



Cosa resta dopo Piano Scuola 4.0?

Abbiamo attraversato anni trasformativi: la scuola italiana, da piccola fiammiferaia del panorama internazionale, almeno sul fronte dell'innovazione tecnologica, in pochi anni è diventata fulgido esempio di ripensamento positivo e proattivo, attenta al futuro.

I Paesi che prima ci sorridevano imbarazzati ora ci guardano ammirati.

Anche prima del Piano, con Atelier, STEM, Green, Infanzia, Digital Board, PNSD, il Ministero ha fatto un lavoro gigantesco, anche se a starci sempre dentro - a questo mondo - a volte ce lo si dimentica, o lo si dà per scontato.

E, pure, era necessario: non per una spasmodica ricerca di futuro, quanto per adattare la scuola e le sue prassi a un presente che era, ed è, già realtà. E non si tratta solo di tecnologie, quanto di approcci: si è iniziato sempre più a parlare di didattica attiva, apprendimento esperienziale, peer-learning, project based. Si è fatta, si fa, tantissima formazione, aggiornamento. In questo, un pochino, come Ente formatore riconosciuto dal Ministero, ci abbiamo messo del nostro.

E nel frattempo, le aule si sono trasformate, cortili, corridoi e androni si sono aperti alla didattica. Gli investimenti hanno aiutato a dar forma a tanti pensieri che erano maturati negli anni.

Ovunque le tecnologie: pervasive, quotidiane. D'altronde bambini e ragazzi che abitano oggi le nostre scuole, vivono con la tecnologia costantemente a portata di polpastrello, immersi in un mondo di social e intelligenze artificiali. E quindi può la scuola sottrarsi al dibattito, non crescerli consapevoli di pericoli e potenzialità, non dar loro gli strumenti per un approccio critico e creativo all'innovazione?

Noi pensiamo di no.

Rifiutare la tecnologia, oggi, significa crescere una generazione esposta a pericoli che noi adulti neppure vediamo.

E, dunque, è con questo pesante fardello sulle spalle - il grande lavoro che è stato fatto dalle scuole in questi anni e le responsabilità che la tecnologia ci impone, rispetto alle nuove generazioni - che è stato sviluppato questo catalogo.

All'interno troverai uno sguardo attento e consapevole all'**intelligenza artificiale**: agli ecosistemi protetti dedicati alle scuole, in cui è già presente, e con i quali secondo noi va capita. Ma soprattutto abbiamo cercato quegli strumenti che l'AI cercano di spiegarla ai ragazzi, da "dietro le quinte": robot educativi e soluzioni STEM per stimolarne i pensieri, per renderli attivi fruitori di futuro. Come funziona l'intelligenza artificiale e perché "ragiona" così? Abbiamo selezionato soluzioni che aiutino a portare in classe questo approccio.

Sfogliandolo poi troverai tante altre **novità** (più di 100) ma anche le certezze e i punti fermi che già da anni interessano le scuole italiane: ci sono soluzioni complete per spazi educativi, l'aula Miri, migliorata, ancora più avanzata e corredata di nuove invenzioni CampuStore e **Giunti Scuola**.

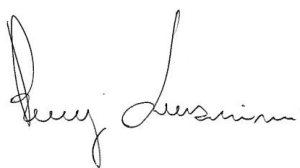
C'è un'idea, una riflessione profonda e una sintesi sistemica degli spazi che docenti, studenti e personale scolastico abitano. Ci sono le tecnologie, i monitor interattivi, gli arredi, c'è la più grande selezione di robot didattici presente oggi in Europa e c'è il nostro cuore vivo, pulsante e corposo, per le STEAM e la creatività. C'è la consapevolezza e l'esperienza del nostro centro di ricerca e delle nostre **passioni**.

Sono un estratto di ciò che possiamo offrirti, ma tanto altro ti aspetta sul nostro sito e nei consigli dei nostri progettisti: siamo sempre a disposizione, senza impegno.

In ultima, un pensiero, perché quest'anno il catalogo si è aperto a una dimensione più attenta al benessere, alle emozioni, alla comprensione di sé: al di là di tutte le riflessioni sull'innovazione tecnologica, questo è anche l'anno in cui due conflitti giganti, che ci riguardano più di quanto pensiamo, non accennano a cessare. E di tanti altri, sparsi in questo tutto sommato piccolo pianeta, che poco ci raccontano, ma restano lì, a ricordarci la parte peggiore dell'uomo. E allora forse, al di là dei trend, al di là delle mode, oltre le tecnologie, ciò che conta davvero, è riportare a scuola la parte migliore dell'essere umano: ciò che ci rende simili, ciò che ci ha permesso per secoli di risolvere problemi, sconfiggere le nostre paure, collaborare e costruire.

Che la scuola sia anzitutto questo: il luogo in cui si costruisce un futuro di pace.

Pierluigi Lanzarini
CEO e Fondatore



Indice e contenuti

In questo catalogo abbiamo inserito una piccola parte di ciò che CampuStore può offrire, dall'infanzia a ITS Academy e Università.

Lettera aperta per chi ci legge	I
I nostri partner e marchi	III
Contatti e risorse a disposizione	IV
Novità catalogo 2025	VI
I più amati	VIII
CAM E DNSH - il nostro impegno	X
Carta del docente su CampuStore	X
MePA e piattaforme certificate	XI
Come consultare il catalogo	XII
I nostri valori	XIII
DM 66/2023 formazione certificata	XIV
Progetta la tua scuola gratis	XIX
Approcci educativi	XX
Bandi e finanziamenti	XXI
Servizi gratuiti e suggerimenti	XXI
I nostri cataloghi tematici	XXII
La nostra newsletter	XXII

Infanzia e primi passi	
Nido e infanzia: approccio	24
I 5 campi d'esperienza: set pronti	26
Il sé e l'altro	26
Il corpo e il movimento	26
Immagini, suoni e colori	27
Discorsi e parole	27
Conoscenza del mondo	28
Giochi in legno	28
Arredi per infanzia	29
Gioco immaginativo e simbolico	30
Benessere e metodo Snoezelen	31
Circle time	31
Costruzioni 2D e 3D - Polydron	31
Soluzioni uniche per l'infanzia	32
LEGO® Education per infanzia	34

Arredo didattico innovativo	
Progettazione: ergonomia e postura	36
Arredi: a cosa prestare attenzione	37
Esempi di spazi innovativi	
• Aule - laboratorio	38
• Aree comuni e grandi spazi	40
• Interagire e condividere	42
• Creare e sviluppare	44
• Ricercare e presentare	46
Pacchetti pronti e isole di lavoro	48
Biblioteca	49
Tavoli e banchi modulari	
• Spicchio	50
• Trapezio	51
• Quadrati e rettangolari	52
Cattedre	52
Tavoli collaborativi	53
Sedie	54
Sgabelli	56
Nicchie e divanetti	56
Tribune e arene	57
Sedute morbide e pouf	58
GrowRoom	59
Librerie	60

Armadi	61
Carrelli e armadi per ricarica	62
CarrellONE - STEM in mobilità	64
Parete multimediale mobile	65
Torrotto e cubotto - ricarica WiFi	65
Luci	66
Pannelli fonoassorbenti	66
Arredi per STEM - robotica - coding	67
Arredi da laboratorio	68
Tavolo per MakerSpace e tinkering	70
Arredi e giochi per esterno	71
Carrelli per riposizione materiali	72
i-Vulcani	73
Tavolo Bruco e Bruco Tech	74

Ambienti digitali	
Miri - Aula immersiva	76
Pinguin	78
PlayFlow - Pavimento interattivo	79
Digital Board (Monitor interattivi)	80
ClassWise - Valutazione tangibile	85
Accessori per monitor	86
Contenuti monitor interattivi Mozaik	87
Notebook - PC - Workstation	88
Cuffie e sistemi audio	94
Bacheche elettroniche	95
Tavolette grafiche	95
eReader	96
Video proiettori	97
Calcolatrici	98
WebTV - Podcast - Video	99
Dispositivi Epson	100

Google for Education	
Google for Education	102
Gemini Education	103
Chromebook	103
Formazione certificata Google	106
ChromeOS Flex - Google e sostenibilità	106

Realtà virtuale - aumentata - mista	
Contenuti per visori, VR, AR, MR	108
Meta Quest	109
Altri visori per VR - AR - MR	110
Fotocamera a 360°	111
Poster interattivi	111
Software per VR - AR - MR	112

STEAM e STEM	
Osservazione scientifica	114
Microscopi	115
Set base per le STEM	116
Set classe per scuola primaria	117
Set per scuola secondaria	118
Kit per esperimenti	119
LEGO Education BricQ Motion	120
Sphero BluePrint	120

Robotica educativa e coding

Tabella comparativa robot educativi	122
Che cos'è l'Intelligenza artificiale (AI)	124
Robot per infanzia e primaria	
TaleBot	125
MatataStudio	
• Coding set	126
• VinciBot	126
• NOUS AI	126
TTS	
• Bee-Bot	127
• Blue-Bot	128
• Accessori per apette robot	129
• Glow and Go Bot	129
• Rugged Robot	130
• Oti-Bot	130
• Loti-Bot	130
• Kitt	130
Robot per infanzia - primaria - secondaria	
Photon education	131
CodyRoby - I set del Prof. Bogliolo	132
Ozobot	
• Ozobot Bit	133
• Ozobot EVO	133
• Ozobot Ari	133
LEGO® Education	
• SPIKE Essential	135
• SPIKE Prime	137
Intellino	140
Dash	140
Makeblock	
• mTiny	141
• Codey rocky	142
• HaloCode	142
• CyberPI	142
• mBot2	143
• Ranger	144
• Ultimate	144
• mBuild	144
Sphero edu	
• Indi	145
• Sphero BOLT+	146
• Sphero RVR	146
iRobot Education	
• Root RT1	147
• RT0	148
• Create3	148
Fable	149
fischertechnik	
• Set robotica di base	150
• Robot avanzati	151
Tangible Africa	152
Kai's Clan	152
Zumi	153
Robot la scuola secondaria	
Droni educativi	
• Zumi DRONE	153
• DJI drone	154
Bracci robotici	
Ozobot ORA	154
Dobot	
• Dobot Magician Lite	155
• Dobot Magician	156
Robot avanzati, umanoidi e di servizio	
Buddy	158
Nao - robot umanoide	159
Robot di servizio modulare uServe	160
Robot antropomorfo Dr.01	161
Robot quadrupede DEEP Robotics	162
Robot di telepresenza Double 3	163
Software di simulazione robotica	
• Miranda	164
• Robotix	164

Preventivi gratuiti - Come richiedere un preventivo

800 244 994 | info@campustore.it | info@pec.campustore.it

Per info su codici prodotto, ODA - Ordini diretti di acquisto, TD - Trattative dirette, RDO - Richieste di offerta contatta il nostro Ufficio Bandi.

Elettronica educativa

Arduino Education

• Arduino Alvik	167
• Altre soluzioni Arduino	168
• PIC Starter kit	169
• Arduino Science kit R3	170
• Arduino CTC GO!	171
• Arduino Make Your UNO kit	171
• Certificazioni Arduino	172
• Arduino Plug and Make it	173
littleBits	173
micro:bit	174
Argrumino	174

MakerSpace e FabLab

Un esempio di MakerSpace	182
Stampanti 3D	
• Mooz 2 Plus	184
• CampusPrint3D 5.0	185
• Ultimaker	186
• Stampanti a resina	187
• Tabella comparativa stampanti 3D	188
xTool - Macchina taglio laser	189
Personalizza la tua scuola	191
Macchine Roland DG	191
Scanner 3D	192

Laboratori innovativi e avanzati

Catalogo Laboratori avanzati	202
Arduino PRO	203
Linea produttiva Agile fischertechnik	203
Training model e Industry 4.0	204
Bracci robotici avanzati	
• Dobot CR3	205
• Universal training station	205
• Dobot MG 400	206
• Dobot Magician E6	206
Automotive e auto elettriche	207
COMAU	
• e.DO Cup	208
• Braccio robotico e.DO	208
• Patentino della robotica	209
Come progettare un laboratorio	210

Creatività e Storytelling

Tinkering e arte innovativa	176
Makey Makey	176
Corsi di creatività per DM 66/2023	176
xTool Taglio laser per creatività	177
Cricut	178
Strawbees - Cannucce 3D	179
Penne 3D	179
MagicPages	180
Storytelling innovativo	180

Green e Agenda 2030

eduBird - cassetta per gli uccelli smart	194
Serre e complementi tra aula e giardino	
• Geometric Garden	194
• Smart Garden	194
• CampusGarden	195
• Tower Garden	195
Le 3R - Raccogli, riutilizza, ricicla	196
3Bee - Un percorso di sostenibilità	197
Esperimenti e osservazione	197
Energie rinnovabili	198
Stazioni meteo	199
Analisi qualità dell'aria	199
Microcosmo - Agricoltura 4.0	200

Software

Microsoft	212
Rete LAN CampusClass	214
Laboratorio linguistico CampusLab	215
Software di lingua	216
Adobe	217
Inclusione	218
eLearning	219
Matematica e scienze	220
AstroSafe - Web sicuro	222
Progettazione 3D	222

Indice alfabetico prodotti 223

Siamo i partner italiani di brand educativi sinonimo di qualità e attenzione alla didattica:



Conta su di noi

Risorse e persone a tua disposizione



IDEA

Webinar

- Formazione gratuita e certificata
- Ogni settimana
- 8 anni di esperienza
- 200.000 docenti formati ogni anno

Bandi e finanziamenti

www.campustore.it/bandi

- Opportunità di finanziamento
- Documenti pronti
- Certificazioni

Sito web

www.campustore.it/bandi

- Il più grande d'Italia
- Oltre 30.000 schede prodotte complete.
- Include codici MePA

Blog

www.innovationforeducation.it

- Articoli
- Eventi
- Videopillole e lezioni

Webinar e Comunicazione



Lisa Lanzarini
marketing@campustore.it

Social media e mail



WhatsApp



INFO



CONSULENZA FIDATA

La nostra forza è la passione per tutte le soluzioni che proponiamo alle scuole: il nostro team è composto da appassionati conoscitori di prodotto che studiano, ricercano, si informano in continuazione. Per poter dar soddisfazione a tutte le tue domande... senza alcun impegno!

Arredo e spazi scolastici



Valentina Nodari
v.nodari@campustore.it



Michele Caregnato
m.caregnato@campustore.it

Tecnologie digitali

Coding - Creatività - Storytelling scuola di base



Nicola Miotello
n.miotello@campustore.it

Robotica avanzata e di servizio



Pietro Alberti
p.alberti@campustore.it

Google for Education



Sofia Bortignon
google@campustore.it

Laboratori di settore e specialistici



Andrea Xausa
a.xausa@campustore.it



Ilario Toniello
i.toniello@campustore.it

Makerspace e FabLab

Avanguardia pura



Paolo Mezzalana
p.mezzalana@campustore.it

Fai da te con i nostri
strumenti gratuiti



Hai già provato CampusPlanner,
il nostro configuratore 3D per il
mondo della scuola? È gratuito e
facilissimo da utilizzare.

Planner.campustore.it

PROGETTAZIONE



Direttore vendite
Matteo Marco Merlo
m.merlo@campustore.it

**Affiancato da una
squadra a tua disposizione**

Vuoi una consulenza personale?
Una rete di responsabili di zona
è sempre a tua disposizione, in
tutta Italia!



ORDINE

Un team attento e nutrito ti aiuta ad orientarti tra burocrazia, codici e procedure d'ordine, sia direttamente (sito, telefono, mail) che per ordini su piattaforme esterne, come MePA.

**MePA e
Bandi di Gara**



Ilaria Gnesotto
info@campustore.it

**Ufficio Ordini e
Carta del Docente**



Elisabetta Viero
ordini@campustore.it

**Spedizioni
e logistica**



Elda Pozzi
spedizioni@campustore.it

Amministrazione

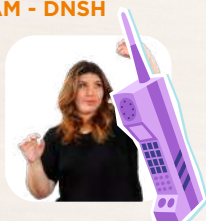


Paola Abbate
amministrazione@campustore.it

DOPO L'ORDINE



**Certificazioni
CAM - DNSH**



Giorgia Dal Moro
www.campustore.it/support

**Installazioni
e Assistenza**



Veronica Balaso
www.campustore.it/support

Formazione



Fabrizio Capolino
formazione@campustore.it

...Sempre al tuo fianco!

Novità

Di questa edizione



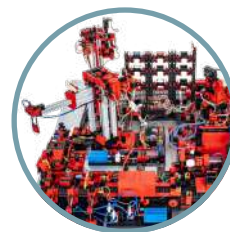
Nuovo set Dobot
Scopriilo a pagina 156



Energie alternative
Scopriile a pagina 198



e.DO Cup
Scopriila a pagina 208



Nuovi set fishertechnik
Scopriilo a pagina 204

Laboratori tecnici
avanzati e innovativi

Intelligenza artificiale



Copilot
Scopriilo a pagina 213



Gemini
Scopriilo a pagina 103



PlayFlow
Scopriilo a pagina 79



ClassWise
Scopriilo a pagina 85

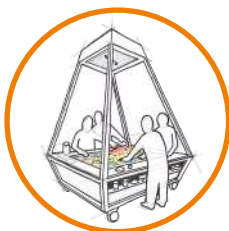


CampusTouch Life
Scopriilo a pagina 81

Monitor e
ambienti digitali



Bruco Catena
Scopriilo a pagina 74



eduSand
Scopriila a pagina 71



MultiWall
Scopriilo a pagina 65



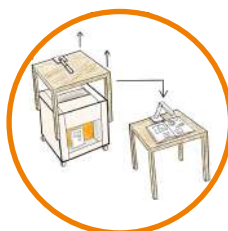
Cubotto
Scopriilo a pagina 65



Sedia triangolare
Scopriila a pagina 54



eduBird
Scopriila a pagina 194



MagicPages
Scopriilo a pagina 180



Arredo e Invenzioni
CampuStore

Novità

Di questa edizione



Ozobot Ari

Scopriilo a pagina 133



BOLT+

Scopriilo a pagina 146



Buddy

Scopriilo a pagina 158



Dr.01

Scopriilo a pagina 161



Photon

Scopriilo a pagina 131



Ozobot Ora

Scopriilo a pagina 154



CoDrone

Scopriilo a pagina 153



Robotix

Scopriilo a pagina 164

Realtà virtuale
e aumentata



Meta Quest Pro

Scopriilo a pagina 109



X4 e GO3s

Scopriile a pagina 111



H-Verse

Scopriilo a pagina 108



Virtuademy

Scopriilo a pagina 108

STEAM ed
elettronica



CampuScopio

Scopriilo a pagina 115



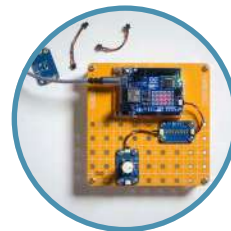
STEM Coding Max

Scopriilo a pagina 150



3Bees

Scopriilo a pagina 197



Arduino Plug and Make

Scopriilo a pagina 173

Creatività
e making



xTool S1

Scopriila a pagina 177



Infanzia e primi passi

Scopriila a pagina 24

Nuova
sezione



Circle time

Scopriilo a pagina 31

I nostri set Più amati



Industry 4.0

Scopri-la a pagina 203



Set automotive

Scopri-li a pagina 207



Dobot MG400

Scopri-lo a pagina 206



Trasforma la tua scuola

Scopri a pagina 191



Create 3

Scopri-lo a pagina 148



Patentino della Robotica

Scopri-lo a pagina 209



Robot Quadrupede

Scopri-lo a pagina 162



PLC Starter Kit

Scopri-lo a pagina 169

Monitor e ambienti digitali



Miri

Scopri-la a pagina 76



Penguin

Scopri-lo a pagina 78



Surface

Scopri-ri a pagina 92



AstroSafe

Scopri-lo a pagina 222



i-Vulcani

Scopri-lo a pagina 73



Pouf a petalo

Scopri-ri a pagina 58



Carrelli ricarica Xioxi

Scopri-ri a pagina 62



Sedia Postura+

Scopri-la a pagina 55



Arredo e Invenzioni CampuStore



CarrellONE

Scopri-lo a pagina 64



BookHive

Scopri-la a pagina 60



Carrello STEAM

Scopri-lo a pagina 72

I nostri set Più amati



LEGO® SPIKE™ Prime

Scopriilo a pagina 137



LEGO® SPIKE™ Essential

Scopriilo a pagina 135



Ozobot EVO

Scopriilo a pagina 133



mBot2

Scopriilo a pagina 143



TaleBot

Scopriilo a pagina 125



Bee-Bot

Scopriila a pagina 127



Root rt1

Scopriilo a pagina 147



NAO

Scopriilo a pagina 159



Sphero indi

Scopriilo a pagina 145



Tappeto CodyRoby

Scopriilo a pagina 132



Alvik

Scopriilo a pagina 167



mTiny

Scopriilo a pagina 141



Meta Quest 3

Scopriili a pagina 109

Realtà virtuale
e aumentata



CampuSprint3D 5.0

Scopriila a pagina 185

Creatività
e making



xTool P2

Scopriila a pagina 189



Campus Auge

Scopriili a pagina 115

STEAM ed
elettronica



CampusGarden

Scopriila pagina 195

Nuova
sezione



LEGO® Education

Scopriili a pagina 34

Green

CAM e DNSH

Fidati di CampuStore

Sicurezza e sostenibilità: sono due dei valori che ci guidano e che pretendiamo dai nostri partner.

Tutti i prodotti di questo catalogo che lo richiedono sono certificati CAM e DNSH.

Per aiutarti nella lettura ogniqualvolta abbiamo pensato che potessi avere un dubbio lo abbiamo segnalato con un'icona speciale, che riportiamo qui:



CAM - Criteri minimi ambientali. Richiede che per i mobili destinati a contesti educativi vengano utilizzati materiali di altissima resistenza fisica e chimica, garantiti per 10 anni, ignifughi e certificati FSC. Tutti gli arredi presenti in questo catalogo rispondono a tali principi.

DNSH - Principio Do No Significant Harm prevede che alcuni prodotti, indicati come potenzialmente problematici, vadano selezionati per non arrecare nessun danno significativo all'ambiente. DNSH non è una certificazione e non è rivolto a tutte le tipologie di beni: la Comunità Europea al momento ha definito questo principio unicamente per alcune categorie di strumenti.

Per finanziamenti pubblici consigliamo di effettuare le verifiche aggiornate.

CampuStore esige dai propri partner trasparenza e rispetto di questi principi: se hai dubbi contattaci e ti forniremo sempre le informazioni più aggiornate sugli articoli di tuo interesse.

Carta del docente

Una grande opportunità: usala su CampuStore

Chi può richiederla

www.campustore.it/carta-del-docente

I docenti di ruolo a tempo indeterminato delle Istituzioni scolastiche statali, sia a tempo pieno che a tempo parziale.

Come utilizzare la Carta del docente

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

www.campustore.it/carta-del-docente

La dicitura "carta del docente" nel dettaglio prodotto è presente anche dentro tutte le schede prodotto degli articoli idonei.

1. Andare sul sito cartadeldocente.istruzione.it
2. Per la generazione il buono seleziona tipologia di ESERCIZIO ONLINE
3. Seleziona come ambito **hardware e software** se vuoi acquistare un prodotto ("hardware" per materiale fisico e "software" per licenze) oppure **corsi/formazione**
4. Generare il buono corrispondente all'importo totale (comprensivo di IVA) del prodotto (o dei prodotti) individuato sul sito CampuStore
5. Ricordiamo che i prezzi riportati in questo catalogo sono IVA esclusa, per acquistarli con carta del docente va quindi verificato il prezzo comprensivo di IVA sul nostro sito
6. Per tutti gli acquisti effettuati con Carta del docente **il trasporto è gratuito**: nella generazione del buono quindi l'importo del trasporto non va considerato
7. Registrarsi sul sito CampuStore
8. Richiedere il codice sconto selezionando l'apposito link nel menù presente nel proprio account: www.campustore.it/
9. Dopo una veloce verifica dei dati forniti si riceverà via e-mail un codice sconto pari all'importo del buono utilizzabile esclusivamente per i prodotti inclusi nella sezione "Carta del docente" del nostro sito
10. A questo punto è possibile procedere all'acquisto: selezionare l'articolo (o gli articoli) e metterlo nel carrello
11. Una volta generato il carrello basterà inserire, nella sezione "cassa", il codice sconto nell'apposita casella "applica codice sconto"
12. Lo sconto verrà applicato all'importo IVA esclusa, pertanto il codice sconto sarà pari all'importo del buono IVA esclusa. L'importo IVA inclusa verrà riportato nella fattura inclusa nella spedizione
13. Se il buono copre l'intero importo alla cassa comparirà la dicitura "nessun pagamento richiesto". Altrimenti sarà possibile saldare la differenza scegliendo tra carta di credito, PayPal, bonifico bancario o contrassegno

CONSIGLI

Non scrivere il codice a mano, è facile sbagliare.
Quando copi il codice dal nostro sito assicurati che non ci siano spazi prima o dopo.



Ci trovi su MePA e sulle piattaforme certificate

Web - www.campustore.it

- È il più grande e-commerce d'Italia per l'education
- Racchiude migliaia di idee e molte più soluzioni di quelle che si trovano nelle prossime pagine
- Include risorse aggiuntive come video, manuali e tutti i nostri cataloghi in formato PDF, download software di prova, esempi di progetti, opportunità di finanziamento
- Comprende la sezione "Carta del docente"

CampuStore Srl - Società benefit

La nostra sede è a Bassano del Grappa (VI) presso Palazzo delle Professioni in viale Asiago 113.

C.F. - P. IVA - Iscrizione al Registro delle Imprese di Vicenza 02409740244.

800 244 994 | info@campustore.it | info@pec.campustore.it

MePA - www.acquistinretepa.it

Siamo presenti su MePA come CampuStore Srl - Società benefit. Siamo ricercabili su MePA per nome (CampuStore Srl) o Partita IVA 02409740244

Come cercare i nostri prodotti su MePA

Per trovare i nostri articoli su MePA è necessario ricercare il codice **123456CS** in "Codici Prodotto", laddove 123456 rappresenta il codice identificativo che abbiamo associato ad ogni articolo. Ad esempio 340148 su MePA corrisponde a NAO v6 Academics (codice 340148CS). Per gli articoli presenti in questo catalogo abbiamo indicato il codice in prossimità di ciascun articolo.

E se non c'è?

Se un prodotto non è presente nel MePA, è possibile richiedere la pubblicazione scrivendo a info@campustore.it. Per ordini inferiori a 400 €. Su MePA applichiamo le spese di gestione.

Guida all'acquisto su MePA e sul Sistema Dinamico di Acquisizione

	Cos'è	Quando si può scegliere	Come procedere
Ordine Diretto di Acquisto (ODA)	Permette di ordinare direttamente gli articoli presenti su questo catalogo e sul sito CampuStore	Per affidamenti diretti fino a 139.999,00 €. Sotto i 5.000,00 € non c'è obbligo di acquisto su MePA o sulle piattaforme di approvvigionamento digitale fino al 31/12/2024	Per effettuare un Ordine Diretto d'Acquisto è sufficiente cercare gli articoli su MePA, aggiungerli al carrello e premere sul pulsante "Crea ordine".
Trattativa Diretta (TD)	Consente di procedere a un affidamento diretto , previa negoziazione con un unico operatore economico.	Può essere scelto per affidamenti diretti fino a un massimo di 139.999,00 €. Per i prodotti di nostra esclusiva siamo disponibili a fornire la dichiarazione ufficiale dei produttori.	• Per avviare una TD si può accedere via • Link rapido Liste MePA (è possibile avviare una negoziazione a partire da articoli, lista di Operatori Economici o categorie già salvate) • Link rapido Avvia Negoziazione dalla sezione Mercato Elettronico • Per creare la Negoziazione clicca sul pulsante NUOVA RDO e selezionare TRATTATIVA DIRETTA.
Confronto tra preventivi	Permette di coinvolgere più operatori economici. È su inviti, l'oggetto può essere una singola categoria dei bandi presenti su MePA. Permette di decidere i criteri di aggiudicazione.	Può essere scelto per affidamenti diretti fino a un massimo di 139.999,00 €	• Per avviare un confronto tra preventivi si può accedere tramite • Link rapido Liste MePA • Link rapido Avvia Negoziazione dalla sezione Mercato Elettronico • Per creare la Negoziazione clicca Nuova RDO e selezionare Confronto tra Preventivi
Richiesta Di Offerta (RDO)	RDO semplice - permette di realizzare gare sottosoglia, per le quali le offerte presentate saranno oggetto di un confronto competitivo tra più operatori abilitati su MePA. È una gara a lotto unico al "minor prezzo". Non è obbligatoria scheda tecnica. Una sola categoria di riferimento anche se con più CPV. RDO evoluta Può essere: • Sia a lotto unico che a più lotti (con diversi criteri di aggiudicazione) • Anche con CPV di diverse categorie sullo stesso lotto	Per importi inferiori ai 140.000,00 €, da 140.000,00 a 143.000,00 € con consultazione di almeno 5 operatori economici	• Per avviare una RDO semplice o evoluta si può accedere con • Link rapido Liste MePA (per avviare una negoziazione a partire da articoli, lista di Operatori Economici o categorie già salvate) • Link rapido Avvia Negoziazione dalla sezione Mercato Elettronico
Sistema Dinamico di Acquisizione (SDA)	Un mercato digitale aperto e flessibile in cui effettuare processi di acquisto sopra la soglia comunitaria (143.000,00 €). CampuStore Srl è abilitata ad operare anche su questo mercato.	Per importi superiori ai 143.000,00 €	Per gli acquisti tramite Sistema Dinamico di Acquisizione, è necessario creare un appalto specifico eventualmente aiutandosi con le caratteristiche tecniche degli articoli presenti nel nostro catalogo.

Questa guida è stata redatta secondo la normativa vigente al 25/09/2024 ed è valida salvo modifiche del codice degli appalti, successive indicazioni da parte del MI o Convenzioni quadro eventualmente messe a disposizione da Consip S.p.A.

Altre piattaforme di approvvigionamento digitale

Siamo presenti nelle principali piattaforme certificate. Se non dovessimo essere abilitati alla piattaforma da voi scelta o per avere maggiori informazioni contattateci!

Come consultare questo catalogo



Le informazioni che vorremmo dare sono sempre tantissime, e speriamo che sfogliare le prossime pagine sia un piacere, ma soprattutto un modo per chiarire qualsiasi dubbio sui prodotti a cui si è interessati.

Vantaggi educativi

- Scelte basate su programmi ministeriali
- Corsi a cura di esperti del settore
- Software e contenuti multimediali
- Assistenza personalizzata
- Insegnamento di programmi
- Robotica e coding

Tabella riepilogativa con le caratteristiche chiave del prodotto

Nome del prodotto

Descrizione dell'articolo

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

324270
326016
326014

Marchio del produttore

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

Nome della sezione (ognuna ha un colore diverso per orientarsi meglio)

Prezzo dell'articolo IVA esclusa

380,00 €
79,00 €
28,00 €

Bollini che riportano dettagli chiave del prodotto

Processore
Intel Core i3-10100

RAM
8 GB

SSD
512 GB

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

16"

intel

A2000 ADA da

Tabella tecnica di prodotto

Modello
HP ProBook 440 G11

Processore
Intel Core i5-1240P

Memoria RAM
16 GB

Archiviazione
512 GB

Scheda Video
Nvidia GeForce RTX 3050

Connettività
Wi-Fi 6E, Bluetooth

Porte
2x USB, 1x USB-C

Fotocamera
13 MP

Altre caratteristiche
3x Thunderbolt 4

NOTE IMPORTANTI

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

Siamo su MePA | acquistinretepa.it

I nostri valori



La vera innovazione per noi sta nelle **persone** e si realizza solo se si continua a imparare.

Il nostro scopo: aiutare le **nuove generazioni** a diventare la miglior versione possibile di sé, ispirando, disegnando nuove prospettive, offrendo strumenti capaci di radicare **passioni** e sostenere i personalissimi talenti che ognuno, a modo suo, possiede.

Crediamo che si impari meglio facendo, sporcandosi le mani, lavorando per progetti, creando.

Ci piacciono le tecnologie, ma solo quando aiutano a **includere**, a capire, a colmare dei divari.

Per questo, da sempre, pretendiamo affidabilità, ricercando e sviluppando solo soluzioni di elevatissima **qualità**, che durano nel tempo, pensate e sviluppate per **contesti educativi** e per un utilizzo frequente e **attivo**.

Creiamo centinaia di **contenuti gratuiti**, ogni anno, a supporto della comunità educante e senza secondi fini. Speriamo, lavorando al fianco di docenti, educatori, personale scolastico, Dirigenti, di creare qualcosa capace di portare l'immaginazione dei ragazzi **oltre i confini di ciò che sembra possibile** o ragionevole, aiutandoli a conoscersi, ad espandere le proprie visioni, a vedere la possibilità di **risolvere i problemi** in modo nuovo e stimolante.

Campus Benefit

Francesco Bombardieri

Box Recycling Kit

SFOGLIA LA GUIDA PER L'INSEGNATE!

Il progetto Campus Box

Il progetto Campus Box nasce da questo impegno: è il nostro modo per **trasformare** anche i potenziali **rifiuti** che inevitabilmente portiamo nelle scuole per consegnare le nostre soluzioni in sicurezza e velocità in **potenziale materiale didattico**, attivo ed entusiasmante, su cui studenti e docenti possono “mettere le mani” per imparare e insegnare facendo. **In piena filosofia CampuStore.**

Making per tutti i gusti

I nostri imballi includono disegni e sagome di ispirazione disegnate dall'architetto e designer Francesco Bombardieri, che si possono tagliare per costruire oggetti, sia bi che tri-dimensionali. Per accompagnarli abbiamo sviluppato una guida didattica con attività volutamente “aperte”, per consentire a ciascuna classe di lavorare conformemente ai propri obiettivi educativi. Tutte le attività proposte possono essere svolte sia in maniera **“analogica”** (combinando le nostre sagome con forbici, nastro carta, elastici,...) che in maniera **“tecnologica”** (ad esempio ritagliando e incidendo i disegni con la Laserbox o la xTool P2, e combinando gli artefatti ottenuti con i moduli elettronici littleBits, le schede Arduino, LED e altri elementi di elettronica educativa semplice, per creare modelli animati).

Scopri la guida didattica Campus Box
Sempre aggiornata e gratuita



CampuStore è ente formatore accreditato dal Ministero dell'istruzione

Ai sensi del DM 170/2016.

Anche su MePA

Tutti i nostri corsi possono essere inseriti sia su **MePA** (nostro codice seguito dalle lettere CS, ad es **352419CS** e su MePA il nostro corso di base su Arduino) che su **S.O.F.I.A.**



In tutta Italia



Facile da organizzare



Oltre 200 formatori ed educatori tra cui scegliere



Certificato garantito

InnovaLab CampuStore

Uno spazio innovativo per formarsi... anzi due!

L'InnovaLab CampuStore, è uno spazio educativo originale riconosciuto da European Schoolnet come membro autorizzato del Future Classroom Lab network, in quanto spazio di apprendimento innovativo e all'avanguardia. L'InnovaLab CampuStore, è un concept originale italiano, sviluppato da CampuStore, che unisce un ripensamento di spazi educativi in chiave innovativa e delle tecnologie migliori per renderli più accessibili, inclusivi e soprattutto adatti a promuovere l'apprendimento autentico, esperienziale e collaborativo. L'InnovaLab, oltre che nella sede storica di Bassano del Grappa è disponibile anche a Genova, presso la sede di Scuola di Robotica.

Che cos'è un "laboratorio di apprendimento innovativo" secondo European Schoolnet?

- È un ambiente deputato all'apprendimento, formale o informale.
- È uno spazio suddiviso in zone di apprendimento diversificate
- È uno spazio flessibile, che consente una facile riconfigurazione
- È uno spazio che aiuta a ripensare l'insegnamento e l'apprendimento, promuovendo pedagogie innovative

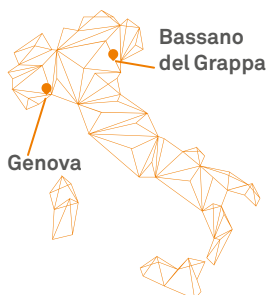


FORMAZIONE
DM 65

In collaborazione con



Scuola di
Robotica



Bassano
del Grappa

Genova



L'idea in più

Un'idea per la formazione sul campo

Al'interno degli InnovaLab CampuStore possiamo ospitare formazioni sul campo come previsto esplicitamente dal DM 66/2023. Se sei interessato ad aggiungere questo servizio al tuo progetto per il bando scrivici a: formazione@campustore.it

Formazione CampuStore

Inizia ora, continua per sempre

Un'idea vincente per DM 65 e 66 2023.

Una soluzione fantastica per ogni esigenza d'aggiornamento innovativo.

Nelle prossime pagine trovi le schede dettagliate d'esempio di alcuni dei nostri corsi più amati e richiesti per DM 66/2023, in particolare in modalità online sincrona. Per una panoramica più completa (inclusi corsi in presenza) visita il sito o contattaci:

formazione@campustore.it

Disponibili per:



CORSI PER
STUDENTI



CORSI PER
DOCENTI

Percorsi di formazione alla transizione digitale

Proposte mirate per tutti gli ambiti di intervento

Laboratori di formazione sul campo

Presso gli Innovalab CampuStore

Ambiti di formazione coperti

EDUCAZIONE
CIVICA DIGITALE

STEM
E STEAM

GESTIONE DEGLI
AMBIENTI INNOVATIVI

CURRICOLO
DIGITALE

CODING, AI,
ROBOTICA

VALUTAZIONE E METODOLOGIE
DIDATTICHE INNOVATIVE

INCLUSIONE

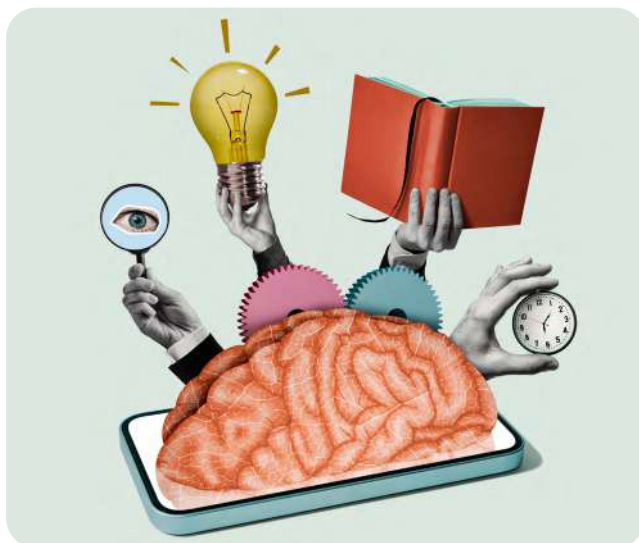
CYBERSICUREZZA

DIGITALIZZAZIONE
DELLA SEGRETERIA

Possiamo rilasciare formazione certificata da

I nostri formatori hanno seguito percorsi di aggiornamento professionale altamente innovativi a livello internazionale direttamente nelle Academy dei migliori produttori, tra cui:





Educazione civica digitale

Destinatari | DS – AD – Docenti di ogni ordine e grado

Obiettivi formativi

Il corso ha l'obiettivo di fornire ai docenti gli strumenti per insegnare l'educazione civica in un contesto digitale, sviluppando nei discenti competenze legate all'uso consapevole e responsabile delle tecnologie. In particolare, il corso mira a:

- Sviluppare strategie didattiche per promuovere un uso sicuro e consapevole delle tecnologie digitali tra gli studenti.
- Promuovere la comprensione dei diritti e dei doveri del cittadino digitale, con un focus su temi quali la privacy, la sicurezza online e l'alfabetizzazione digitale.
- Sostenere i docenti nell'integrazione delle competenze digitali nei curricula scolastici, in linea con le direttive europee e nazionali.
- Favorire lo sviluppo di un'etica digitale responsabile, contrastando fenomeni come il cyberbullismo, le fake news e l'uso scorretto delle tecnologie.

Aree di competenza DigCompEdu

Area 2 | Risorse digitali. Area 3 | Pratiche di insegnamento e apprendimento. Area 4 | Valutazione dell'apprendimento. Area 5 | Valorizzazione delle potenzialità degli studenti. Area 6 | Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

356068 10 ORE

1.220,00 €



Il curriculum digitale di istituto

Destinatari | DS - AD - Docenti di ogni ordine e grado

Obiettivi formativi

Il corso ha l'obiettivo di fornire ai partecipanti competenze per progettare, sviluppare e implementare un curriculum digitale di istituto. Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di:

- Comprendere l'importanza di un curriculum digitale per l'innovazione didattica e per la crescita delle competenze digitali degli studenti.
- Sviluppare un curriculum digitale coerente
- Integrare l'uso delle tecnologie digitali nelle pratiche didattiche quotidiane, promuovendo competenze trasversali.
- Promuovere la cittadinanza digitale e l'uso consapevole delle tecnologie in classe.
- Collaborare efficacemente all'interno della comunità scolastica per una progettazione condivisa del curriculum digitale.

Aree di competenza DigCompEdu

Area 1 | Coinvolgimento e valorizzazione professionale. Area 2 | Risorse digitali. Area 3 | Pratiche di insegnamento e apprendimento. Area 4 | Valutazione dell'apprendimento. Area 6 | Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

353194 10 ORE

1.220,00 €



Monitor Interattivi e Digital Board

Destinatari | DS - AD - Docenti di ogni ordine e grado

Obiettivi formativi

Il corso è pensato per fornire strumenti necessari per integrare le tecnologie interattive nelle loro pratiche didattiche quotidiane. È suddiviso in moduli che trattano gli aspetti teorici pratici dell'utilizzo di monitor interattivi. I partecipanti miglioreranno l'interattività delle lezioni per coinvolgere maggiormente gli studenti. È adatto sia a chi ha poca familiarità con le tecnologie sia a chi desidera approfondire le proprie conoscenze e migliorare l'efficacia del proprio insegnamento rendendolo interattivo e coinvolgente.

Aree di competenza DigCompEdu

Area 2 | Risorse digitali. Area 3 | Pratiche di insegnamento e apprendimento. Area 5 | Valorizzazione delle potenzialità degli studenti. Area 6 | Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

353157 10 ORE

1.220,00 €



STEAM

Premiati come Miglior partner al mondo da LEGO Education*

Il più grande catalogo in Europa di robotica educativa significa che i nostri formatori possono provare con mano le migliori novità del settore, in anteprima e studiarle mesi prima che arrivino nelle scuole: questo ti garantisce una **formazione davvero competente**.

STEAM per istituti comprensivi

Destinatari | AD - Docenti di infanzia, primaria, secondaria I grado

Un corso base, che ha l'obiettivo di introdurre alle metodologie STEAM e di fornire strumenti pratici per l'integrazione di queste nel curriculum scolastico:

- Comprendere i fondamenti delle STEAM e il loro impatto sull'apprendimento interdisciplinare.
- Acquisire competenze per implementare attività didattiche STEAM, favorendo l'apprendimento attivo e cooperativo.
- Fornire strategie per l'utilizzo di strumenti tecnologici e digitali a supporto dell'insegnamento.
- Sostenere lo sviluppo di competenze trasversali e digitali negli studenti, attraverso approcci basati sul "learning by doing".

Aree di competenza DigCompEdu

Area 2. Area 3. Area 4. Area 5. Area 6.

352434 10 ORE

1.220,00 €



Robotica, automazione, industria 4.0

Destinatari | Docenti delle scuole secondarie di II grado

Il corso si propone di fornire le competenze per integrare la robotica e l'automazione nei percorsi didattici, in linea con i principi dell'Industria 4.0. Principali obiettivi:

- Comprendere i fondamenti dell'Industria 4.0 e il loro impatto sul mondo del lavoro e della formazione.
- Acquisire competenze sull'utilizzo della robotica e delle tecnologie di automazione in ambito educativo.
- Progettare attività didattiche basate su sistemi di automazione e robotica, favorendo lo sviluppo di competenze tecniche e trasversali.
- Familiarizzare con i concetti chiave legati a tecnologie emergenti, come Internet of Things (IoT), Intelligenza Artificiale (IA) e machine learning, nel contesto dell'Industria 4.0.

Aree di competenza DigCompEdu

Area 2. Area 3. Area 4. Area 5. Area 6.

353192 10 ORE

1.220,00 €

Digital Storytelling e Robotica

Destinatari | AD - Docenti di infanzia, primaria, secondaria di I grado

Il corso mira a fornire competenze per integrare il digital storytelling e la robotica e, al fine di promuovere l'apprendimento attivo, anche partendo da specifici robot didattici. Gli obiettivi del corso sono:

- Comprendere il valore pedagogico del digital storytelling come strumento per l'apprendimento interdisciplinare.
- Saper progettare attività didattiche che integrino il racconto digitale e la robotica, per stimolare la creatività e le competenze trasversali.
- Rafforzare l'alfabetizzazione digitale e sviluppare competenze per creare narrazioni con interfacce robotiche.

Aree di competenza DigCompEdu

Area 2. Area 3. Area 4. Area 5. Area 6.

Disponibile anche nella versione originale Robot e favole.

353190 DIGITAL STORYTELLING - 10 ORE

1.220,00 €

352445 ROBOT E FAVOLE - 10 ORE

1.220,00 €



*Nel 2022.

Disponibile anche formazione certificata e verticale su singoli robot e tecnologie. Ad esempio:

352424	IROBOT	1.220,00 €	352419	ARDUINO 10 ORE	1.220,00 €
353684	BRACCI ROBOTICI	1.220,00 €	352420	BEE-BOT 10 ORE	1.220,00 €
352459	SPIKE ESSENTIAL	1.220,00 €	352422	CRICUT 10 ORE	1.220,00 €
352457	SPIKE PRIME	1.220,00 €	352430	MICRO:BIT 10 ORE	1.220,00 €
352428	MBOT	1.220,00 €	343180	VISORI VR E AR	1.220,00 €
352425	STAMPA 3D	1.220,00 €	352440	NAO - UMANOIDE 10 ORE	1.220,00 €

Innovazione

Ripensare la scuola con Daniele Barca - Speciale DM 66/2023

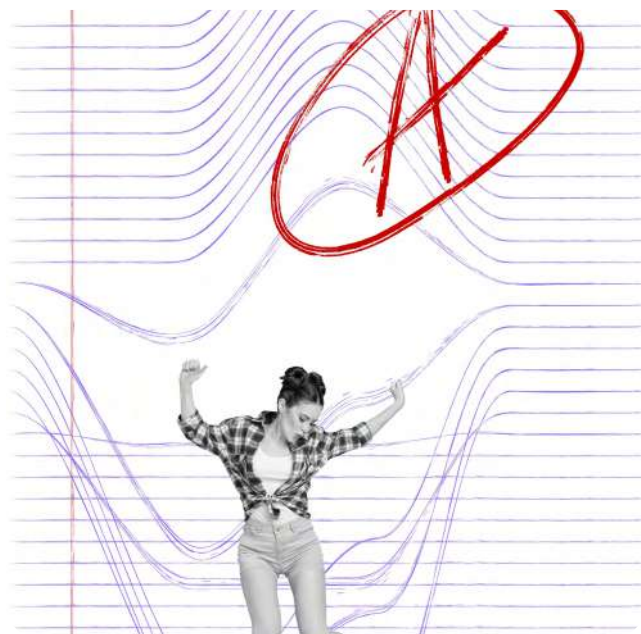
L'unico corso con il DS Daniele Barca

Destinatari | Dirigenti scolastici - Animatori digitali - Team di progetto

Questo corso è composto dai tre moduli da 10 ore online e sincrone ideati dal DS dell'IC3 di Modena Daniele Barca (acquistabili anche singolarmente. A. 354407 | Contemporanea: Leadership per una scuola/sistema. B. 354408 | Tessuti e Tappeti digitali. C. 354409 | Mai dire curriculum - Il Digimetro

354410 A + B + C 30 ORE

3.500,00 €



Valutazione e metodologie innovative

Destinatari | DS - AD - Docenti di ogni ordine e grado

Il corso è rivolto ai docenti interessati a migliorare le proprie competenze nella valutazione degli studenti attraverso l'uso di metodologie didattiche innovative. Durante il corso, i partecipanti esploreranno strumenti e strategie per implementare una valutazione formativa ed efficace, incentrata sullo sviluppo di competenze trasversali. Saranno presentate metodologie quali la gamification, il project-based learning (PBL), e l'apprendimento cooperativo.

Obiettivi formativi

- Comprendere le principali metodologie innovative per la valutazione didattica.
- Applicare strumenti digitali e approcci pedagogici per migliorare la valutazione formativa.
- Sperimentare gamification, flipped classroom e PBL per la progettazione di attività didattiche valutative.
- Promuovere una valutazione equa e inclusiva.
- Integrare strategie di feedback continuo e costruttivo per il miglioramento del processo di apprendimento.

Aree di competenza DigCompEdu

Area 3 | Pratiche di insegnamento e apprendimento. Area 4 | Valutazione dell'apprendimento. Area 5 | Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

353195 10 ORE

1.220,00 €

La nuova segreteria scolastica

Destinatari | DSGA - middle management scolastico - DS

La scuola del XXI secolo evolve e si trasforma a una velocità mai conosciuta prima.

Uno dei punti fondamentali da considerare è la presenza di una dimensione tecnologica e digitale importante che impatta sia la gestione (amministrativa, tecnica, organizzativa, procedurale) che l'attività didattica. Questo percorso formativo è pensato come una riflessione sul ruolo stesso della segreteria scolastica sulla sua evoluzione, sulla visione che un DSGA deve avere e sulle nuove competenze e sugli strumenti che è necessario oggi adottare con consapevolezza, anche in risposta ai requisiti del quadro europeo DigCompEdu.

Disponibili anche **corsi verticali e specifici** dedicati:

- al nuovo codice degli appalti
- alla **gestione dei progetti** PNRR PON, PN, FESR.

Aree di competenza DigCompEdu

Area 1 | Coinvolgimento e valorizzazione professionale. Area 2 | Risorse digitali .

353243 NUOVA SEGRETERIA 10 ORE

1.220,00 €

352374 CODICE APPALTI 10 ORE

1.220,00 €

352468 PON E PROGETTI 12 ORE

1.464,00 €





CampusPlanner

Progetta la tua scuola, è gratis

Scopri quanto è facile utilizzarlo

Il **configuratore 3D gratuito per le scuole**, ideato e messo a disposizione di tutti da CampuStore per aiutare nella progettazione di ambienti didattici, specialmente in chiave innovativa.

In pochi clic permette di ottenere un progetto in 3D gratuitamente e una lista di codici da utilizzare poi per richiedere un preventivo, fare ricerche su MePA e sul sito CampuStore.

Come utilizzare Campus Planner

- Collegarsi a <https://planner.campustore.it>
- Selezionare la forma degli ambienti che si vogliono rinnovare
- Inserirne le misure
- Scegliere, da una libreria 3D, gli oggetti che si vogliono acquistare (o che si stanno semplicemente valutando)
- Fare clic e posizzionarli nello spazio.

Campus Planner non richiede **nessuna competenza tecnica**: con un semplice clic permette di ottenere il progetto già realizzato in 3D.

MULTI CATEGORIA Non solo arredi: nel nostro configuratore troverai monitor, computer, set per STEM, creatività e molto altro!

MULTI STRUMENTO Per ogni categoria gli oggetti 3D a disposizione sono tanti e in continuo aggiornamento e ampliamento.

MULTI MARCA Tanti marchi diversi in un unico ambiente, di indiscussa qualità, ideali per realizzare spazi con una vocazione educativa: per configurare spazi rispondenti alle proprie esigenze, e non a quelle di un produttore qualsiasi.



Idea



Disegna



3D



Acquista



Consegna

Approcci educativi



Ricerchiamo da sempre l'innovazione, ma solo dove crediamo che faccia bene alle persone.

Pensiamo che le novità, le tecnologie debbano sempre parlarsi e andare a braccetto con le buone tradizioni educative.

Per farlo riteniamo sia fondamentale continuare a studiare e a osservare le evoluzioni dei contesti educativi, le buone prassi che funzionano.

Insegnare è il mestiere più complesso del mondo, perché si lavora con una "materia umana" in costante divenire. Non esiste un modo perfetto di farlo, una ricetta pronta, ma pensiamo che portare a lezione uno spettro di opzioni e suggestioni diverse offra ingredienti più equilibrati per tutti.

In questa pagina vi raccontiamo i nostri approcci educativi preferiti, quelli che studiamo e che ci guidano nelle nostre scelte e nello sviluppo delle soluzioni che vi proponiamo.

HANDS-ON e DIDATTICA ATTIVA

Non vogliamo riempire secchi ma accendere fuochi: le conoscenze non si trasmettono né si fanno cadere dall'alto, ma si scoprono insieme. Nel farlo aiuta mettere le mani "in pasta", fare esperimenti, condurre esperienze attive che stimolino curiosità e domande, prima di dare risposte. Tutti i nostri prodotti sono laboratoriali, ma in particolare ci siamo scatenati nelle sezioni dedicate a **Robotica educativa** e a **MakerSpace**.

PEER LEARNING e COOPERATIVE LEARNING

Sporcarsi le mani significa spesso lavorare in gruppo, come piccole **équipe di scienziati**. Il gruppo stimola un coinvolgimento attivo, il confronto con l'altro, la mediazione, la responsabilità, l'autonomia. Per lavorare "a squadre" l'arredo è fondamentale: modulare, flessibile, riconfigurabile, non convenzionale, tecnologico. L'abbiamo cercato così.

STEM

Oltre 20 anni di scelte in questo campo e il più grande catalogo in Europa di robotica educativa: il nostro cuore vivo e pulsante sono le STEM, pervasive in ogni sezione di questo catalogo. Le amiamo perché trasformano la classe in un laboratorio, permettono di lavorare su più materie e competenze contemporaneamente, e perché trasmettono conoscenze che preparano davvero gli studenti al presente e al futuro.

EBL e PBL

L'apprendimento basato su problemi ci piace perché è metacognitivo e rende molto visibili le fasi del processo: pone agli studenti un problema chiedendo loro soluzioni originali. Per ottenerle è necessario **analizzare** ipotesi e premesse, **ideare** e **selezionare** strategie di risoluzione, acquisire nuove conoscenze, **produrre** una risposta e poi **riflettere** e **condividere** il percorso compiuto. Molte delle tecnologie per la didattica digitale, individuali o collettive, che abbiamo scelto, sono pensate anche per sostenere e facilitare questa idea didattica.

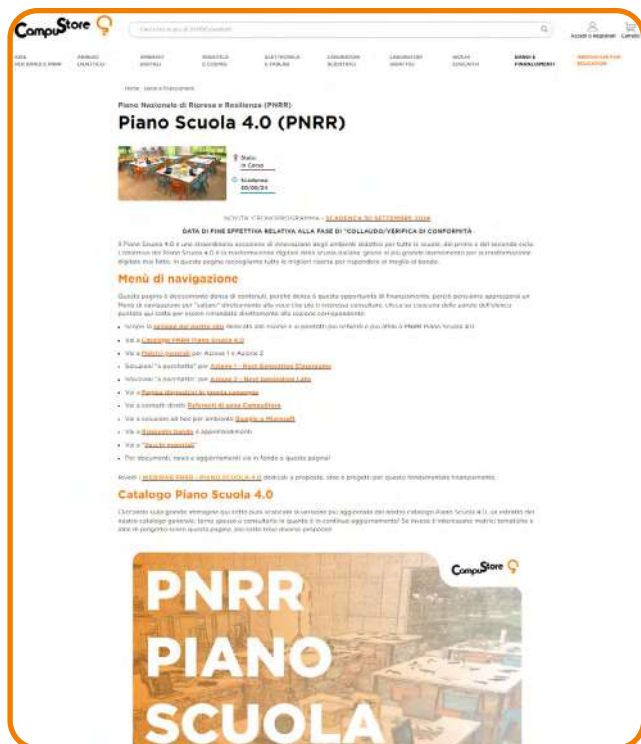
APPRENDIMENTO OLISTICO

A scuola non si coltivano solo gli aspetti cognitivi e razionali dell'esperienza umana. Se è vero che siamo composti di pensieri, ma anche di emozioni, relazioni, di un corpo che si muove e di valori e ideali, allora, a lezione, tutte queste sfere devono essere coinvolte, accompagnate ed educate. Questo è il primo catalogo in cui esplicitiamo l'esigenza del **Benessere a scuola** e l'intersezione tra le sfere che compongono la persona è stata il nostro punto di riferimento, soprattutto per la sezione infanzia.



Bandi e finanziamenti

Ti aiutiamo noi



Pagine dedicate a tutti i bandi in corso

- Documenti ministeriali
- File precompilati
- Matrici di spesa
- Idee / pacchetti
- Webinar entro 48 ore dall'uscita del bando

Conta su di noi

- Progetti educativi completi
- Consulenza basata sulla conoscenza e l'esperienza educativa
- Esempio di pacchetti "pronti all'uso" (personalizzabili)
- Progetti personalizzati e su misura
- Un intero ufficio dedicato alle gare d'appalto



Servizi gratuiti e suggerimenti

Webinar

200.000 docenti formati ogni anno

I nostri webinar sono **sempre gratuiti certificati**, con esperti di settore, sui temi didattici più interessanti del momento e in ciascuno lasciamo spazio alle vostre domande. Chi non può seguirci in diretta può comunque iscriversi e ricevere **in differita le nostre registrazioni**.

Blog

Innovation for education è il nostro blog per la didattica: una piattaforma di contenuti sempre gratuiti, scritti da insegnanti per insegnanti.

www.innovationforeducation.it

Gruppi Facebook

I gruppi Facebook che consigliamo sono dedicati alla didattica e permettono di scambiarsi idee e suggerimenti:



**Laboratori
innovativi
e avanzati**



Robotica
educativa
e coding



**PON 2014-2020
per la Scuola**



STEM - Spazi e strumenti per l'apprendimento

La nostra newsletter

Per restare sempre aggiornati sulle nostre novità e gli eventi a cui partecipiamo la soluzione migliore è iscriversi alla nostra coloratissima newsletter. **Inquadra il QR Code a fianco ed iscriviti!**



Flix

Un canale di contenuti video di approfondimento. Lezioni, dirette, attività passo-passo, suggerimenti per la risoluzione di problemi.

www.campustore.it/campustore-flx

Social



Facebook
www.facebook.com/CampuStoreIT



Instagram
www.instagram.com/campustore.it



YouTube
www.youtube.com/user/CampuStoreEducation



Linkedin
<https://www.linkedin.com/company/campustore-it>



WhatsApp
Segui il nostro canale broadcast per le migliori novità



I nostri cataloghi

Quello che ti appresti a sfogliare e il nostro catalogo istituzionale per l'Anno 2025. Racchiude però solo una piccola parte di ciò che possiamo offrirti.

Ti invitiamo a scoprire online i **nostri cataloghi tematici**, dedicati ad esigenze specifiche, più approfonditi e settoriali.

Consultali online, per non perdere nessuna novità.



INQUADRA IL QR CODE E
SFOGLIA I CATALOGHI!

Informati

Registrati alla nostra

Newsletter

Le migliori novità e idee-ispirazioni di didattica innovativa, inviti a centinaia di ore di formazione gratuita certificata e aggiornamenti in tempo reale dal mondo della scuola.

Inquadra il QR code e compila i campi!



INQUADRA IL QR CODE E
COMPILA I CAMPI!



Aggiornati



INFANZIA





Nido e infanzia

Questa sezione del nostro catalogo è una novità assoluta: serve a darti un'idea dei modi in cui ti possiamo aiutare nella realizzazione di **ambienti didattici innovativi** al nido e alla scuola dell'infanzia.

È solo un assaggio, perché le possibilità per la creazione o l'adeguamento di spazi destinati ai più piccoli sono praticamente infinite.

Per questo puoi sempre contare su di noi per una consulenza senza impegno oppure consultare la pagina



CATALOGO
CAMPUSTORE
INFANZIA

www.campustore.it/infanzia

Tre macro direttrici

Possiamo raggruppare le soluzioni per l'infanzia in:

ARREDI DIDATTICI INNOVATIVI

TECNOLOGIE PER L'INFANZIA

SET DIDATTICO-EDUCATIVI
NON TECNOLOGICI

Dentro questi 3 macro-contenitori poi possiamo dettagliare tante possibilità, in base a destinazione d'uso e obiettivi educativi.

Tutti i set che proponiamo sono stati attentamente selezionati per poter **garantire lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali** delle bambine e dei bambini nei diversi campi di esperienza previsti dalle **Indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia** e per il primo ciclo di istruzione e in coerenza con le **Linee pedagogiche per il sistema integrato zero-sei**.

TUTTI I NOSTRI ARREDI PER
INFANZIA SONO CONFORMI AI CAM



I 5 campi di esperienza

Il sè e
l'altro

Il corpo e
il movimento

Immagini,
suoni, e colori

Discorsi
e parole

Conoscenza
del mondo

Oltre a "singoli prodotti" (il cui elenco completo aggiornato è sempre disponibile sul sito) abbiamo ideato dei **set tematici "chiavi in mano"** dedicati ai **5 campi di esperienza**: nascono dalla volontà di mettere **al centro l'iniziativa dei bambini**, all'interno di ambiti culturali diversi, promossi dall'adulto, per arricchire e far evolvere l'esperienza infantile. Tali ambiti (i "campi di esperienza", appunto) fanno riferimento ai **diversi aspetti dell'intelligenza**: ognuno può essere valorizzato, supportato e sostenuto da uno o più set, che in genere prevedono un misto di arredi, set educativi, tecnologie didattiche. In queste pagine ne proponiamo solo alcuni, online li trovi sempre aggiornati.

Il sé e l'altro

Campus Infanzia - Io&Noi

Questo set è pensato per offrire un mix di arredi, attrezzature digitali e strumenti didattico educativi che favoriscono lo sviluppo socio-emotivo, la conoscenza di sé e dell'altro. È infatti composto da: Tappeto Circle Time, 6 robot mTiny

Mini set SeA

Abbiamo previsto anche degli altri mini-set più tematici e verticali: le **Grandi domande** fornisce supporti alle questioni più complesse da affrontare all'infanzia; **Vedo, capisco, accolgo** si focalizza sul confronto con gli altri e le diversità; **Sento e Senso** dà priorità alle emozioni e al sentire.

355839	IO & NOI - SET DISCORSI E PAROLE	4.500,00 €
355859	SET LE GRANDI DOMANDE	500,00 €
355860	SET VEDO, CAPISCO, ACCOLGO	1.200,00 €
355861	SET SENTO E SENSO	1.000,00 €



Immagini al solo scopo illustrativo: per il reale dettaglio dei set si vedano le schede prodotto sul sito.



Il corpo e il movimento

Set Il corpo e il movimento

Questo set è pensato per offrire un mix di complementi ideali per supportare lo sviluppo di motricità e movimento e per conoscere il mondo anche attraverso i sensi e la corporeità. **Include** infatti: il pavimento interattivo PlayFlow, un tappeto in EVA CodyRoby ideato dal Prof. Bogliolo completo di accessori, 6 apette robotiche Blue-Bot, 3 tappeti didattici per robot, 4 set LEGO Education Sistema creativo, 6 set di costruzioni tridimensionali Polydron.

355868 SET IL CORPO E IL MOVIMENTO 25 9.000,00 €

Mini set CeM

Abbiamo previsto anche di mini-set più verticali: **Mi prendo cura di me** include una raccolta di supporti didattici per approfondire il tema della cura personale, dell'igiene e della propria percezione. Il **Set orientamento** include supporti per ingaggiare attività per sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio. Il **Set equilibrio e movimento** include strumenti per affinare la conoscenza delle proprie capacità fisico-motorie (set di psicomotricità e sviluppo sensoriale).

355865	SET MI PRENDO CURA DI ME	350,00 €
355870	SET ORIENTAMENTO	3.500,00 €
355871	SET EQUILIBRIO E MOVIMENTO	1.500,00 €

Immagini, suoni e colori

Le arti al centro: con questi kit miriamo a favorire tutte le attività inerenti alla comunicazione e all'espressione manipolativo-visiva, sonoro-musicale, audio-visuale e massmediale, con il loro continuo intreccio.

Set immagini, suoni, colori

Include: tavolo luminoso, 3 videocamere interattive a collo snodabile con software semplificato di video editing, una collezione di materiale povero per tinkering (Sphero Craft Pack), 3 set Makey Makey per fare attività di musica e suoni a partire da frutta e verdura, borsa con strumenti musicali misti, 4 teatrini delle ombre con personaggi caratteristici per le storie, 4 set di 10 cubi impilabili, una collezione di 184 pezzi di forme geometriche traslucide per piano luminoso, una collezione LEGO Education mista di 480 pezzi, macchina al taglio laser semplicata per la creatività, 6 robot Sphero Indi e 6 robot Ozobot che si programmano a colori.

355872 SET IMMAGINI, SUONI, COLORI 25 15.000,00 €

Mini set ISC

Abbiamo previsto anche di mini-set più verticali, ciascuno dedicato a uno aspetto specifico di questo campo di esperienza: la musica, le arti visuale, o un mix di strumenti per la multimedialità, inclusa una stazione da podcast per i più piccoli!

355874 SET SUONA BENE 350,00 €
355875 SET MULTIMEDIA 1.550,00 €
355876 SET I COLORI DELLE EMOZIONI 730,00 €



Immagini al solo scopo illustrativo: per il reale dettaglio dei set si vedano le schede prodotto sul sito.



Discorsi e parole

Imparare a esprimersi e a comunicare: per parlare di sé e del mondo e così conoscerci e conoscerlo. Con questi set puntiamo a supportare le attività volte a sviluppare le capacità comunicative e l'espressione orale come veicolo preferenziale per dare forma al pensiero.

Set Discorsi e parole

Questo mega set include: una Casetta in legno "abitabile" con accessori, una libreria certificata CAM coloratissima e divertente, morbidi e postazioni informali, 6 robot TaleBot, 6 LEGO StoryTales, 6 Bee-Bot con tappeti tematici Favole e fiabe, un teatrino in legno medio con pupazzi e personaggi, una cassa FABA in set Emozioni sonore primaria e infanzia, 6 LEGO Education SPIKE Essential che uniscono il coding allo storytelling e possono essere utilizzati in continuità con la primaria.

355881 SET DISCORSI E PAROLE 14.000,00 €

Disponibili set più specifici e verticali, per la composizione esatta far riferimento al sito.

346947 STORYTELLING, STEAM ED EMOZIONI LEGO 4.150,00 €
346949 SET ASCOLTA, IMPARA E PARLA 2.500,00 €
355884 SET LEGGERE LE IMMAGINI 400,00 €
355885 SET STORIE E RACCONTI 900,00 €



Conoscenza del mondo

Nei set che fanno riferimento a questo campo d'esperienza abbiamo inserito principalmente supporti didattici che permettono di lavorare su osservazione, pensiero critico e logica, primi concetti scientifici e matematici.

Set conoscenza del mondo

Mega set comprensivo di: 2 tavoli da STEM e coding altezza infanzia, un tavolo da tinkering infanzia, 12 sedie colorate, due sedute morbide, 4 microscopi per infanzia wireless, 6 set misti Polydron, 4 set per la matematica tangibile, 6 LEGO Education Parco delle competenze STEAM, 6 osservatori per insetti, 6 Coding Express, 4 set misti animali LEGO.

355886 SET CONOSCENZA DEL MONDO 10.200,00 €

Disponibili set più specifici e verticali, per la composizione esatta far riferimento al sito.

346948	MEGA SET LEGO COSTRUISCI E IMPARA	3.950,00 €
355887	SET SCOPRO E OSSERVO	250,00 €
355888	SET CONTO E MISURO	400,00 €
355889	SET LOGICA E CAUSALITÀ	840,00 €

Immagini al solo scopo illustrativo: per il reale dettaglio dei set si vedano le schede prodotto sul sito.

Giochi in legno

La nostra collezione di giochi in legno è molto vasta e include diverse bellissime opzioni, con proposte per tutte le età dai 6 mesi in su. Per esigenze personalizzate contattaci:

infanzia@campustore.it

Qui ne proponiamo solo un assaggio.

1	355907 MAXI COLLEZIONE PUZZLE IN LEGNO	75,00 €
2	355906 MINI TAVOLINO ATTIVITÀ IN LEGNO	48,00 €
3	355908 SET NUMERI, FORME E COLORI	200,00 €
4	355909 MOTRICITÀ FINE E SVILUPPO TATTILE	100,00 €



ARREDI CONFORMI AI CAM

I nostri arredi per infanzia sono tutti conformi ai CAM - il termine indica che i nostri prodotti soddisfano tutti i criteri minimi ambientali stabiliti per la produzione di arredi per interni (con DM emesso l'11 gennaio 2017 e le successive modifiche).

FACILI DA PULIRE

ATTENTI A ERGONOMIA - POSTURA - BENESSERE DEGLI STUDENTI

È impossibile racchiudere tutti gli arredi che possiamo offrire per infanzia in un solo catalogo: la nostra selezione prodotti dedicata ai più piccoli si è arricchita nel tempo e oggi conta migliaia di articoli. In questa pagina riportiamo solo dei complementi particolari e le macro categorie d'arredo che trattiamo.

Per maggiori dettagli visita: www.campustore.it/infanzia

La casetta in legno

Completa di telo color canapa e maxi cuscinone color pavone.



355914

2.392,00 €

Ponti, nuvole e nicchie



355898

4.000,00 €

Tavoli infanzia



355915 ISOLA POMELO 6 BANCHI + 6 SEDIE 1.950,00 €
343583 TAVOLO CODING INFANZIA 980,00 €
355918 TAVOLO TINKERING 3.944,00 €
324150 TAVOLO TONDO H53 495,00 €

Sedute speciali

Le nostre sedie iconiche per la scuola si possono richiedere in tutte le altezze, comprese quelle per infanzia. Vi sono però alcuni modelli speciali che proponiamo esclusivamente per nido e infanzia: eccone qualche esempio.



355919 SEDIA ONDIVAGA MULTIFUNZIONE 160,00 €
349906 SACCOTTO ARCOBALENO MEZZALUNA ECO 250,00 €
353622 CAMPUSARENA 15 POSTI - INFANZIA 3.500,00 €

Guardaroba e portascarpe

Riporre, contenere e proteggere gli indumenti dei bambini è essenziale funzionale.



342919 SPOGLIATOIO 9 POSTI AD ANTE 540,00 €
340875 PORTA SCARPONCINI ESTERNO LEGNO 1.000,00 €

Simulazione - Gioco immaginativo, di ruolo, simbolico

Ogni volta che un bambino usa un oggetto per rappresentare qualcos'altro ci troviamo di fronte al gioco immaginativo, che aiuta i più piccoli a sviluppare competenze linguistiche, sociali, emotive, relazionali, cognitive. In questa pagina indichiamo i più richiesti supporti ad attività di simulazione, anche sotto forma di set. Molte altre proposte disponibili.



Cucina - Mercato - Mestieri

Due tra i giochi simbolici più amati, intimamente connessi tra loro. In questa pagina proponiamo dei "mega set" omnicomprensivi: La cucina verde salvia, ad esempio, include 8 elettrodomestici in legno abbinati, stoviglie e oltre 70 alimenti.

Proponiamo anche una versione "da costruire" del mercato, perfetta anche per l'apprendimento esperienziale all'aria aperta.

Un utile complemento a questi giochi sono i set dedicati alle professioni: il Maxi set strumenti del mestiere include accessori propri di falegname, parrucchiere, dentista, medico e 10 marionette per giocare a interpretare i vari personaggi.

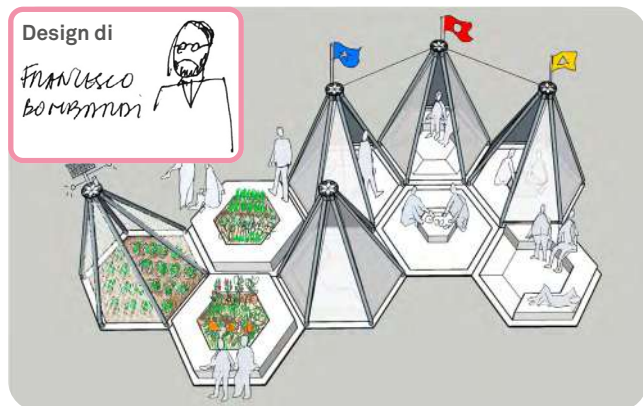
355890	LA CUCINA VERDE SALVIA CON ACCESSORI	400,00 €
355899	LA CUCINA COUNTRY CHIC - CON STOVIGLIE	1.600,00 €
355900	IL MERCATO CON ACCESSORI	320,00 €
355901	MAXI SET STRUMENTI DEL MESTIERE	120,00 €
355935	GIANT POLYDRON - COSTRUISCI IL MERCATO	350,00 €

Teatro

Il teatro consente ai bambini di dare un senso alla propria identità, attraverso l'esplorazione di situazioni immaginarie, che presentano strutture parallele a quelle presenti nel mondo reale. Spesso protagonista di giochi istintivi da parte dei bambini, se correttamente indirizzato dall'educatore il teatro permette di mettere al centro le esigenze formative della classe, per aiutare i più piccoli a sviluppare corpo, voce, emotività. Per supportare questa attività abbiamo diverse soluzioni: dal classico teatro in legno per burattini e marionette, al teatrino delle ombre ispirato al Wayang balinese.

Disponibile anche all'interno dei set misti dedicati al Campo di esperienza Discorsi e parole, come il Set Teatro e Gioco simulato composto da teatro delle ombre con oltre 20 personaggi diversi, 1 set robot e Storytelling, un teatro in legno, 30 marionette da braccio o da dita diverse, 6 bambole inclusive, mantelli.

356116	TEATRINO IN LEGNO	165,00 €
343982	WAYANG - IL TEATRO DELLE OMBRE	52,00 €
355845	SET TEATRO E GIOCO SIMULATO	700,00 €



Digital Teepee

Un progetto che parte dalla tradizione e vi innesta la magia dell'innovazione, nato dalla penna sicura dell'Architetto Francesco Bombardi per ISAFF. Digital Teepee è un sistema modulare e integrabile, a crescita controllata e graduale, per costruire un vero e proprio villaggio, con diverse funzioni in equilibrio (è serra, orto, capanna, cucina, assemblea, laboratorio). Questo set, con il suo kit tecnologico incluso, è un centro di osservazione e controllo della natura e dei fenomeni circostanti, un laboratorio per la scoperta all'aria aperta, un banco di prova per accendere la curiosità e l'amore per il sapere. Dimensioni struttura: 420x260x180h cm.

355926	DIGITAL TEEPEE - VILLAGGIO STEM	CONTATTACI
--------	---------------------------------	------------

La tenda

Non solo innovazione spinta! Igloo, tenda o dark room? I nostri rifugi "tradizionali" sono pensati per offrire un antro protetto ai bambini che ne incentivano immaginazione e creatività. La tenda stimola la fantasia, promuove il gioco indipendente, fornisce uno spazio rilassante, offre un'alternativa senza schermo a un mondo spesso troppo rumoroso.

356115	TENDA TEEPEE	150,00 €
345527	LA TENDA DELLE EMOZIONI	130,00 €
356117	TANA A IGLOO	1.750,00 €



Infanzia: set tra spazio e competenze

Cosa offre CampuStore a nido e scuola dell'infanzia (approccio 0-6 anni)

LA MIGLIORE E PIÙ VASTA SELEZIONE DI ROBOTICA EDUCATIVA 0-6 ANNI

ARREDI DIDATTICI INNOVATIVI

ATTENZIONE AI CAM

STEM - IDEE PER L'OSSERVAZIONE E LA SCOPERTA SCIENTIFICA

INCLUSIONE

APPROCCIO SOSTENIBILE

Supporti per:

ATTIVITÀ CREATIVE, MUSICALI, ARTISTICHE

ESPERIENZE SENSORIALI

PRIMI CONCETTI NUMERICI

MOTRICITÀ FINE

OUTDOOR LEARNING E GIOCO ALL'APERTO

GIOCO SIMBOLICO

PENSIERO CRITICO E LOGICA

INTELLIGENZA EMOTIVA

PSICOMOTRICITÀ

LINGUAGGIO ED ESPRESSIONE

IMMAGINAZIONE

Benessere (digitale)

Nelle scelte che ci guidano per l'infanzia preferiamo supporti che favoriscono il benessere in contesto educativo, che sfocia anche in Benessere digitale. Oltre alla scelta attenta delle giuste soluzioni ci sono alcune buone pratiche e attività che incentivano e insegnano la ricerca di uno stato di benessere e di piacere legato all'apprendimento, che possono essere adottate anche con i più piccoli:

- Mindfulness / yoga
- Consapevolezza emotivo-emozionale – da sviluppare ad esempio nel Circle time
- Peer education – particolarmente efficace nelle attività di coding e STEAM

Benessere e Metodo Snoezelen

L'approccio Snoezelen prevede la costruzione di un ambiente in cui sono offerte esperienze sensoriali stimolanti che portano ad un profondo rilassamento. L'obiettivo è la promozione del benessere, a supporto di un approccio terapeutico/riabilitativo o pedagogico/educativo. Le nostre soluzioni si riferiscono a questo secondo obiettivo per creare uno spazio accogliente.



355927 SET ESPLORAZIONE SENSORIALE
355928 SET DENTRO LA TENDA
355929 SET L'AULA DEL BENESSERE

150,00 €
450,00 €
CONTATTACI

Circle time

Nel Circle time ci si siede in cerchio ci si apre a un ascolto privo di giudizio che favorisce la gestione delle emozioni, proprie e altrui. Per supportare questa attività abbiamo sviluppato un **tappeto bifacciale circolare di 3 metri** che offre spunti per l'avvio delle discussioni e permette di ragionare sulle emozioni. Il tappeto è anche incluso in alcuni Set tematici misti, come **Io&Noi**.



355841 TAPPETO CIRCLE TIME BIFACCIALE
355839 SET IO & NOI – DISCORSI E PAROLE

450,00 €
4.450,00 €

Costruzioni 2D e 3D - Forme geometriche Polydron

Polydron

Polydron è un sistema di costruzioni geometriche che da 40 anni rende chiara e semplice la comprensione di concetti matematici e spaziali. Si tratta di forme in 2D che possono essere assemblate per creare figure geometriche in 3D e capire così concetti legati a spazio, geometria, matematica. Sono disponibili:

- Set composti da sole **figure piene**
- **Set frameworks** ovvero con forme "forate" al centro, più facili da manipolare
- **Set misti** che combinano pezzi di entrambe le tipologie
- Polydron **magnetici**
- Polydron **traslucidi** (Crystall, per lavorare in particolare sull'ottica e gli effetti dei colori combinati a diverse fonti luminose).
- Polydron **Giganti** (dettagliati nella sezione Outdoor Arredi di questo catalogo).

I codici qui riportati sono solo esemplificativi: decine di altre soluzioni disponibili sul sito.

338700 POLYDRON FRAMEWORKS | PACK 460 PZ 85,00 €
255988 POLYDRON FRAMEWORKS | PRISMI 121 PZ 26,00 €
188858 SET PER I SOLIDI PLATONICI 50 PZ 24,00 €
355931 CRYSTAL | SET CLASSE COLORI PRIMARI 96 PZ 101,00 €
355932 KINDERMAG | SET CLASSE TRASLUCIDI 96 PZ 135,00 €
338938 MAGNETICI TRASLUCIDI | EXPLORATION 128 PZ 180,00 €



Soluzioni uniche per la scuola dell'infanzia

Non solo set o strumenti semplici: per la scuola dell'infanzia esistono soluzioni uniche, che troverai meglio dettagliate nelle altre sezioni di questo catalogo e che sono speciali perché per idearle siamo partiti anzitutto dalla pedagogia e dalle finalità educative, per arrivare poi a disegnare e a produrre il prodotto. Quali sono gli strumenti più innovativi per l'infanzia?

Concept by
 Learning
by Languages
METHOD FOR INNOVATIVE AND CREATIVE SCI



Design di

FRANCESCO
BOMBARDINI



i-Vulcani

Apprendimento immersivo per le STEM

Scopriilo a pagina 73

Con contenuti
 **GIUNTI Scuola**
star bene a scuola



Pinguin

Il monitor interattivo per STEM

Scopriilo a pagina 78

Con contenuti
 **GIUNTI Scuola**
star bene a scuola



Miri - l'aula immersiva

Sicura, interattiva e inclusiva

Scopriila a pagina 76



Bruco Catena

Un altro livello di STEAM

Scopri lo a pag 74



Robot educativi

Decine di possibilità anche per i più piccoli: sai che CampuStore ha il catalogo di robotica più grande d'Europa?

Scopri tutti i robot per i più piccoli da pagina 125



CampuScopio

Scienze e Outdoor learning

Scopri lo a pagina 115

Con contenuti
GIUNTI Scuola
star bene a scuola



PlayFlow

Trasforma ogni pavimento in un mondo animato e interattivo

Scopri lo a pagina 79



Design di
FRANCESCO
BOMBARDI

eduSand

La sabbiera per imparare tra la classe e il giardino

Scopri la a pagina 71



Set misti pronti

La naturale curiosità dei bimbi è la scintilla per accendere la passione per l'apprendimento fin dalla scuola dell'infanzia: una storia d'amore che puntiamo a far durare per tutta la vita. I set LEGO® Education infanzia aiutano i bambini a capire sé stessi e a scoprire il mondo che li circonda, con affondi su lettura, matematica, scienze e persino le loro emozioni! Qui sotto troverai i singoli set raggruppati per area, ma noi ti consigliamo di sceglierli in abbinata a tecnologie, arredi ed altri supporti educativi in modo da acquisire, in un'unica soluzione, dei supporti per esperienze educative complete. Qui ti riportiamo 3 proposte, sul nostro sito trovi tutte le altre.

355839	IO & NOI - DISCORSI E PAROLE PER LA SCOPERTA DEL SÉ	4.450,00 €
355836	MEGA SET LEGO EDUCATION STORYTELLING IN CONTINUITÀ	4.100,00 €
355832	MEGA SET LEGO EDUCATION STEAM IN CONTINUITÀ	4.900,00 €

STEAM

Coding Express

Una soluzione creativa per avvicinarsi ai primi concetti di coding dalla scuola dell'infanzia. Il treno protagonista del set si programma attraverso mattoncini colorati oppure via app (inclusa ma non necessaria). Include **234 LEGO® DUPLO®**, idee attività, tutorial, guida insegnante.

Età: 3+

322862	CODING EXPRESS	269,00 €
327646	CODING EXPRESS - SET CLASSE (4 BASE)	1.045,00 €



Parco delle competenze STEAM

Un set per capire principi di scienze, tecnologie, matematica. Include **295 LEGO® DUPLO®** tra cui ingranaggi, binari, pulegge, barche e personaggi. Permette di costruire altalene, caroselli, scivoli. Si può arricchire di veicoli con il set Tecnomacchine.

Età: 3+

316179	PARCO DELLE COMPETENZE STEAM	209,00 €
355825	PARCO STEAM - SET CLASSE (4 BASE)	812,00 €
295338	TECNOMACCHINE	277,00 €



Storytelling

StoryTales

Un set di oltre 100 elementi che promuove la creatività, l'elaborazione e la ripetizione fantasiosa di storie e narrazioni. Include 3 basi che aiutano a focalizzare "le parti" di un racconto e che possono essere utilizzate con o senza i 5 sfondi proposti.

Età: 3+

299427	STORYTALES	150,00 €
355830	STORYTALES - SET CLASSE (6 SET BASE)	870,00 €



Lettere e personaggi

Per racconti più ricchi aiuta utilizzare animali e personaggi agiuntivi, anche per attività basate sui ruoli. Crescendo diventerà importante integrare il racconto orale con lo scritto (letto-scrittura): in questo aiuta a prendere familiarità con le lettere dall'infanzia, con il gioco manipolativo.

Età: 2+

335702	PERSONE	96,00 €
335701	ANIMALI	150,00 €
335700	LETTERE	125,00 €



Creatività

Pensati per l'esplorazione libera e per favorire l'espressione personale. Il **mio mondo XL** include **480 elementi DUPLO** misti. Le **Costruzioni creative** contano **160 mattoncini DUPLO** (solo mattoncini, no accessori né personaggi).

Il **Set Tubi** include **150 elementi** per creare sistemi e invenzioni basate sui tubi e lo scorrimento.

Il set **Sistema Creativo** è l'unico a non includere i mattoncini di grandi dimensioni DUPLO, ma normali **mattoncini LEGO** (oltre **1.000!**). Utile per affinare le capacità manipolative dei bambini ed è adatto dai 4 anni.

338440	IL MIO MONDO XL	270,50 €
308807	SET DI COSTRUZIONI CREATIVE	74,00 €
335699	TUBI	153,00 €
308808	SISTEMA CREATIVO	65,00 €





ARREDO



Da dove iniziare?

Progetta

Con noi o in autonomia.

Campus Planner è il primo configuratore 3D per le scuole. Facilissimo da usare, include arredi, robot, tecnologie, strumenti analogici. Scopri **Campus Planner** inquadrando il QR code



Oltre 1.000 progetti su misura realizzati dalle scuole italiane

Informati

Parti dal catalogo: nelle prossime pagine abbiamo selezionato alcune soluzioni d'esempio, condite di un pizzico di consigli e idee nati dal confronto con migliaia di scuole e da progetti concreti realizzati da noi. Molte altre sono sul nostro sito o nei nostri webinar: molti sono dedicati agli spazi, non perderteli!

Preventivi gratuiti. Anche per MePA.

Non trovi ciò che cerchi? Ci siamo noi, puoi richiedere tutti i preventivi che vuoi, senza impegno anche se poi l'acquisto intendi farlo su MePa o altri portali per la PA.

info@campustore.it | 800 244 994

Cosa garantisce CampuStore?

Certificazioni



Garantita per tutti i prodotti del catalogo cartaceo



Azienda certificata UNI EN ISO 9001:2015

Comfort. Colore. Bellezza.

Complice anche l'inserimento dei CAM, abbiamo passato molti mesi a studiare i materiali più idonei a consentire confort e posizione ottimale a studenti, docenti, personale scolastico.

Tutte le soluzioni individuate per questo catalogo sono perciò accomunate da:

-  **Ergonomia** - abbiamo fatto ricerca sulla postura, l'affaticamento visivo e acustico e il passaggio dell'aria, che viene garantito da supplementi di qualità
-  **Inclusione** - dietro ogni scelta c'è la ricerca di opzioni che possano includere diversi bisogni educativi e modalità di apprendimento
-  **Green** - materiali di altissima qualità e sostenibili, spesso riciclati
-  **Colore** - si sa che amiamo le pareti colorate, dove possibile e, ogni volta che abbiamo potuto, abbiamo cercato di portare un pizzico di luce e colore anche negli arredi che proponiamo
-  **Flessibilità** - lo vedrai nei progetti delle prossime pagine: gli spazi devono supportare modalità di insegnamento e apprendimento diverse e aprirsi anche all'innovazione. Devono permettere riconfigurazioni veloci, la condivisione di risorse tra più ambienti, la ricarica (meglio se green) dei dispositivi.
-  **Bellezza** - nelle pagine precedenti abbiamo inserito degli ambienti realizzati con le nostre soluzioni che a noi strappano sempre un sospiro: quell'effetto di estetica meraviglia è un qualcosa che ci piacerebbe riuscire a portare in ogni scuola.

Arredi - A cosa prestare attenzione

Arredi - A cosa prestare attenzione



Diffidare dalle copie di scarsa qualità

La protezione della schiena del bambino è una scelta da ritenersi prioritaria e che si inserisce anche nel percorso dell'educazione alla salute e promozione ai corretti stili di vita. Scegliere prodotti originali, di qualità, certificati significa mettere al primo posto la salute di studenti e docenti. Per questo di ogni soluzione

CampuStore sceglie solo l'originale.

Essere all'altezza

Guida alle misure corrette di banchi e sedie

età	3 - 4 anni	4 - 5 anni	6 - 7 anni	8 - 10 anni	11 - 13 anni	14 - 18 anni
statura	93 - 115 cm	108 - 121 cm	119 - 142 cm	133 - 159 cm	146 - 176,5 cm	159 - 188 cm

Il terzo educatore

Citiamo Loris Malaguzzi e lo sperimentiamo quotidianamente: l'ambiente in cui ci si trova influenza il modo in cui si apprende e ci si apre al mondo.

Il suo pensiero ha ispirato anche il libro *The Third Teacher*, un saggio scritto da un team internazionale di architetti e designer esperti di ambienti educativi, con contributi trasversali di esperti come Sir Ken Robinson, preoccupati per il sistema educativo e per la concezione dello spazio dell'apprendere ancora in uso. Nel libro vengono proposti 79 modi per utilizzare lo spazio per migliorare l'apprendimento, di cui abbiamo tenuto conto nell'impostazione di questa sezione. Altre indicazioni che ci hanno ispirato sono la *Future Classroom* di European Schoolnet e le pubblicazioni di INDIRE su Spazi flessibili e Ambienti di apprendimento.

Benessere

Tutte le indicazioni che abbiamo proposto sono legate al concetto di benessere che, come adulti esperti, dobbiamo garantire a chi impara. A volte piccolissimi accorgimenti a costo zero fanno una differenza enorme: ridipingere le pareti, insonorizzare un corridoio, scegliere delle lampadine diverse.

E per i cambiamenti più importanti? Ti aiutiamo noi!

Imparare a stare bene è fondamentale per imparare.



Notebook
Vai a pagina 88

Carrelli STEM
Vai a pagina 72

Sedie colorate
Vai a pagina 55

**Tavoli modulari
a trapezio**
Vai a pagina 51

mBot2
Vai a pagina 143

Smart Garden
Vai a pagina 194

Microscopi
Vai a pagina 115





In questa e nelle pagine seguenti abbiamo proposto 5 progetti diversi realizzati da CampuStore, utili a ragionare sugli spazi d'apprendimento innovativi: cosa li caratterizza e che esigenze hanno i luoghi destinati all'apprendere.

In ogni progetto abbiamo approfondito un aspetto, la destinazione d'uso (ambiente grande/piccolo), oppure una coppia di verbi che esprime "il fare" che si realizza in aula e che indica come le metodologie didattiche stiano cambiando e, con esse, i supporti e gli ambienti in cui prendono vita.

I progetti servono anche da "indice illustrato": per alcuni articoli molto richiesti abbiamo indicato dove si possono approfondire.

Aule - laboratorio

L'ambiente-classe di nuova concezione è un luogo flessibile, capace di sposare vari approcci al contempo. La classica spiegazione frontale – che permane, sebbene arricchita di nuovi supporti, come i monitor interattivi – si affianca ad altre modalità di esplorazione del sapere, che passano anche per una dimensione esperienziale, personale o collettiva/di gruppo. Per far ciò gli arredi si spostano e riconfigurano. L'aula laboratorio può anche essere "tematizzata", con strumenti tipici di una specifica disciplina o di un gruppo di materie.

La configurazione dello spazio

- Tavoli modulari e sedie leggere e impilabili, meglio se ergonomiche.
- Carrelli per condividere le risorse tra aule diverse.
- Se si decide di "tematizzare l'aula" può aiutare scegliere un colore prevalente per ciascuna materia/indirizzo.
- L'idea in più? Caratterizzare le pareti insieme agli studenti, grazie agli strumenti Maker!

La gestione delle risorse

- Monitor
- Dispositivi portatili
- STEM – gli strumenti innovativi entrano nell'aula, la abitano, diventano protagonisti della didattica quotidiana, a supporto delle materie "tradizionali"

CampusGarden
Vai a pagina 195

Tower Garden
Vai a pagina 195



Aree comuni, corridoi, grandi spazi



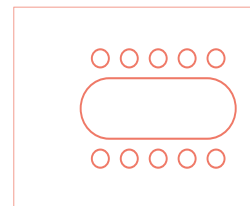
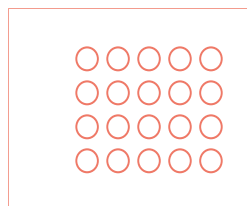
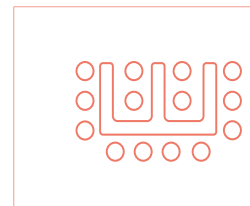
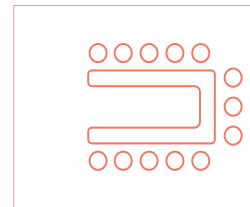
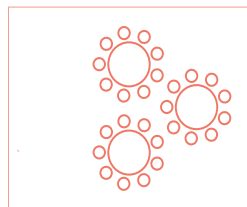
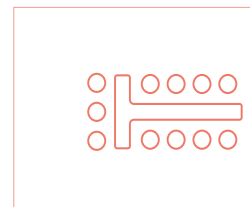
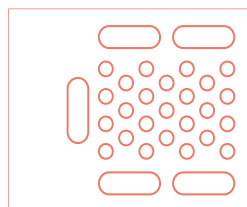
Aree comuni, corridoi, grandi spazi

Non più solo aula: anche atri, corridoi, palestre e altri grandi ambienti, che spesso vengono poco sfruttati, con pochi, semplici accorgimenti da luoghi di mero passaggio possono diventare ambienti di apprendimento, in cui si ripassa o approfondisce in autonomia o dove si lavora in gruppo, ci si confronta, si fa dibattito, magari aiutati da soluzioni inconsuete.

La configurazione degli spazi

Questi ambienti devono essere organizzati in modo intelligente, per permettere a gruppi diversi di poter condividere lo spazio in armonia. Inoltre grandi arredi e complementi ingombranti a supporto della didattica potranno essere inseriti qui. La destinazione d'uso dello spazio sarà dettata anche dalla scelta degli arredi. Sicuramente aiutano:

- Divisori, meglio se insonorizzanti
- Soluzioni furbe di ricarica wireless
- Arredo informale, angoli e nicchie, anche ricavate da ambienti inusuali
- Monitor su carrelli
- Utilizzare superfici inconsuete di proiezione o lavoro, come il pavimento



Aree comuni, corridoi, grandi spazi



PlayFlow
Vai a pagina 79

Bee-Bot
Vai a pagina 127

LEGO®
Vai a pagina 134

Tavolo da Coding
Vai a pagina 68

Aula immersiva
Vai a pagina 76

**Tavoli componibili
impilabili**
Vai a pagina 50

CampusArena
Vai a pagina 59



Pinguin
Vai a pagina 78

Growroom
Vai a pagina 59

Biblioteck
Vai a pagina 49

Media Wall
Vai a pagina 65



i-Vulcani
Vai a pagina 73

Tappeto CodyRoby
Vai a pagina 132

Interagire e condividere



Interagire e condividere

Veniamo alle azioni che a scuola si attuano. In aula si impara non solo schierati, ma anche nel confronto tra pari, e, così facendo, si sviluppano più facilmente tutte le diverse forme di intelligenza. Interagire e condividere significa anche “fare rumore” e attivarsi spesso nello spazio molto ridotto di una stanza: in questo caso aiuta tutto ciò che è su ruote e che ci permette di attutire brusii e rumori.

La configurazione degli spazi

- Andrebbero prediletti supporti al lavoro di gruppo e soluzioni d'arredo modulari;
- Banchi che permettono sia l'utilizzo “tradizionale”/schierato che il lavoro a “isole”
- Almeno un banco o tavolo a supporto di lavori di gruppo “hands-on”, esperienziali: la didattica si fa sempre più attiva!
- Soluzioni per la riposizione degli arredi, che liberano spazio
- PC ed eventuali hub per la ricarica dei dispositivi
- Pannelli fonoassorbenti





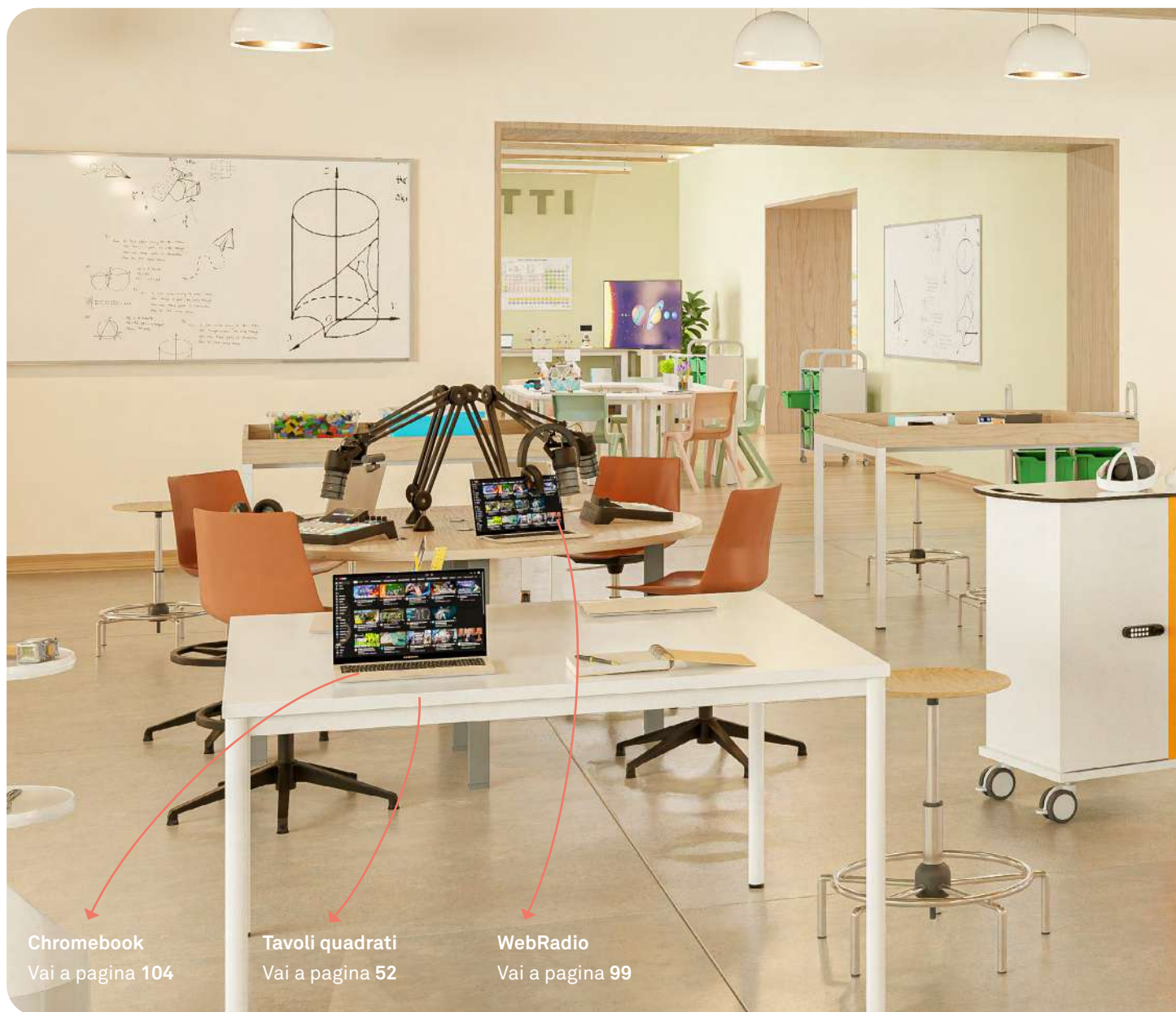
Digital Board
Vai a pagina 81

Cubotto
Vai a pagina 65

Tavolo tinkering
Vai a pagina 70

Pannelli fonoassorbenti
Vai a pagina 66





Chromebook
Vai a pagina 104

Tavoli quadrati
Vai a pagina 52

WebRadio
Vai a pagina 99

Creare e sviluppare

Crediamo nello sporcarci le mani, come parte essenziale del processo di apprendimento: le scelte fatte in 30 anni di storia e i prodotti che abbiamo selezionato per questo catalogo ne sono una dimostrazione.

Ecco allora che l'aula può aprirsi alla produzione di contenuti originali da parte degli studenti, un approccio che aiuta a porsi anzitutto le domande, dalle quali partire per costruire, come classe, un percorso verso l'acquisizione di vere conoscenze e competenze.

La configurazione dello spazio

Se l'apprendimento si condisce d'esperienze gli spazi devono seguire e contribuire e supportare la progettazione e la realizzazione di artefatti fisici / tangibili o di prodotti multimediali. Serviranno:

- Tavoli collaborativi facili da riconfigurare e spostare per garantire setting diversi
- Armadi per la salvaguardia e la ricarica dei dispositivi (tablet, robot, computer) centrali in queste attività

CampuSprint3D
Vai a pagina 185





Carrello STEAM
Vai a pagina 72

Meta Quest
Vai a pagina 109

Sgabelli laboratorio
Vai a pagina 69

Stazione di training avanzato
Vai a pagina 203

xTool S1
Vai a pagina 177

CarrellONE
Vai a pagina 64

La gestione delle risorse

- Centrale però è capire le esigenze d'arredo giuste per gli strumenti "operativi" che la scuola intende adottare. Un ambiente molto operativo e laboratoriale è caratterizzato da risorse caratterizzanti, su cui gli studenti possono "mettere mano" in prima persona da scegliersi in base all'età:
- Set di coding, robotica educativa, elettronica
- Postazioni per web Radio, web TV, podcast, fotocamere a 360°
- Microscopi, modelli 3D
- Visori per realtà virtuale, aumentata, mista
- Strumenti creativi, per l'arte digitale (macchine a taglio laser, frese,...), il tinkering





Geometric Garden
Vai a pagina 194

Double 3
Vai a pagina 163

Ricercare e presentare

In una realtà in continua trasformazione come quella in cui viviamo molti concetti e conoscenze tendono a diventare obsoleti in poco tempo. Ecco allora che si rivela efficace un insegnamento basato sull'indagine continua, che miri a trasmettere un metodo e a dare una direzione, e non ad offrire solo conoscenze. In questo senso gli alunni non sono più soltanto dei semplici recettori di nozioni, ma diventano i protagonisti di un'esperienza educativa durante la quale avanzano ipotesi, svolgono ricerche e verifiche ed effettuano esperimenti sotto la guida del docente. Alla fine del processo di apprendimento c'è anche la possibilità di presentare quanto scoperto alla classe (da soli o in gruppo) e discutere insieme i dati emersi dall'indagine.

La configurazione dello spazio

La scuola diviene il luogo in cui si formulano ipotesi e in cui si ricercano risposte. La dotazione allora dovrà prevedere:

- Sedie comode, su cui passare molte ore "a caccia di risposte"
- Arene, pouf, cuscini per ricavare uno spazio di confronto e angoli confortevoli e informali per la condivisione di idee
- Librerie, mensole, nicchie per riporre i materiali utili alle ricerche
- Un'attenzione speciale può essere riservata a soluzioni inclusive, ad esempio per la didattica a distanza



CampuScopio
Vai a pagina 115

Tavolo FIRST® LEGO® League
Vai a pagina 67

Robot quadrupede
Vai a pagina 162

Arduino
Vai a pagina 166



Isole di lavoro

Le isole di lavoro sono l'ideale per acquisire, con **un solo codice, un'intera postazione**. Includono:

- 6 tavoli a spicchio colorati
- 6 sedie colorate abbinata

Sono disponibili per tutti i livelli di scuola e la scelta dei colori è pensata per creare diverse sensazioni:

- **Isola solare** (tavoli latte e arancione, sedie mandarino e giallo sole) per creare un ambiente dinamico, allegro ideale per favorire l'interazione tra pari e l'apprendimento attivo.
- **Isola naturale** (tavoli panna e ceruleo, sedie rosa talco e salvia boreale) per un ambiente rilassante e sereno, ideale per la concentrazione.
- **Isola nordica** (tavoli latte con telaio verde menta e sedie rosa talco, susina di montagna e salvia boreale) per un ambiente contemplativo e appagante, ideato per favorire la nascita di nuove idee.

Su richiesta possiamo realizzare anche isole personalizzate con diverse combinazioni colore, trasformarle in set e inserirle su MePa.

Disponibili per scuola **primaria, secondaria di I grado e secondaria di II grado**.

350891	ISOLA NORDICA - PRIMARIA	DA 1.514,00 €
350203	ISOLA NATURALE - PRIMARIA	DA 1.568,00 €
350207	ISOLA SOLARE - PRIMARIA	DA 1.557,00 €
355940	ISOLA OLIMPICA - SECONDARIA II GRADO	DA 1.588,00 €

NOVITÀ 2025
Isola Olimpica
Include sedie
dorate, argentate,
bronzo.



Biblioteck

Un progetto Giunti Scuola e CampuStore. Una biblioteca "chiavi in mano" in cui contenuti completi, arredi dai colori accattivanti e tecnologie inclusive e entusiasmanti si integrano per creare un continuum bello e armonico. Un'idea perfetta per rivoluzionare un unico ambiente ma anche dare un tocco di colore, contenuti e bellezza a diversi spazi della scuola, inclusi gli ambienti comuni dell'istituto, grazie all'estrema modularità della composizione.

Il set include: arredi, tecnologie, libri.

349950 BIBLIOTECK PER SCUOLA PRIMARIA
350692 BIBLIOTECK PER SCUOLA DI I GRADO
350710 BIBLIOTECK PER SCUOLA DI II GRADO

CONTATTACI
CONTATTACI
CONTATTACI



Libreria modulare
in diverse forme.
Include libri di-
dattici e di nar-
rativa



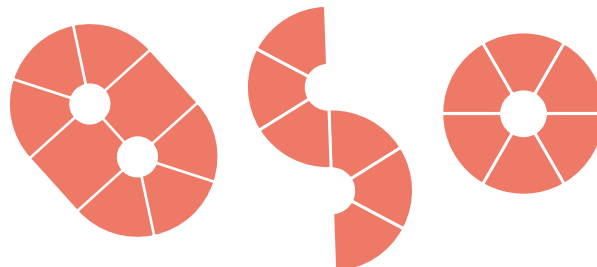


Tutti questi tavoli sono in HPL, laminato compatto ad alta pressione dotato di maggiore resistenza, igienicità, impermeabilità e durata nel tempo

Tavoli a spicchio colorati

Ideali per spazi per l'apprendimento flessibili, questi tavoli si adattano facilmente a qualsiasi tipo di lezione: in file, in gruppi, a onde o a cerchio attorno a un hub che permette la ricarica dei dispositivi. Facilitano il gioco di composizione e scomposizione dell'ambiente finalizzato ad assecondare l'alternarsi delle diverse attività e fasi di lavoro. Disponibili per scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di I grado e secondaria di II grado.

Possibili configurazioni:



Colorazioni disponibili:

- Azzurro
- Giallo
- Grigio
- Bianco
- Verde
- Arancione
- Rosso



Anche con superficie scrivibile

277335	TAVOLO COMPONENTE A 60°	290,00 €
303789	6 TAVOLI COMPONENTI A 60°	1.737,00 €
338484	6 TAVOLI COMPONENTI A 60° SCRIVIBILI	1.950,00 €
307963	8 TAVOLI COMPONENTI (6 A 60°+2 A 180°)	2.507,00 €
310821	6 TAVOLI COMPONENTI A 60° CON HUB	2.890,00 €



307343	HUB - 6 PRESE ELETTRICHE	1.324,00
338483	HUB - 6 PRESE USB-C 45W&USB A	1.555,00
347186	HUB RIC. 4 PRESE EL. + 4 USB 1200WH	4.488,00 €
347648	HUB RIC. 4 PRESE + 4 USB	5.171,00 €
314263	VASSOIO CENTRALE PER TAVOLI A 60°	76,00 €
307961	CASSETTIERA H.72CM PER TAVOLI A 60°	616,00 €

Tutte le soluzioni proposte in queste pagine sono pensate per favorire la flessibilità e la rimodulazione degli spazi. I tavoli a spicchio e i tavoli trapezoidali piccoli possono adattarsi sia al lavoro individuale che – una volta avvicinati tra loro – per lavori di coppia o a gruppo. I tavoli trapezoidali grandi nascono invece già per supportare il lavoro in piccoli gruppi (anche usati singolarmente) e con diverse finalità educative. Nelle figure stilizzate in color salmone abbiamo illustrato alcune possibili configurazioni.

Disponibili anche tavoli componibili e modulari tondi.

Tavoli trapezoidali singoli

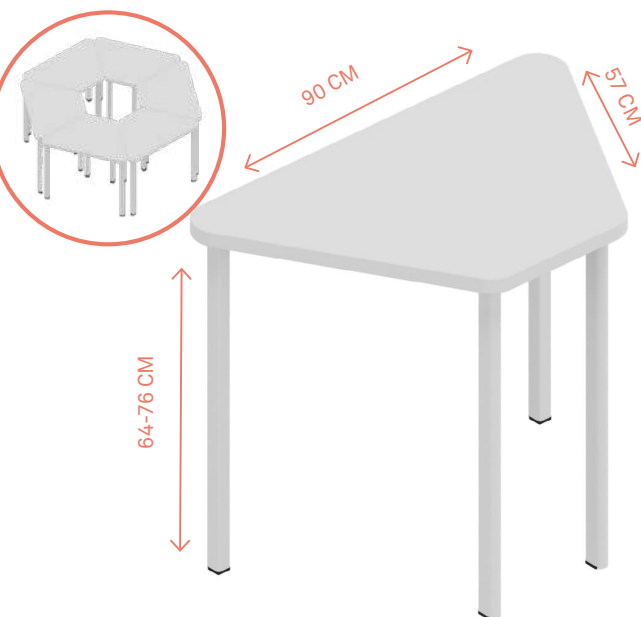
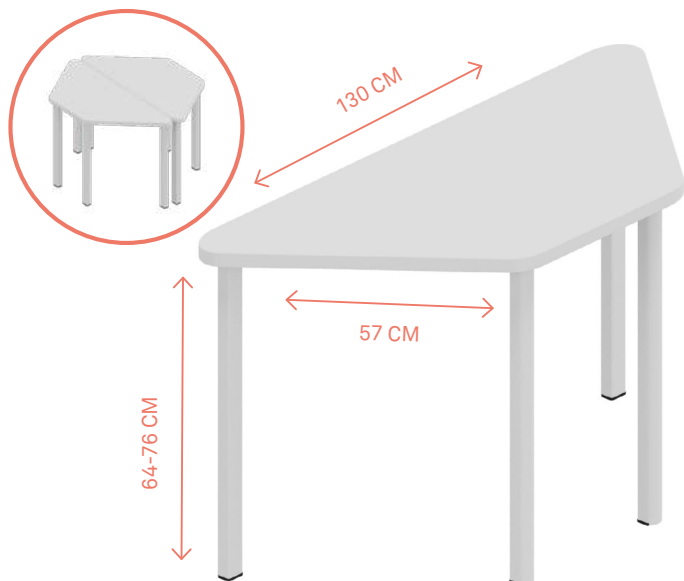
Questi tavoli, disponibili nelle versioni con e senza ruote, consentono di adottare diverse configurazioni degli spazi per **adattarsi alle diverse attività e fasi di lavoro**. Il tavolo per foro centrale consente di chiudere l'esagono nella configurazione più collaborativa.

Possibili configurazioni:



355150	TAVOLO TRAPEZIO 90X57X71H CM	155,00 €
355096	TAVOLO TRAPEZIO CON RUOTE 90X57X71H CM	195,00 €
355363	TAVOLO ESAGONALE CM 61X54X71H	151,00 €

Colori disponibili  Latte  Arancione  Glicine



Tavoli trapezoidali grandi

La versione più grande del trapezio è molto richiesta da chi ama la didattica attiva. Consente di **adattarsi a tutte le configurazioni di didattica collaborativa ed esperienziale**: creando spazi di creazione, presentazione, collaborazione, discussione ed elaborazione.

Possibili configurazioni:



355154	TAVOLO TRAPEZIODALE 130X57X71H CM	169,00 €
--------	-----------------------------------	----------

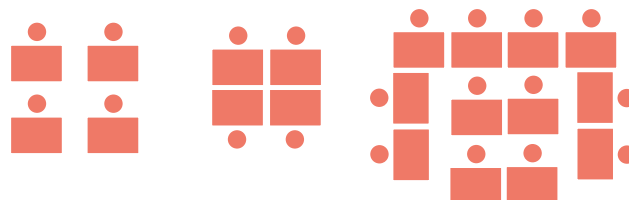


Tavoli quadrati e rettangolari

Per lo svolgimento di attività di didattica collaborativa ed esperienziale, soprattutto quelle che prevedono la manipolazione condivisa di materiali, dei grandi tavoli di forma quadrata o rettangolare sono la soluzione ideale.

In questa pagina sono disponibili in diverse dimensioni, materiali e anche con ruote.

Possibili configurazioni:



Colori disponibili: ☐ Latte

Tavoli quadrati:

331816	TAVOLO QUADRATO CM 65X65X70H	132,50 €
350447	TAVOLO QUADRATO CM 80X80X76H	136,00 €
332170	TAVOLO QUADRATO CM 130X130X70H	349,00 €

Tavoli rettangolare:

332181	TAVOLO RETTANGOLARE CM 70X50X70H	111,00 €
332230	TAVOLO RETTANGOLARE CM 120X50X70	235,00 €
339915	TAVOLO RETTANGOLARE CM 160X80X70	235,00 €



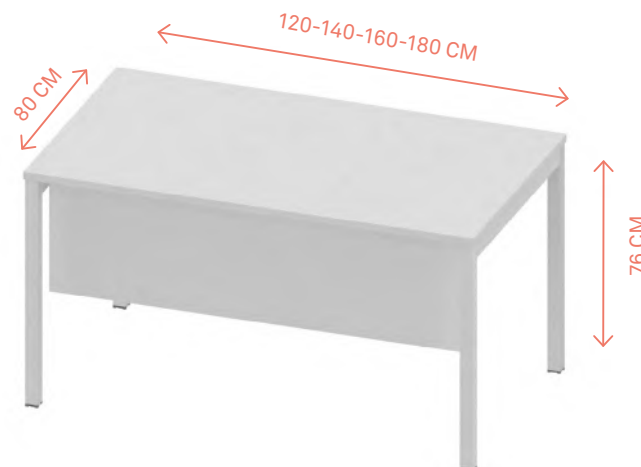
Cattedre per insegnanti

La cattedra è il posto privilegiato per la postazione del docente, a cui potersi appoggiare, su cui riporre il proprio materiale, è la postazione da cui "dare il buon esempio". Ma con la trasformazione degli spazi in ambienti flessibili, persino la cattedra può diventare un elemento mobile.

Ecco allora che, a fianco dei supporti tradizionali, abbiamo individuate delle soluzioni per il docente che si sposta, che vive la classe in mobilità e che ha bisogno di un piano d'appoggio (per PC, registro, appunti) che lo segua, qualunque sia l'esigenza didattica in corso.

Colori disponibili: ☐ Latte

351822	CATTEDRA PER DOCENTE CM 140X80X76H	293,00 €
351142	CASSETTIERA SU RUOTE	197,00 €
355435	CATTEDRA CON CASSETTIERA	470,00 €



Colori disponibili: ☐ Azzurro ☐ Giallo ☐ Grigio
☐ Rosso ☐ Arancione ☐ Bianco

333210	TAVOLO INSEGNANTE SEDUTO/IN PIEDI	821,00 €
--------	-----------------------------------	----------

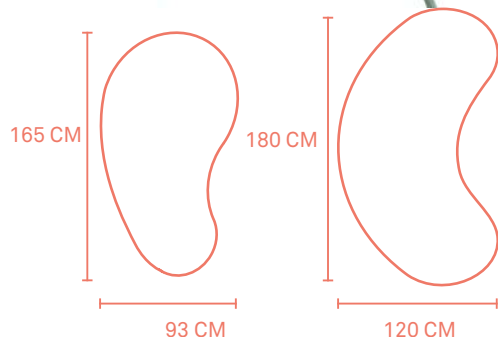
Tavoli collaborativi

Per lavorare in gruppo, come piccole **équipe di scienziati**, serve l'**arredo giusto**. Il gruppo stimola un coinvolgimento attivo, il confronto con l'altro, la mediazione l'autonomia.

Questi tavoli sono pensati proprio per favorire la collaborazione, colorare l'ambiente e supportare esperienze didattiche e progetti.

Colorazioni disponibili:

- Azzurro
- Giallo
- Grigio
- Bianco
- Verde
- Arancione
- Rosso



339875 A FAGIOLO 165X93X72H CM 1.086,00 €
340576 A FERRO DI CAVALLO 180X120X72H CM 1.086,00 €



Tavoli collaborativi multimediali

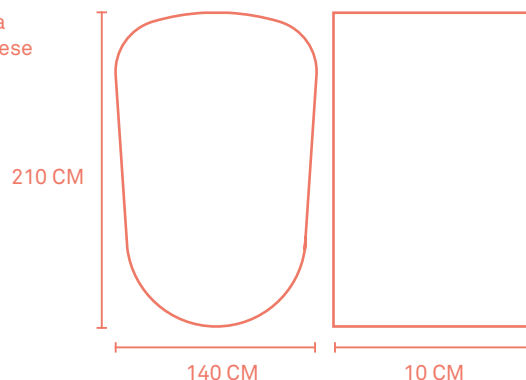
Questi tavoli sono ideali per lavorare in gruppo attorno ad uno schermo condiviso con connessioni AV a dispositivi cablati o wireless. Comprensivi di supporto VESA per Monitor e di una cupola Powerdome con anello passacavi cableRing. Tutti i cavi vengono riposti nell'apposito sistema integrato. Perfetto per laboratori o spazi comuni, è ideale per videolezioni, presentazioni a gruppi, collegamenti con docenti o studenti che non possono essere fisicamente a scuola.

Colori disponibili: ○ Bianco

327449 FORMA RETTANGOLARE 5 POSTI 5.580,00 €
327623 FORMA PLETTRO 6 POSTI 5.229,00 €



Cupola con prese





Sedia Design

Questa sedia monoscaocca di design è perfetta per adattarsi a qualsiasi ambiente scolastico.

La linea pulita ed essenziale che la caratterizza e la rende riconoscibile permette di ricreare ambienti che **ricordano gli spazi delle scuole del nord Europa**. Impilabile e facilissima da pulire si caratterizza per uno schienale comodo e flessibile, con un'apertura che le conferisce una maggior maneggevolezza. Ciò la rende un complemento d'arredo ideale per ambienti d'apprendimento flessibili e riconfigurabili di ora in ora. Il risultato è una seduta riflessiva, **riposante e serena**.

Disponibile per la scuola secondaria di I e II grado.

Colori disponibili: ● Pesca matura ● Salvia

349535 SEDIA DESIGN H46 CM

151,00 €

Sedia ergonomica a clessidra

Questa tipologia di seduta riscrive il concetto di **ergonomia** grazie alla **struttura** e allo **schienale confortevole**. È perfetta per garantire una perfetta postura adatta a qualsiasi studente. Caratterizzata da una scaocca in polipropilene e struttura in tubo d'acciaio. La sedia è impilabile e ciò rende possibile riconfigurare in pochissimo tempo lo spazio e liberare l'ambiente quando l'attività lo richiede.

Disponibile in altezza 38, ideale per la scuola primaria, in altezza 43, ideale per la scuola secondaria di I grado e in altezza 46, ideale per la scuola secondaria di II grado.

Colori disponibili: ● Smeraldo ● Giallo ocra

355684 SEDIA ERGONOMICA A CLESSIDRA

CONTATTACI



Sedia d'autore

Martin Ballendat il designer che ha progettato la sedia triangolare. Volevo ridurre il concetto della sedia al minimo assoluto, fornendo al contempo il massimo livello di usabilità.



Sedia d'autore

Verner Panton il designer che ha progettato la sedia ergonomica a clessidra.



Sedia triangolare

Caratterizzata da un **design minimale a tre gambe** ed una seduta di forma triangolare, realizzata in un unico pezzo. Si distingue per il suo design accattivante offrendosi come un oggetto visivamente e funzionalmente unico. Prodotta con **materiale riciclato**. Una sedia impilabile, libera, flessibile, in cui è possibile sedersi in ciascuno dei 3 lati che la compongono, con uno schienale flessibile e confortevole in ogni posizione. consentono disposizioni salva spazio che forniscono la massima libertà di movimento delle gambe. Può essere impilata fino a 10 sedie.

Colori disponibili: ● Blu notte ● Verde ghiaccio

355694 SEDIA A TRIANGOLO H46

CONTATTACI





Sedie

Progettata e realizzata per promuovere una **corretta postura** e un **comfort superiore** negli ambienti educativi, la sedia Postura+ è estremamente resistente, leggera, antistatica e semplice da pulire. Lo **schienale flessibile** si adatta ai movimenti, l'**apertura sullo schienale** assicura traspirazione e facilità di spostamento, le gambe inclinate anti-ribaltamento garantiscono la sicurezza.

Colori disponibili per ciascun modello:

- | | |
|--------------|----------------------|
| ● Azzurro | ● Grigio cenere |
| ● Blu acqua | ● Grigio ferro |
| ● Blu | ● Grigio ardesia |
| ● Verde | ● Nero |
| ● Verde lime | ● Tortora |
| ● Giallo | ● Susina di montagna |
| ● Arancione | ● Salvia boreale |
| ● Rosso | ● Lago ghiacciato |
| | ● Rosa talco |

Postura+

Altezza della seduta	Larghezza della seduta	Profondità della seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva	Peso
260 mm	280 mm	250 mm	500 mm	360 mm	330 mm	1,7 kg
310 mm	280 mm	250 mm	550 mm	360 mm	365 mm	1,8 kg
350 mm	340 mm	310 mm	645 mm	430 mm	420 mm	2,8 kg
380 mm	340 mm	310 mm	675 mm	430 mm	440 mm	3,0 kg
430 mm	380 mm	370 mm	760 mm	480 mm	505 mm	3,9 kg
460 mm	380 mm	370 mm	790 mm	480 mm	525 mm	4,5 kg

352242	SEDIA POSTURA PLUS H31 CM	41,00 €
352250	SEDIA POSTURA PLUS H35 CM	45,00 €
349972	SEDIA POSTURA PLUS H38 CM	46,00 €
349909	SEDIA POSTURA PLUS H43 CM	48,00 €
349404	SEDIA POSTURA PLUS H46 CM	55,00 €

Durevole, resistente alle macchie e riciclabile al 100%.

Conforme ai CAM in tutte le colorazioni

Disponibile in nuovi colori pastello: Lago ghiacciato, Salvia Boreale, Rosa talco, Susina di montagna e Tortora.

IMPILABILE
FINO A
12 SEDIE



NOVITÀ:
CAM ANCHE
CON COLORI
PASTELLO



Sgabello a 4 posizioni

Anche in questo caso abbiamo privilegiato una soluzione che sostenga il Benessere a scuola, supportando diverse posture ed ergonomie. Lo sgabello presenta infatti su ogni lato un poggiapiedi posto a un'altezza diversa. Questo lo rende perfetto per supportare in modo ideale qualsiasi posizione desiderata. Complemento molto apprezzato anche dalle scuole con studenti di età molto diverse (ad esempio gli IC).

Colori disponibili: ● Azzurro ● Giallo ocra

355695 SGABELLO A 4 POSIZIONI

CONTATTACI

Sgabello Postura+

Nuovo sgabello postura plus con il 30% di plastica riciclata!

Progettato e realizzato per promuovere una **corretta postura** e un **comfort superiore** negli ambienti educativi. Caratterizzato da una struttura leggera e resistente facile da spostare da un ambiente all'altro.

Disponibile in diversi colori.

355951 SGABELLO POSTURA PLUS H68,5 CM

113,50 €

NOVITÀ 2025



Nicchie

Queste sedute ideali per le aree di accoglienza e spazi comuni permettono di creare delle zone di relax dove gli studenti e gli insegnanti possono trovare uno spazio per leggere, rilassarsi e condividere.

Disponibili anche con prese incorporate per ricaricare tablet, notebook o smartphone.

355920 NICCHIA SALMONE 154X140X70CM

CONTATTACI

355950 NICCHIA ROSSA E CIPRIA 120X147X85 CM

CONTATTACI



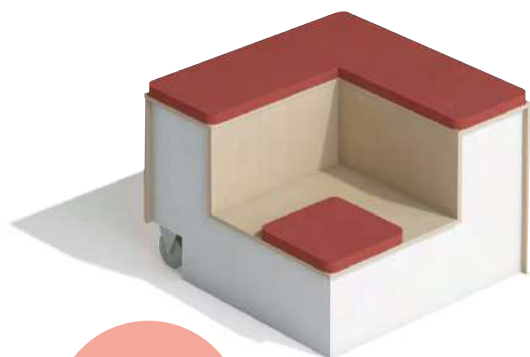
Tribuna mobile e componibile per Debate

Queste tribune sono l'arredo modulare ideale per **spazi di presentazione e discussione**. Grazie a queste tribune, possono essere realizzati setting uno-a-molti per la presentazione di lavori individuali o di gruppo o allestimenti che promuovono la dimensione comunicativa, i momenti di interazione, gli scambi di feedback. La seduta morbida garantisce il comfort, lo spazio tra la seduta e lo schienale assicura la pulizia delle superfici su cui ci si siede.

Disponibili anche in versione Junior 4 posti (70x105), 6 posti (105x105) oppure senza cuscini.

344134 TRIBUNA A GRADONI 105X105X76H CM
352766 TRIBUNA CON CUSCINI

1.777,00€
1.988,00€



ANGOLO
105X105X76H CM

DISPONIBILE
ANCHE IN
VERSIONE
70X105 CM
O SENZA
CUSCINI.



Arena semicircolare mobile e componibile

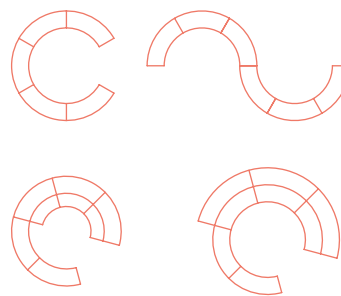
Nell'**arena semicircolare** a tre moduli, contenitori curvilinei su ruote e sedute coordinate formano **isole e diverse composizioni** sinuose, per delimitare spazi raccolti e articolare gli ambienti.

I contenitori hanno **vani a giorno** passanti oppure schermati da schienali interni o esterni. Le sedute possono avere tre diversi raggi di curvatura: per stare all'interno, all'esterno o in continuità con i contenitori

Colori disponibili: ☐ Bianco

355084 CONTENITORE CURVO BASSO
355086 CONTENITORE CURVO MEDIO

CONTATTACI
CONTATTACI



CONTATTACI
PER UNA
CONFIGURAZIONE
DEDICATA





Reading Nook

La **Reading Nook** è l'elemento d'arredo perfetto per qualsiasi ambiente che necessiti uno **spazio di lettura o di interazione informale**. Le utilissime unità di stoccaggio permettono inoltre di riporre materiali per la lettura o le lezioni. Il suo formato modulare è perfetto per adattarsi a un muro o ad un angolo.



350370	READING NOOK 3 POSTI 148X45X76H CM	1.332,00 €
333167	READING NOOK 4 POSTI 196X45X76H CM	1.453,00 €
327849	READING NOOK ANGOLARE 4 POSTI	2.420,00 €
350514	SEDUTA MORBIDA QUADRATA H 35	190,00 €

Sedute morbide e pouf

Grazie a queste coloratissime sedute morbide leggere, resistenti e comodissime, **rivoluzionare l'arredo della classe diventa immediato**. Il loro peso ridotto ne garantisce l'elevata mobilità, semplificando la creazione di spazi educativi flessibili e personalizzabili, soprattutto informali.

Sia che si voglia far lezione ben distanziati in un'ambiente ampio, si debba **lavorare** in circolo intorno a un tavolo, di fronte a un monitor interattivo oppure si sia impegnati in **attività individuali** come la lettura o l'ascolto o semplicemente si voglia un'**area relax**, questi pouf di varie forme e misure sono la soluzione perfetta.

Disponibili in diverse forme, angolare (45° e 60°), quadrati, rettangolari, circolari e a petalo.

Colorazioni disponibili:

● Blu	● Giallo	● Rosso
● Verde	● Arancione	

349632	POUF CIRCOLARE Ø42	194,00 €
349650	POUF QUADRATO 48X48 CM	214,00 €
349578	POUF A 45° 58X42 CM	226,00 €
349599	POUF A 60° 76X42 CM	226,00 €
349664	POUF RETTANGOLARE 84X42 CM	234,00 €
349617	POUF A PETALO 65X42 CM	234,00 €



Cuscini morbidi

Questi grandi cuscini comodissimi sono **perfetti per un'area relax o adibita a conversazioni informali**, sia in spazi destinati all'accoglienza che aree destinate alla pausa, al confronto, al doposcuola. Sono grandi sacchi densi, che assumono la forma che si desidera, in base a come ci si siede.

Colori disponibili:	● Ottanio	● Papavero	● Tortora
	● Verde	● Sole	

349900	ROTONDO 110X35H CM	520,00 €
349898	QUADRATO 130X130X30H CM	590,00 €
349899	RETTANGOLARE 180X145X30H CM	720,00 €



Arena componibile con pouf morbidi

Grazie alla CampusArena è possibile allestire velocemente degli spazi didattici uno-a-molti per la presentazione di lavori individuali o di gruppo o per ricreare ambienti che promuovono momenti di comunicazione e interazione tra studenti.

I pouf sono morbidi e leggeri, garantendo la facilità di spostamento e, allo stesso tempo, la comodità.

Per infanzia

353622	CAMPUSARENA 15 POSTI	3.500,00 €
353625	CAMPUSARENA 20 POSTI	4.700,00 €
353628	CAMPUSARENA 25 POSTI	5.800,00 €

Per primaria

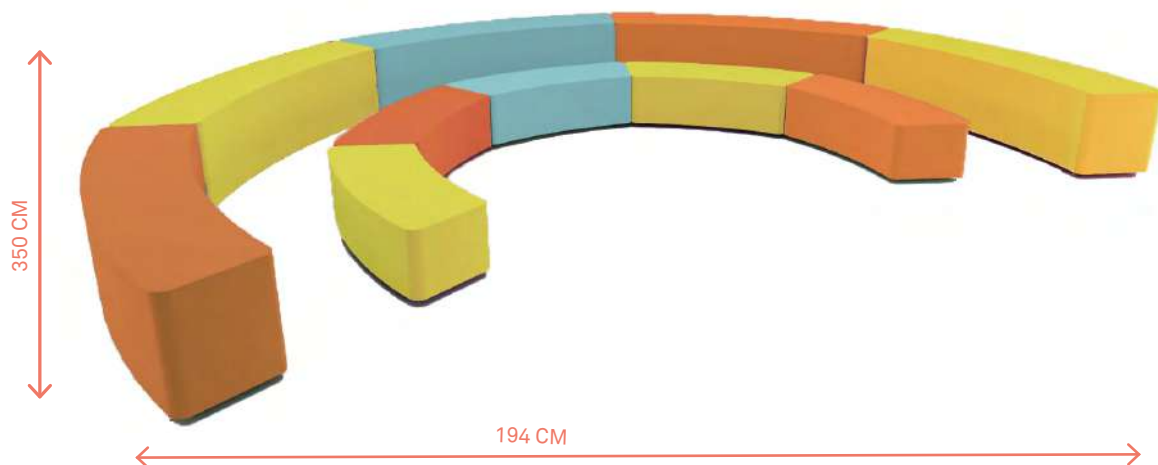
353623	CAMPUSARENA 15 POSTI	3.500,00 €
353626	CAMPUSARENA 20 POSTI	4.700,00 €
353629	CAMPUSARENA 25 POSTI	5.800,00 €

Per secondaria

353624	CAMPUSARENA 15 POSTI	3.500,00 €
353627	CAMPUSARENA 20 POSTI	4.700,00 €
353630	CAMPUSARENA 25 POSTI	5.800,00 €

Composizione set per scuole secondarie

Posti	Pouf trapezoidali 2 posti 40h cm	Pouf trapezoidali 3 posti 50h cm
15	3	3
20	4	4
25	5	5



GrowRoom - Orto in classe

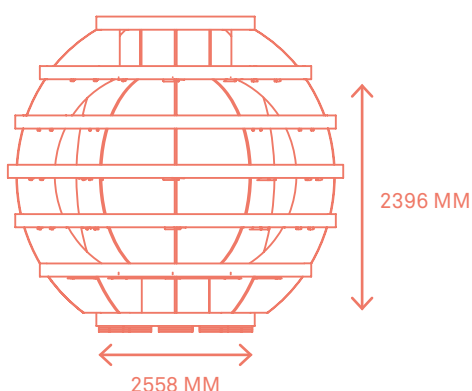
Una school-farm? Con questo pezzo d'arredo ora è possibile creare un vero e proprio orto sferico indoor. Rende semplice e piacevole affrontare a scuola tematiche sempre più importanti legate all'agroalimentare, alla cura e sostenibilità ambientale, all'alimentazione sana e responsabile e all'innovazione in questi settori. Realizza la tua aula verde! Installazione esclusa.

351649 GROWROOM - ORTO IN CLASSE

6.209,00 €



Scopri tutti gli altri prodotti legati all'agroalimentare nella sezione dedicata di questo catalogo!



BookHive

Grazie a queste librerie e scaffali componibili è facile abbellire uno spazio didattico e cambiare l'aspetto di un'aula, un corridoio o di un atrio e - grazie alla componibilità - rendere flessibile l'ambiente, ad esempio circoscrivendo spazi per creare contesti diversi.

326563	LIBRERIA A SPIRALE - SENSO ORARIO	5.305,00 €
326562	LIBRERIA A SPIRALE - SENSO ANTIORARIO	5.305,00 €
326564	LIBRERIA CURVA A 3/4	7.123,00 €



Contattaci per una configurazione personalizzata o usa **Campus Planner** per realizzarla in autonomia!

Questa libreria riesce a creare uno spazio di lettura e studio riservato e allo stesso tempo ad accogliere una grande quantità di volumi e materiali. Permette di ospitare fino a 6 sedute morbide a 45° (opzionali).

Dimensioni: 270 cm di diametro, 200 cm di altezza



Contenitore curvo con schiena magnetica

Questo contenitore curvo e modulare, può essere usato singolarmente oppure creare delle configurazioni a onda, a cerchio, ad arena, se acquistato in più quantità. La particolarità sta nello schienale metallico, abbinabile a supporti magnetici come numeri e lettere dell'alfabeto, personaggi, pannelli didattici verticali e persino al robot iRobot!

Grazie alla forma raccolta permette di creare piccole isole di lavoro, specie se abbinato a cuscini o pouf (non inclusi).

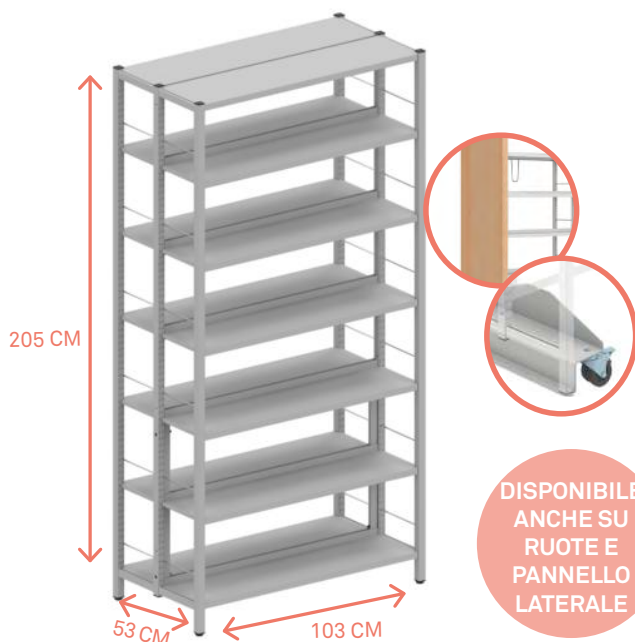
355917 CONTENITORE CURVO MAGNETICO **CONTATTACI**



Scaffali multiuso

Questi scaffali modulari si prestano all'archiviazione di libri di tutte le dimensioni in biblioteca e di ogni tipo di device. Disponibili nella versione monofronte o bifronte con ruote per agevolare lo spostamento, sono agganciabili tra loro e chiudibili attraverso un pannello laterale. Nella versione monofronte è obbligatorio il fissaggio a muro.

347585	MODULO AGGIUNTIVO 100X53X150H CM	900,00 €
347586	MODULO BIFRONT 103X53X150H CM	1.097,00 €
325184	PANNELLO LATERALE BIFRONT 150H CM	178,00 €
347583	MODULO AGGIUNTIVO 100X53X205H CM	1.209,00 €
347581	MODULO BIFRONT 103X53X205H CM	1.451,00 €
355760	PANNELLO LATERALE BIFRONT 205H CM	192,00 €
354700	KIT RUOTE CON FRENO BIFRONT	197,00 €



DISPONIBILE
ANCHE SU
RUOTE E
PANNELLO
LATERALE



Armadi

Questi mobili contenitori, chiusi o a giorno, hanno allestimenti studiati per le **esigenze specifiche di ogni ambiente della scuola**. Sono ideali infatti per riporre zaini, quaderni e altri materiali didattici.

Tutti poggiano su un telaio metallico, che li rende particolarmente resistenti. Le ante, con maniglie antiurto, possono avere serrature e possono essere personalizzate con colori differenti.

Colori disponibili:  Latte  Petrolio
 Rosso

333955	ARMADIO A GIORNO CM 120X45X91	308,00 €
335919	ARMADIO A 2 ANTE CM 120X45X91	458,00 €
349563	ARMADIO A 2 ANTE CM 120X45X129	582,00 €
336094	ARMADIO A 2 ANTE CM 120X45X168H	668,00 €



Armadi porta libri, zaini o da spogliatoio

Ideali per scuole che lavorino per ambienti di apprendimento e abbiano bisogno di offrire ad ogni studente uno spazio personale in cui proteggere e conservare i propri libri, quaderni ed effetti personali. Adatti sia come porta libri per riporre gli zaini, sia come spogliatoi o contenitori per i corridoi. Realizzati in lamiera di acciaio di prima qualità. Gli scompartimenti hanno porte e maniglie girevoli con **predisposizione per lucchetto** opzionale.

334844	ARMADIO 6 SCOMPARTIMENTI	1.098,00 €
333237	ARMADIO 9 SCOMPARTIMENTI	1.409,00 €
351201	ARMADIO 12 SCOMPARTIMENTI	1.673,00 €
351291	ARMADIO 15 SCOMPARTIMENTI	1.739,00 €

Colori disponibili:  RAL 2004  RAL 6018
 RAL 3001  RAL 1003
 RAL 5010





Sistema di ricarica intelligente e green

Il sistema onView controlla da remoto l'arredo via web!

Anche l'arredo dovrebbe essere intelligente. E oggi, grazie a onView, lo è! onView è una piattaforma web che consente di controllare e monitorare qualsiasi arredo dotato di sistema onView attraverso un dispositivo mobile o un PC.

Permette di:

- Salvaguardare la batteria dei dispositivi spegnendo da remoto l'alimentazione
- Risparmiare sulla spesa energetica prevedendo la ricarica dei dispositivi nelle ore in cui l'energia costa meno
- Ridurre il lavoro dei dipendenti della scuola

Il sistema onView non è disponibile solamente per i carrelli per ricarica e sincronizzazione dei dispositivi: contattaci per scoprire quali altri arredi ne sono dotati!

Carrello per dispositivi con sistema onView

La soluzione di arredo per conservazione e ricarica di tablet e notebook, come la precedente, risponde alla duplice esigenza di riporre in un posto protetto i dispositivi a fine lezione e di ricaricarli ogni sera, in modo che siano sempre pronti all'uso quando suona la campanella.

Questi carrelli permettono di conservare e ricaricare contemporaneamente 16, 20 o 32 dispositivi, con maniglie che ne facilitano lo spostamento da una stanza all'altra e una serratura di sicurezza.

355785	16 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 14" GREEN	1.830,00 €
353715	20 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 14" GREEN	1.967,00 €
355791	32 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 14" GREEN	2.325,00 €
355765	16 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 16" GREEN	2.017,00 €
355764	32 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 16" GREEN	2.938,00 €



Il sistema di ricarica green consente di caricare **in automatico** il proprio notebook quando l'energia elettrica costa meno o è garantita da energie rinnovabili, riducendo così i costi.

Carrello tablet con sistema onView

328111	16 TABLET CON ONVIEW 3 ANNI	1.642,00 €
328113	20 TABLET CON ONVIEW 3 ANNI	1.777,00 €
328114	32 TABLET CON ONVIEW 3 ANNI	2.154,00 €

Armadi per ricarica smartphone

Una nuova soluzione per proteggere e trovare uno spazio per lo smartphone a scuola. Questi armadi permettono di conservare e ricaricare il cellulare a scuola, caratterizzati dall'alimentazione USB-C integrata e intelligente con serratura a codice digitale oppure a chiave. Dimensioni: 63x140x86H cm.

354376	32 SMARTPHONE CON SERRATURA	2.590,00 €
--------	-----------------------------	------------



CELLULARI
NO AMMESSI
IN CLASSE?





Carrello di ricarica dispositivi con ventole

Questo carrello di ricarica Campustore è perfetto per garantire la didattica flessibile nell'istituto, permettendo di condividere le risorse digitali tra aule diverse portando anche un frizzante tocco di colore agrumato.

Dotato di un sistema di ricarica intelligente, ripiani estraibili con slot per dispositivi flessibili e durevoli e un sistema di alimentazione e gestione dei cavi. All'interno contiene lo spazio per i dispositivi numerati in modo tale da ottimizzare gli spazi. Gli scaffali sono scorrevoli.

Riesce a contenere 36 dispositivi fino a "17.

Dimensioni: 68x58x112H cm.

354560 36 DISPOSITIVI CON VENTOLE

1.390,00 €

Ricarica intelligente

La ricarica intelligente si riferisce a un metodo in cui il carrello gestisce automaticamente il processo di ricarica in base alle esigenze dei dispositivi.

Caratteristiche principali:

- Prioritizzazione del dispositivo: il carrello rileva quali dispositivi hanno più bisogno di essere ricaricati e assegna loro la priorità.
- Gestione dell'alimentazione: ottimizza la distribuzione dell'alimentazione per garantire che tutti i dispositivi siano caricati in modo efficiente senza sovraccaricare il circuito elettrico.
- Ricarica adattiva: il sistema può adattarsi alle esigenze di ricarica di diversi dispositivi, regolando la velocità di ricarica secondo necessità.
- Salute della batteria: evitando il sovraccarico e riducendo la generazione di calore, la ricarica intelligente può aiutare a prolungare la durata della batteria dei dispositivi.

Vantaggi:

- Efficienza: massimizza l'uso della potenza disponibile e riduce il tempo di ricarica complessivo.
- Sicurezza: Riduce il rischio di sovraccarichi elettrici e surriscaldamento.
- Praticità: richiede un intervento manuale minimo, poiché il sistema gestisce automaticamente le priorità di ricarica.

Armadio di ricarica e di protezione smartphone

Cellulari non ammessi in classe

I cellulari non sono più i benvenuti a lezione? Serve un modo per riporli quando si entra in classe, con facilità e ordine. Esistono diverse soluzioni possibili: dai PhoneWall in tessuto a muro, numerati e associabili ad esempio in base al registro, alle soluzioni più sofisticate, come gli armadietti con chiave, o addirittura i carrelli per il trasporto e la ricarica degli smartphone (con CAM), ideali soprattutto per proteggere i dispositivi personali conservati in luoghi non sorvegliati o aree comuni dell'istituto.

Questa tipologia di armadietto con slot singoli permette di contenere gli smartphone degli studenti. Disponibile sia in versione con sistema di ricarica che solamente come contenitore.

Dimensioni complessive: 61,2x72,2 cm. Dimensioni singoli scompartimenti: 22x12x10 cm.

Caratterizzato da una chiusura magnetica integrata; appena lo studente rimuove lo smartphone la porta può essere chiusa senza il lucchetto. Composto da 4 piedini regolabili preinstallati sulla parte inferiore dell'armadietto per proteggere la superficie.

Contattaci per maggiori informazioni.

355652	CAMPUS PHONELOCKER - 20 DISPOSITIVI	434,00 €
355655	CAMPUS PHONELOCKER - 25 DISPOSITIVI	480,00 €
355597	CAMPUS PHONELOCKER - 30 DISPOSITIVI	893,00 €



Cos'è

CarrellONE è il primo laboratorio mobile e tavolo da making tutto in uno, che porta l'esperienza STEM in modo diffuso in tutta la scuola.

Perché sceglierlo

Risolve il problema della gestione e condivisione delle risorse laboratoriali all'interno della scuola.



GUARDA IL VIDEO!

STRUMENTI
E ACCESSORI
NON
INCLUSI

Design di

FRANCESCO
BOMBARDI

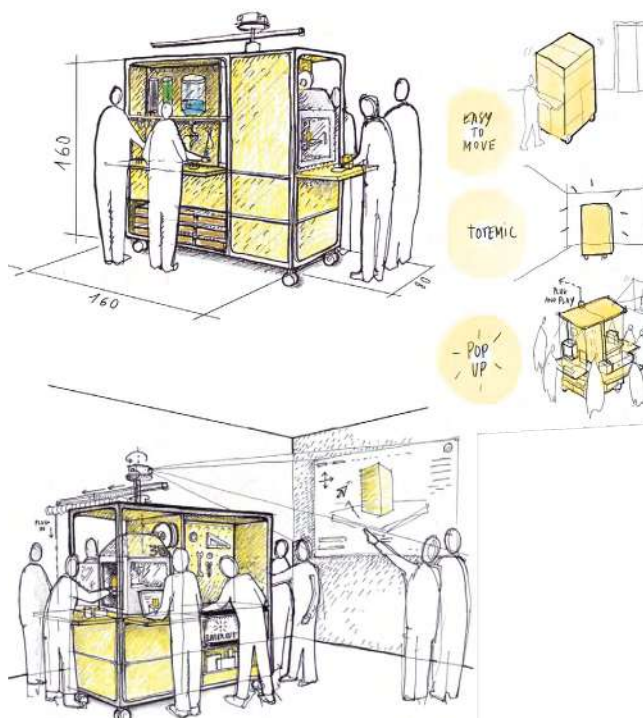


CarrellONE

STEM in mobilità

CarrellONE è il primo laboratorio e tavolo da making compatto e su ruote, che porta l'esperienza STEM in modo diffuso in tutta la scuola, dove è più utile ed interessante svolgere e sviluppare esperienze didattiche attive.

È un progetto "made in Italy" che nasce dall'osservazione di ciò che accade ogni giorno nelle scuole e dall'ingegno e la creatività di Francesco Bombardi, uniti alla ricerca trentennale su spazi d'apprendimento, STEM e tecnologie innovative di CampuStore



La risoluzione di un problema

Quante volte ci ritroviamo a spostare attrezzature da una classe all'altra, faticando e rischiando di romperli? Quante improvvisiamo configurazioni originali per favorire la partecipazione di tutti e l'accessibilità, cercando di collegare i dispositivi senza inciampare sui cavi?

Inoltre l'ergonomia di una attività laboratoriale richiede sistemi di arredo e fruizione diversi da quelli di una classe normale concepita per la didattica frontale.

CarrellONE è la risposta a questi problemi, un modo nuovo per favorire le attività STEM nelle scuole. Si tratta di un laboratorio mobile e flessibile, facile da spostare, anche usando l'ascensore (dimensioni compatte).

Tecnologie e STEM integrate in un carrello mobile

È una **microarchitettura compatta**, ispirata agli antichi bauli dei viaggi transatlantici, che si apre e si chiude abilitando una serie di esperienze legate a kit tecnologici per cui sono predisposti alloggi su misura.

Le tecnologie non sono incluse, di modo da riuscire a gestire le richieste di **personalizzazione**, ma il CarrellONE è già pensato e predisposto per alcuni strumenti.

Tra questi: stampante 3D, lasercut, proiettore, luci LED, lavagna scrivibile, parete attrezzi, cassettiere per componenti robotica, laboratorio di chimica. In più il laboratorio si presta ad ospitare kit integrativi richiesti dalla scuola: è quindi personalizzabile su richiesta.

337624 CARRELLONE PER LE STEM

12.980,00 €



Parete multimediale mobile: ricarica senza fili

Una nuova soluzione flessibile a doppio uso: un pannello divisorio che, da una parte presenta un porta display touch mentre dall'altra si trasforma in una lavagna.

Questo complemento è ideale sia per lavorare in classe con gli alunni, grazie alla caratteristica del doppio uso, sia per separare e supportare al meglio grandi ambienti, corridoi. Si adatta ad ogni spazio e non necessita di prese di corrente grazie alla batteria ricaricabile di lunga durata. Basterà ricaricarlo regolarmente. Batteria ricaricabile da 2400Wh.

353046 PARETE MULTIMEDIALE MOBILE

6.668,00 €



LAVAGNA
SCRIVIBILE
NELLA PARETE
OPPOSTA



SCELTA DI
DIVERSE
CONFIGURAZIONI
DI PRESE DI
CORRENTE

Torrotto e cubotto

Una soluzione perfetta per far lezione in corridoi, androni, spazi comuni dell'istituto, ma anche in tutti quegli ambienti non provvisti di presa di corrente. Si tratta infatti di due PowerHub ricaricabili, a forma di cubo o torretta, coloratissimi e ricaricabili con 4 prese di rete, 4 porte USB-A e 4 porte USB-C di potenza 60 W, per un totale di 1800 Wh.

Ideale per ambienti mobili, flessibili, colorati e briosi.

347891 TORROTTA POWER HUB
347812 CUBOTTO POWER HUB

5.923,00 €
5.923,00 €





Luci

I nostri pannelli fonoassorbenti mini possono essere attaccati al muro o pendere dal soffitto: in entrambi i casi possono essere combinati a uno speciale sistema di illuminazione (anche regolabile) LED a basso consumo che non potrà di certo passare inosservato! Consigliato per tutti quegli ambienti che mirano a farsi ricordare nel tempo.

353037 LAMPADE FONOASSORBENTI A TRIANGOLO 1.024,00 €



CONTATTACI
PER UNA
CONFIGURAZIONE
DEDICATA



Pannelli fonoassorbenti

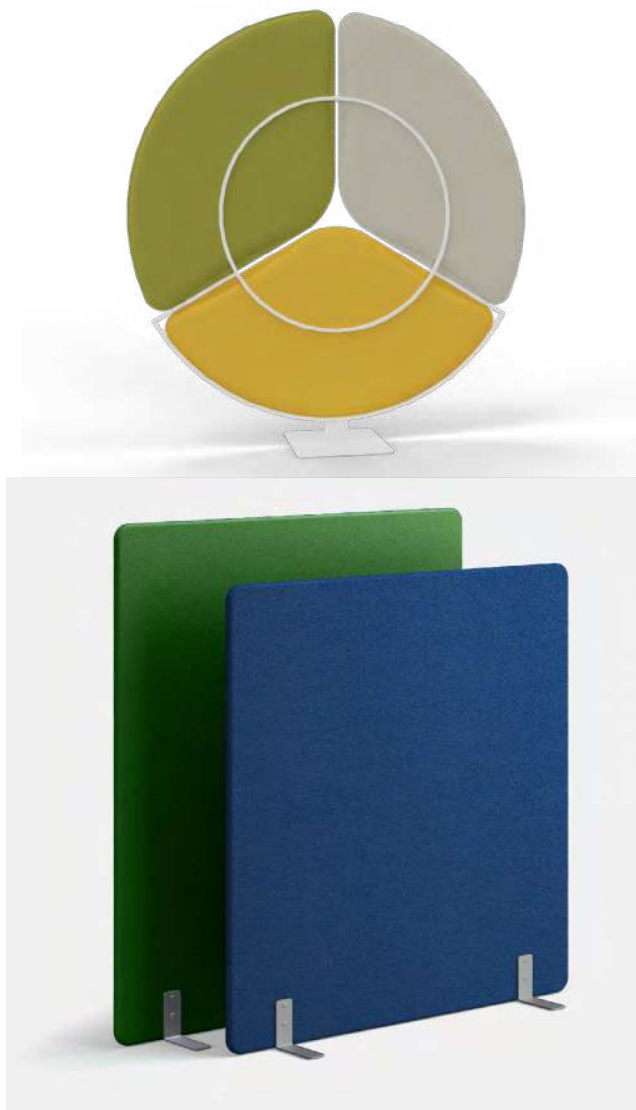
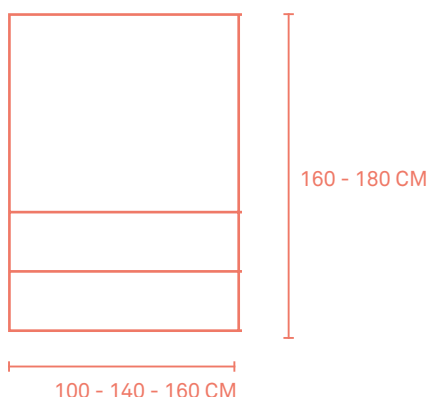
Indispensabili in ambienti di grandi dimensioni o dagli alti soffitti, migliorano l'acustica e quindi la vivibilità di qualsiasi ambiente educativo.

La nostra collezione prevede pannelli fonoassorbenti con stativo, ideali anche per delimitare aree e angoli appartati di grandi spazi e ambienti comuni oppure pannellini più piccoli (a triangolo, trapezio, sezione di cerchio) da muro o soffitto.

Tutte le forme che proponiamo sono colorate e dotate di angoli smussati e arrotondati: sono ideali quindi anche per decorare un ambiente mentre ne migliorano l'acustica.

Colori disponibili: ● Rosso ● Blu
● Arancione ● Verde

349802 FONOASSORBENTE CON PIEDINI 160X180H 766,00 €
350593 FONOASSORBENTE CON RUOTE 160X180H 860,00 €





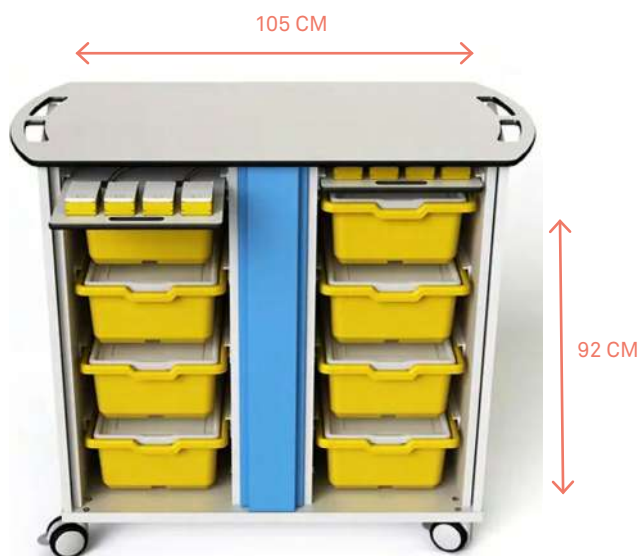
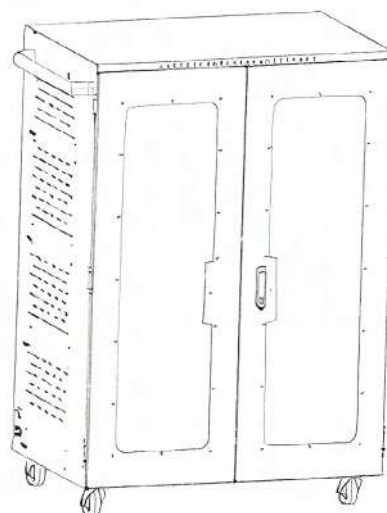
Arredi per STEM, realtà virtuale e robotica educativa

Oltre ai grandi tavoli quadrati o rettangolari alla pagina seguente, perfetti per lo svolgimento di attività di didattica collaborativa, esperienziale e manipolativa come la robotica educativa, in questa pagina proponiamo altre **soluzioni dedicate** a questa attività, perfette per lo stoccaggio, la protezione dei materiali, la didattica per progetti ed obiettivi specifici, come le competizioni a squadre.

Carrello di ricarica visori

Questo carrello è progettato per avere una duplice funzione: sia riporre i visori in uno spazio dedicato che per ricaricarli alla stesso tempo dando anche un tocco di colore spensierato all'ambiente. Le ruote robuste e resistenti garantiscono inoltre la mobilità delle risorse all'interno dell'istituto, in modo da ottimizzarle e renderle disponibili in più aule e ambienti.

355658 CARRELLO RICARICA 20 VISORI VR 1.560,00 €
355657 CARRELLO RICARICA 24 VISORI VR 1.700,00 €



Carrello per ricarica 8 LEGO®

SPIKE

Questo carrello robusto, di ultima generazione, permette di ricaricare 8 mattoncini programmabili LEGO SPIKE e contenere le relative scatole.

Porte chiudibili a chiave che si ripiegano di 270° immediatamente. Versione con chiusura a chiave e prese USB-A a micro USB per la ricarica dei mattoncini. Cavi USB non inclusi. Dimensioni: 105x55x92H cm

354132 CARRELLO PER RICARICA CON USB 1.420,00 €

Tavolo per gare FIRST® LEGO®

League

Il supporto ideale per partecipare a gare di robotica con i kit LEGO Education: è infatti realizzato secondo le indicazioni ufficiali di questa entusiasmante manifestazione di robotica educativa! La superficie superiore di 243x123 cm permette l'incastro con il piano di lavoro, mentre le gambe dotate di due ruote facilitano lo spostamento.

349858 TAVOLO COMPETIZIONI ROBOTICA 1.900,00 €





Tavoli per coding e robotica

La scuola è anche laboratorio che avvicina pensiero e attività pratiche: laboratori per coding, robotica e STEAM svelano nuove opportunità.

Dalla scuola primaria alle secondarie, elettronica e informatica prendono le forme del gioco o di prove più complesse.

Tavoli da lavoro o per piccoli robot, postazioni informatiche, carrelli, scaffalature arredano ambienti che sostengono ingegnosità e ricerca.

343583 TAVOLO CODING 130X130X53H

976,00 €

336295 TAVOLO CODING 130X130X90H

1.362,00 €



Tavolo luminoso

Una superficie di luce per sperimentare trasparenze, per guardare dentro le cose e i materiali. Il tavolo luminoso offre ai bambini infinite occasioni di conoscenza, di gioco e di creatività. Si presenta anche come ottimo punto d'avvio per attività che stimolino la naturale curiosità dei più piccoli per i principi elementari dell'Ottica.

342950 TAVOLO LUMINOSO CM.75X75X55H

1.320,00 €



Tavoli per laboratorio

Il laboratorio è la fucina di attività didattiche esperienziali, della sperimentazione, dell'errore che diventa pretesto di apprendimento autentico e solido. I piani d'appoggio e gli strumenti per la gestione dei materiali sono il fulcro di questo approccio e la base solida su cui sviluppare le proprie lezioni con flessibilità e apertura al confronto tra studenti

331721 BANCO LAVORO 150X75X76H

1.841,00 €

352738 BANCO LAVORO 150X75X90H

1.869,00 €

338884 BANCO LAVORO 200X75X90H

2.075,00 €





Banchi da laboratorio

Questi banchi da lavoro sono ideali per la realizzazione di laboratori scolastici. Caratterizzati da una robusta struttura portante in tubi d'acciaio, con gambe in alluminio ed un sistema d'irrigidimento ne garantisce la perfetta stabilità.

Il piano di lavoro in truciolato può essere rivestito nella versione ESD, con laminato statico dissipativo, resistività 108 Ohm, bordi con profilo in PVC nero antistatico. Il tavolo è regolabile in altezza: altezza minima 80 e massima 83.

355798	BANCO DA LAVORO 150X80X80-83H CM	CONTATTACI
355800	BANCO DA LAVORO 200X80X80-83H CM	CONTATTACI
355801	BANCO DA DISIMPEGNO 150X80X80-83H	CONTATTACI
355802	BANCO DA DISIMPEGNO 200X80X80-83H	CONTATTACI

Provvisto di mensola inferiore in acciaio zincato (da disimpegno)



Sgabelli da laboratorio

Gli sgabelli da laboratorio sono ottimali per collocare una seduta abbinata ai banchi da lavoro. Sono realizzati con tondello faggio, in elevazione a vite o gas e base con poggia piedi integrato in acciaio cromato.

Disponibili in diverse misure e forme, con schienale o senza.

Possibilità di configurarli con base a piedini o con ruote.

354323	SGABELLO SENZA SCHIENALE H45-58 CM	150,00 €
349953	SGABELLO CON SCHIENALE H48-70 CM	230,00 €



Disponibili anche in versione da tavolo da disegno e luminoso regolabile in altezza. Contattaci.

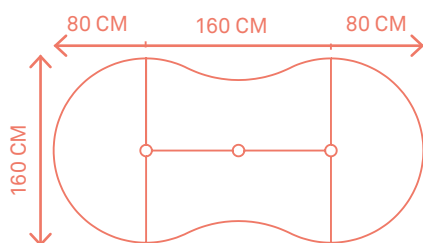




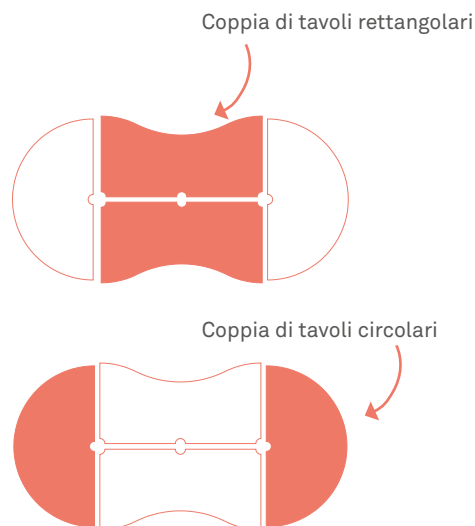
Tavolo per MakerSpace e Tinkering

Questo pezzo d'arredo non può mancare se si vuole allestire un MakerSpace in un ambiente educativo: pensato appositamente per attività laboratoriali, permette di collaborare con gruppi più o meno grandi creando isole di lavoro con diverse forme. I tavoli sono dotati di un piano robusto in lamellare con uno spessore elevato (32 mm) per garantire la massima resistenza nel tempo e ruote per agevolare lo spostamento.

349732	TAVOLI PER TINKERING (ISOLA DA 4)	3.944,00 €
349726	COPPIA DI TAVOLI RETTANGOLARI (2)	2.120,00 €
349729	COPPIA DI TAVOLI A SEMICERCHIO	1.824,00 €



Disponibile in altezza 64, 72, 76 e 85



Armadi metallici

Gli armadi metallici costituiscono una gamma ampia e diversificata capace di offrire sempre soluzioni per l'archiviazione versatile e di qualità. Gli armadi sono realizzati interamente in lamiera di acciaio da mm. 8/10 pressopiegata e adeguatamente rinforzata. La struttura di ogni armadio si compone di una base e di un cappello, entrambi predisposti sui lati corti per l'ancoraggio ai fianchi e su quelli lunghi per ricevere i differenti tipi di chiusura. I fianchi realizzati in lamiera di spessore mm. 8/10 sono rinforzati nella parte inferiore e sono dotati dei quattro spigoli esterni verticali raggiati (R8). La chiusura posteriore è realizzata in lamiera con un pannello unico mentre per gli armadi di cm. 180 è ottenuta con due pannelli. In entrambi i casi i pannelli sono dotati di fori che ne consentono il fissaggio sia dall'esterno del contenitore che dall'interno, garantendo in questo caso una perfetta rifinitura del mobile e la possibilità di utilizzo degli armadi come elementi divisori. Gli armadi sono corredati di ripiani regolabili in altezza e predisposti per contenere cartelle sospese. Agli armadi così ottenuti è possibile abbinare una serie di ante di chiusura quali ante a battente, ante scorrevoli in lamiera, ante scorrevoli in vetro anche temperato e ante scorrevoli in rete. Armadi ante a battente. Realizzati in lamiera di acciaio P01 da mm 8/10 sono dotati di elementi di rinforzo in lamiera da mm 12/10, di fiancate con dorso da mm 40 e spigoli esterni raggiati (R8). Le porte ottenute da lamiera pressopiegata su più ordini e corredate di un canotto di rinforzo saldato con punti elettrici, sono fornite di serratura con maniglia con chiusura a tre vie. Gli schienali sono realizzati in due elementi pressopiegati e predisposti per il fissaggio con viti autofilettanti 4.8x9.5.

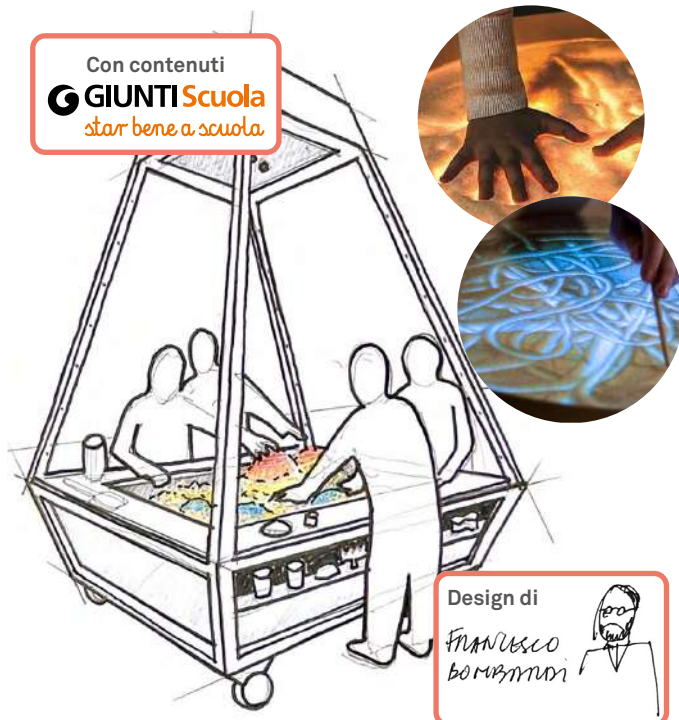
Colori disponibili:

- Cipria
- Rosso
- Azzurro
- Verde Salvia
- Grigio



352411	ARMADIO METALLICO CON ANTE 100X45X200H	617,00 €
352473	ARMADIO METALLICO CON ANTE 100X60X200H	763,00 €
352529	ARMADIO METALLICO PORTE SCORREVOLI	930,00 €

Con contenuti
GIUNTI Scuola
star bene a scuola



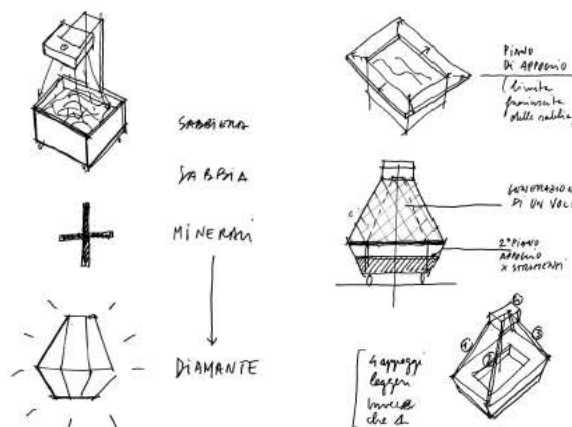
Design di
FRANCESCO BOMBARDINI

eduSand - La sabbiera diamante per la scuola

Edu Sand Diamante è una **sabbiera interattiva** di ultima generazione.

Il design della struttura trasforma quello che era un semplice catino di sabbia in un **ambiente di apprendimento immersivo** e coinvolgente, con un piano di appoggio su tutto il perimetro e l'integrazione della macchina di proiezione. Il Design si ispira alla geometria del mondo minerale in una delle sue più straordinarie manifestazioni: il diamante!

356085 EDUSAND - LA SABBIERA DIAMANTE
356132 KIT ESPERIENZE DIDATTICHE CON LA SABBIA 100,00 €



Strumenti musicali da esterno

Arreda il tuo cortile! Nuovi strumenti musicali per immergersi nella naturale e colorarla. Ottimi per sviluppare il coordinamento acustico e visivo dei bambini.

Realizzati in legno FSC. Adatti a bambini di età superiore ai 3 anni.

355844 PREM ME
355843 FUSTAL
355842 FUSTELI

CONTATTACI
CONTATTACI
CONTATTACI



Giochi da esterno

Costruisci casette e giochi da esterno e impara!

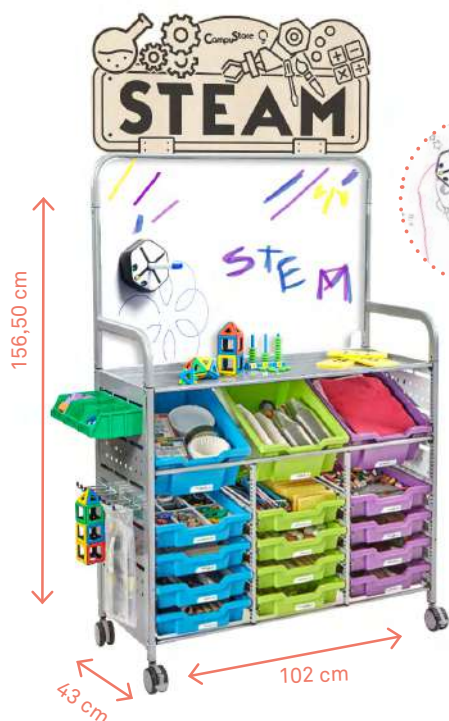
Giant Polydron sono la versione gigante e buffa di una delle nostre linee più amate e rappresentano una perfetta introduzione alle forme 2D e 3D. Un must per i più piccoli o per BES.

I pezzi grandi e spessi consentono ai bambini di costruire facilmente modelli davvero grandi. I pezzi sono leggeri e resistenti.

Da usare all'interno o all'esterno. Include braille.

352892	XL POLYDRON GEO DOME KIT DA 62 PEZZI	28,00 €
308587	GIANT POLYDRON SET AGGIUNTIVO RUOTE	47,00 €
355930	GIANT POLYDRON KIT PER DINOSAURO	120,00 €
308583	SET POLYDRON 2XL - KIT DA 24 PEZZI	137,00 €
355934	GIANT POLYDRON - KIT DA 160 PEZZI	215,00 €
308584	SET POLYDRON 3XL - KIT DA 36 PEZZI	218,00 €





Carrello MakerSTEAM

Il carrello per le STEM e le STEAM di CampuStore nasce da oltre trent'anni di osservazione ed esperienza negli istituti scolastici italiani. Consente di trasportare gli strumenti STEAM all'interno della scuola con facilità. Flessibile e mobile grazie alle robuste ruote su cui è montato è consegnato all'istituto già premontato e accessorato di un insegna decorativa capace di caratterizzare immediatamente qualsiasi ambiente con brio e originalità. I colori di vaschette e accessori sono stati personalizzati e scelti per garantire inclusione, armonia perché crediamo che più un luogo è piacevole e accogliente meglio si impara.

È inoltre dotato di superficie magnetica su cui è possibile attaccare robot speciali (come Root rt1), forme geometriche (come i Polydron magnetic) o calamite e di una lavagna scrivibile incorporata che permette di supportare spiegazioni e insegnamento in qualsiasi ambiente ci si trovi.

353946 ACCESSORI PER CARRELLO MAKERSTEAM 357,00 €
355347 CARRELLO MAKERSTEAM 850,00 €



Il nostro consiglio: per acquistare questo set, bisogna acquistare il codice degli accessori (353946) che include i vassoi, la lavagna magnetica e la scritta STEAM e il codice della struttura del carrello (355347).

Carrelli mobili

Questi carrelli permettono di portare nella scuola i laboratori mobili: grazie alle configurazioni con vassoi di diverse dimensioni e capacità, tutti gli strumenti per la didattica possono essere trasportati facilmente da un ambiente scolastico ad un altro.

Non è quindi più necessario spostare gli alunni da un laboratorio ad un altro, ma sono i laboratori ad andare direttamente dagli alunni.

Le immagini sono indicative. Colori e disposizioni possono variare. Contattaci.

353694	CARRELLO MOBILE SENZA VASCHETTE	639,00 €
353869	KIT VASCHETTE PER 353694	97,00 €
355260	CARRELLO MOBILE SENZA VASCHETTE	639,00 €
355261	KIT VASCHETTE PER 355260	134,00 €
353704	CARRELLO STEAM SENZA VASCHETTE	1.094,00 €
353882	KIT VASCHETTE PER 353704	116,00 €
353701	CARRELLO MOBILE SENZA VASCHETTE	736,00 €
353876	KIT VASCHETTE PER 353701	145,00 €
307876	CARRELLO MOBILE - 3 RIPIANI	709,00 €
347898	CARRELLO MAKERSPACE	1.395,00 €
353899	KIT VASCHETTE PER 347898	137,00 €



kit vaschette

Configurazione finale



Al posto delle vaschette si possono inserire le scatole LEGO! Contattaci per una configurazione personalizzata.



Carrello mobile senza vaschette

Dimensioni vaschette

Piccola:



Media:



Grande:



Cos'è

Un tavolo per il making e un ambiente di apprendimento per le STEM immersivo per i più piccoli.

Perché sceglierlo

Bello, made in Italy, capace di caratterizzare in meglio qualsiasi ambiente è nato e pensato per le scuole e i contesti educativi e offre uno spazio in cui "abitare" le STEM.

Età

3+



GUARDA IL VIDEO!

i-Vulcani

Ambiente per l'apprendimento

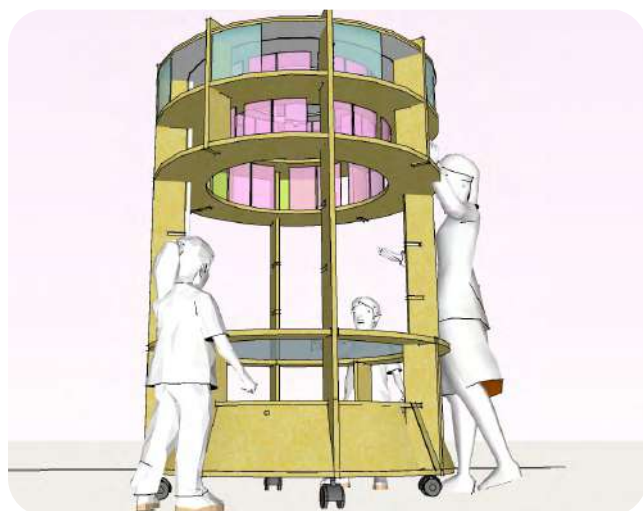
Immergiti nella scoperta scientifica e accendi la voglia di STEM

i-Vulcani è uno strumento per il making strutturato su più livelli con tanti accessori, che lo rendono un vero ambiente di **apprendimento per le STEM** perfetto per i più piccoli - che vi si immergono letteralmente - magico per i più grandi. I bambini da un livello all'altro, studiano il mondo che li circonda, attraverso l'elaborazione scientifica, l'osservazione e lo studio degli stati di trasformazione della materia e dei principi di coding e robotica. Montato su ruote, è **trasportabile** nei diversi ambienti della scuola.



Design di

FRANCESCO
BOMBARDINI



Scoperta scientifica in 3 dimensioni

Sviluppato su tre livelli verticali, permette di studiare i fenomeni scientifici da differenti punti di vista e angolazioni. Ogni pezzo è caratterizzato da ripiani accessoriati per le STEM (8 contenitori con coperchio, provette, ante richiudibili, un ripiano illuminato a LED) e tecnologie innovative.

Arredo potenziato dalle tecnologie

Le tecnologie integrate permettono un'esperienza di apprendimento immersiva e percettiva con l'utilizzo di luci, colori, odori, aromi, suoni, musica. È inoltre compatibile con tantissimi supporti per le STEM aggiuntivi.

Video lezione introduttiva

Con l'acquisto di i-Vulcani è compreso un kit tecnologico di base (1 proiettore, 1 tablet, lenti ingranditrici per tablet, 1 microscopio digitale) e una formazione digitale introduttiva al suo utilizzo, mentre può essere richiesta e quotata a parte, una formazione più specifica.

La dotazione di i-Vulcani su richiesta può essere personalizzata e la formazione può essere sviluppata di conseguenza.

i-Vulcani infatti non è solo un tavolo per il making e l'osservazione scientifica: dietro alla sua ideazione vi è il metodo educativo Learning by Languages®.

Diametro 140 cm - altezza 202 cm su ruote (senza 190).



i-Vulcani è un prodotto totalmente Made in Italy a marchio Learning By Languages da un progetto di Sabrina Bonaccini; Design di Francesco Bombardini; Produzione Play+; Tecnologie CampuStore; Team pedagogico Coopselios, Università degli Studi di Trieste, IC3 Modena Daniele Barca

343231 I-VULCANI - AMBIENTE PER IL MAKING

10.700,00 €



Bruco Catena

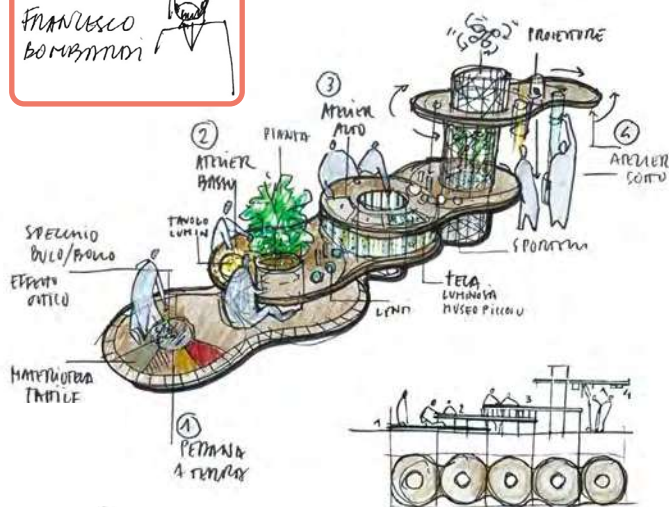
Il Bruco Catena è un ambiente di apprendimento per la Scuola d'Infanzia con molteplici valori pedagogici legati a costruttività, pensiero scientifico e indagini sugli stati della materia, in una nuova ergonomia per un apprendimento multilivello.

Il sistema, riprendendo la metafora della catena, prevede molteplici possibilità di configurazione a partire dall'accostamento, a cerniera, di piani ad altezze diverse:

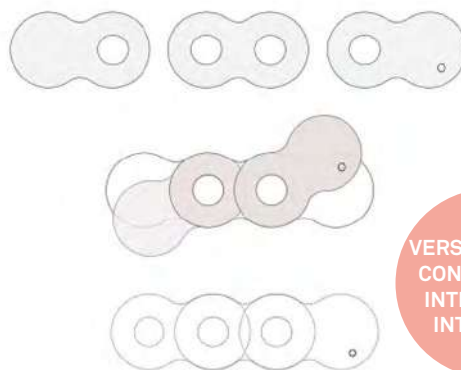
- Livello 1 - Pedana a terra con materioteca per esperienza tattile
- Livello 2 - Atelier basso con tavolo luminoso e lenti di ingrandimento integrate
- Livello 3 - Teca luminosa per materiali informali e naturali - piccolo museo
- Livello 4 - Atelier in sospensione per appendere e proiettare verso il basso

Design di

FRANCESCO BOMBARDINI



I punti di cerniera permettono di regolare il sistema con diverse angolazioni dei moduli per adattarsi in modo flessibile agli spazi delle scuole.



VERSIONE TECH
CON MONITOR
INTERATTIVO
INTEGRATO

Le cerniere sono costituite da strutture cilindriche in rete metallica traforata che possono contenere diverse funzioni, dal piccolo giardino al tunnel del vento per sperimentare sui temi di forma, leggerezza e gravità.



356136 BRUCO CATENA
356134 BRUCO CATENA TECH

CONTATTACI
CONTATTACI



AMBIENTI DIGITALI



Miri è la Next Generation Classroom più innovativa ideata da CampuStore e Giunti Scuola, pensata per far immergere gli studenti dentro la didattica, attraverso contenuti fruibili in un vero ambiente d'apprendimento immersivo in cui non servono né occhiali né visori per essere circondati da contenuti digitali straordinari.

Tre soluzioni in una

Miri è disponibile in 3 versioni, per adattarsi alle esigenze di ogni scuola: a pareti modulari, con struttura "ad arena" oppure in versione "light", realizzata con una composizione di monitor. Le 3 versioni differiscono solo nella struttura fisica coinvolta e con la conseguente esperienza che si riesce a realizzare, mentre i contenuti inclusi sono gli stessi su tutti i supporti.

Miri è un luogo in cui è possibile imparare tramite l'ascolto, l'osservazione e il gioco educativo, pensato per rinforzare le conoscenze acquisite. L'aula immersiva è dotata di tecnologia interattiva che permette alla classe di interagire con i contenuti, rendendo l'apprendimento coinvolgente, attivo e partecipativo.

Miri

L'aula immersiva per l'apprendimento autentico

Aula Miri con pareti modulari

Questa è la soluzione più accattivante e performante per portare Miri all'interno della propria scuola: è composta infatti da una struttura leggera, flessibile ma molto resistente che garantisce la miglior esperienza immersiva per contesti educativi.

Si tratta di un cubo di 3 metri per lato che non richiede permessi edilizi particolari e che si può realizzare in qualsiasi ambiente abbastanza ampio. La superficie di proiezione è davvero ampia e coinvolgente, con una proiezione totale di circa 135" per ciascuna parete coinvolta (3 in tutto) in 16:9. Ingombro complessivo: circa 4,5 metri.

La soluzione è composta da:

- Workstation, proiettori interattivi, impianto audio
- Banchetto per workstation
- Licenza software per 3 anni con contenuti didattici in cloud
- Struttura con pareti modulari di circa 3x3 metri (larghezza * lunghezza)

345240 AULA MIRI - PARETI MODULARI

CONTATTACI



STAFFAGGIO ED
INSTALLAZIONE INCLUSI

Aula Miri con Struttura "ad arena"

Una struttura "aperta" che consente l'orientamento delle due pareti laterali di Miri con angoli diversi dai 90° (regolazione angolo di immersività da 180° a 90°). Le superfici laterali possono essere riorientate nel tempo, ma è necessario l'intervento di un tecnico.

La superficie di proiezione è più contenuta rispetto alle soluzioni strutturali: si tratta infatti di una superficie di circa 100" per ciascuna parete coinvolta (3 in tutto) in 16:9.

La soluzione è composta da:

- Workstation, proiettori interattivi, impianto audio
- Licenza software per 3 anni con contenuti in cloud
- Struttura fissa con lo schermo composto da 3 moduli assemblati fra loro per mezzo di cerniere regolabili.

345241 AULA MIRI - STRUTTURA ARENA

CONTATTACI



INSTALLAZIONE
INIZIALE INCLUSA



CampuStore e Giunti Scuola: insieme per realizzare nuove frontiere per l'apprendimento.

Contenuti per tutte le esigenze didattiche

Le possibilità sono infinite: grazie a Miri e con il semplice tocco di un dito si può volare nell'Universo e vedere i pianeti da vicino, scoprire i segreti della natura da un nuovo punto di vista, raggiungere luoghi lontani, o pericolosi, o inaccessibili, e studiarne l'evoluzione, scoprire civiltà del passato e molto altro.

Al centro di questo progetto ci sono proprio i contenuti: vere e proprie lezioni dinamiche in italiano, nate per il nostro sistema scolastico, adattate al linguaggio più immediato e comprensibile per l'età degli utilizzatori, in cui gli studenti possono muoversi e scoprire risorse didattiche uniche ed esperienziali, con un collegamento diretto ai libri scolastici, per tutte le materie e le classi.

La classe ha a disposizione molteplici risorse esclusive, appro-

fondimenti, interazioni ed esercizi, che permettono di alimentare la curiosità con un approccio laboratoriale. Tutte le attività sono ottimizzate per essere utilizzate direttamente dagli studenti.

Soluzione per l'infanzia e la scuola primaria

- 100 esperienze immersive di Italiano, Matematica, Storia, Geografia e Scienze e Tecnologia per la scuola primaria legate ai contenuti curricolari dei libri di testo.
- 25 esperienze immersive di Inglese per la scuola primaria.
- 15 esperienze immersive di Religione Cattolica per la scuola primaria.
- 20+ esperienze immersive per la scuola dell'infanzia.

La durata complessiva di un'esperienza immersiva è di 40 minuti circa, ma ognuna è fruibile anche in moduli più brevi.



Aula Miri con Monitor interattivi

Una soluzione "basica" per portare Miri all'interno della scuola. Tre monitor interattivi, montati su carrello, agganciati tra loro a creare una struttura più flessibile. La percezione immersiva risulta ridotta, non solo nelle dimensioni ma anche in termini di esperienza.

Per questa soluzione prevediamo due differenti opzioni: con monitor da 75" con carrello elettrico regolabile in altezza, oppure con monitor da 65" con carrello fisso.

La soluzione è composta da:

- Workstation, monitor interattivi da 75" (o da 65"), impianto audio e carrelli elettrici (solo per la soluzione da 75" se non fissi)
- Licenza software per 3 anni con contenuti in cloud

345243 AULA MIRI - MONITOR INTERATTIVI 65"
345242 AULA MIRI - MONITOR INTERATTIVI 75"

CONTATTACI
CONTATTACI

Cos'è

Un monitor interattivo per le STEM posizionabile in 16 modi diversi, con contenuti inclusi.

Vantaggi educativi

- Due soluzioni didattiche in un unico acquisto
- Contenuti integrati Giunti Scuola già inclusi
- Rotazione di oltre 270° e 16 posizioni intermedie e doppio blocco di sicurezza

Sistema operativo

Windows

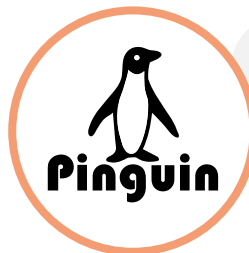
Livello di scuola

Infanzia - Primaria

Età

2 +

Con contenuti
GIUNTI Scuola
star bene a scuola.



GUARDA
IL VIDEO!



Penguin

Scopri Penguin, il nuovissimo monitor interattivo nato dalla nostra collaborazione con SiComputer e Giunti Scuola.

Cosa caratterizza Penguin?

- **Doppia superficie:** da un lato c'è un monitor interattivo integrato con contenuti Giunti Scuola, dall'altro un set STEM con balza rimovibile (ideale, ad esempio, se lo si utilizza per fare coding e robotica) per non far cadere robot o giochi utilizzati dai bambini
 - Rotazione di oltre 270° con **16 posizioni** intermedie e doppio blocco di sicurezza
 - Design ergonomico, utilizzabile **sia seduti che in piedi**
 - Made in Italy e pensato per contesti educativi
 - Sempre reversibile in modo veloce, flessibile e sicuro
- Penguin è il primo monitor digitale sviluppato per fare attività fin dalla scuola dell'infanzia e si adatta a tante esperienze educative differenti. Ciò che lo caratterizza è innanzitutto la doppia superficie di utilizzo.

Lato 1

Da un lato c'è un monitor touch interattivo da 32" con PC integrato, basato su sistema operativo Windows e corredato da contenuti Giunti Scuola già inclusi.

Lato 2

Il lato analogico presenta anche una barriera perimetrale (che si può alzare o abbassare), pensata per l'uso di set di robotica educativa e per attività di coding e creatività.

Esplora il mondo tra analogico e digitale

Il meglio dell'apprendimento digitale, dell'analogico e della stimolazione sensoriale in un unico strumento.

Sicuro

Penguin può essere orientato e bloccato in ben 14 posizioni differenti, consentendo una personalizzazione dell'esperienza di apprendimento davvero avanzata. La rotazione è controllata da un doppio dispositivo che garantisce alti standard di sicurezza e ampia versatilità di configurazione e lo rende riposizionabile solo da un adulto, tutelando al massimo i bambini che lo utilizzano

Monitor interattivo per attività STEM

Posizionato in orizzontale.**Lato analogico**

Il design ergonomico, non lo rende un semplice strumento tecnologico ma, ne permette innanzitutto un utilizzo più tradizionale: individuale, se usato con seduta standard, oppure come dispositivo interattivo per attività collaborative e di gruppo.

Posizionato in orizzontale.**Lato digitale**

Penguin può essere utilizzato in orizzontale anche orientandolo sul lato digitale: con una seduta, è perfetto come un normale dispositivo interattivo digitale per l'uso individuale ma, in più, include già al suo interno tanti giochi didattici e contenuti aggiuntivi sviluppati da Giunti Scuola, che si aprono direttamente all'accensione, senza bisogno di installazioni.

Monitor digitale in verticale

I bambini poi lo adorano quando viene utilizzato in verticale: così settato è ideale per la visione di contenuti di gruppo e l'interazione tra pari.



Specifiche tecniche Display LCD Touch 32" FullHD capacitivo 12 tocchi - antiriflesso e luminosità 500 cd/m. Wi-fi, bluetooth, sistema audio integrato - PC integrato con sistema operativo Windows 11 Intel Graphics HD - Wi-fi 6 - Bluetooth 5.2 - Collegamenti esterni: On/Off • LAN • 2 USB - Doppia alimentazione per dispositivo abbinato.

344209 PENGUIN - VERSIONE INFANZIA
348769 PENGUIN - VERSIONE PRIMARIA

4.400,00€
4.400,00€

Cos'è

PlayFlow è un dispositivo di proiezione che rende interattivi pavimenti e tavoli con contenuti multimediali Giunti Scuola.

Vantaggi educativi

- Facilita l'apprendimento attivo
- Ispirato all'embodied cognition
- Contenuti didattici già inclusi
- Psicomotricità unita alla tecnologia

Sistemi operativi supportati

Windows (PC incluso nel set).

Livello di scuola

Infanzia - Primaria - Secondaria I grado

Con contenuti
GIUNTI Scuola
star bene a scuola

PlayFlow

PlayFlow è un dispositivo di proiezione che **rende interattivi pavimenti, tavoli e altre superfici orizzontali**, supportando in chiave innovativa le attività didattiche attive, basate sulla psicomotricità e sull'apprendimento facilitato dalla corporeità (**embodied cognition**).

Contenuti al centro

Impara in movimento, anche con i piedi!

PlayFlow è composto da un set fisico e un ambiente digitale, che **include** molti **contenuti** multimediali **Giunti Scuola**, adatti dalla scuola dell'infanzia in su.

Sono **più di trenta i percorsi didattici** proposti e ognuno include tanti materiali diversi, tra cui video, attività "colora e disegna", attività di osservazione e scoperta, giochi didattici e canzoni. I contenuti sono basati su materie e argomenti diversi, come il tempo, lo spazio, la natura, i numeri, le parole...

Per questo PlayFlow può essere di grande aiuto nel **consolidare** l'apprendimento attraverso l'uso di una tecnologia che **coinvolge** gli alunni attivamente e permette loro di **approfondire** contenuti educativi specifici, attivando al contempo vista, udito, coordinazione e motricità. Perfetto anche per BES e DSA.

PC integrato
con processore
Intel

Montaggio rapido
e sicuro: 4 viti e
supporto specifico

Sensore di
movimento

Wi-Fi integrato
per connessione
da remoto

Ingresso USB per
aggiornamenti
manuali firmware
e upload nuove app

Pavimento interattivo per l'apprendimento attivo

CONTENUTI GIUNTI SCUOLA INCLUSI**Superficie di proiezione**

Altezza installazione	Larghezza immagine	Profondità immagine
2 m	235 cm	145 cm
3 m	350 cm	220 cm
4 m	470 cm	290 cm

Caratteristiche tecniche

Luminosità	3.200 ANSI Lumen
Contrasto	13.000:1
Dimensioni e peso	33x31x21 cm, 8,5 kg
Durata lampada	4.000 ore
Risoluzione	1.280x800 (16:10)
Connessioni	2x USB, LAN, Wi-Fi

Come funziona PlayFlow?

PlayFlow è composto da un **videoproiettore interattivo** originale e molto **speciale**, che viene ancorato al soffitto e proietta i contenuti - sul pavimento o su un'altra superficie - e da un computer per il docente che include il software che permette di rendere i contenuti didattici interattivi. Grazie a questa combinazione tecnologica gli studenti possono "rispondere" a domande e quiz "saltando sopra", oppure associare figure o frasi spostandole attivamente con le proprie mani, o ancora creare delle sequenze o dei disegni utilizzando i piedi.

Le possibilità sono infinite!

350748 PAVIMENTO INTERATTIVO PLAYFLOW

4.700,00 €



BenQ Digital Board

Monitor interattivi Serie RE, RM e RP



Le soluzioni BenQ certificate Google sono progettate per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento collaborativo, grazie ai Software esclusivi per la didattica.



Instashare

Condivisione Wireless dello schermo

Condivisione delle proprie idee e contenuti da qualsiasi dispositivo

- Modalità "Do Not Disturb"
- Schermo condiviso (fino a 9 dispositivi)
- Floating window (picture-in-picture)
- Multi-piattaforma Airplay, Miracast, Chromecast
- Funzione AI Guardian per il blocco automatico di contenuti inappropriati



EzWrite

Lavagna Interattiva e Collaborativa

- Strumenti di scrittura e l'annotazione, funzione AI
- Modalità collaborativa multi-utente per la didattica ibrida
- Salvataggio ed importazione delle lezioni nel formato modificabile .IWB
- Integrazione Google Classroom



AMS

Gestione Account multiutente

Accesso diretto alla propria area di lavoro personalizzata

- Login semplificato con NFC card, QR code o password
- Personalizzazione delle impostazioni e applicazioni
- Accesso diretto ai propri archivi in cloud (Google Drive, Dropbox, OneDrive & NAS)



DMS

Device Management Solution

Piattaforma centralizzata per gestire i display installati.

- Gestione delle impostazioni e installazione delle app
- Installazione, aggiornamento e blocco da remoto delle apps
- Programmazione di accensione, spegnimento e aggiornamento del firmware
- Monitoraggio del consumo energetico e della qualità dell'aria nelle aule*

Caratteristiche tecniche

RE04 Serie Essential (65", 75", 86", 98")

- Display 4K UHD & Fine IR+ touchscreen fino a 40 tocchi
- Doppio speaker frontale da 20W
- Smart Eye Care (Certificazione TÜV & Eyesafe®)
- Protezione dalla polvere IP5X
- Porte frontali di Input/output con porta Usb-C da 65W
- Certificazione Google EDLA
- 65" (355277), 75" (355279), 86" (355280) o 98" (355281)

RM04 Serie Master (65", 75", 86")

- Display 4K UHD & Fine IR+ touchscreen a 40 tocchi
- Sensore NFC e SmartCamera 4k opzionale con AI (353118)
- Doppio speaker frontale da 20W
- 8 microfoni + Alloggiamento per webcam 4k AI USB C
- Smart Eye Care (Certificazione TÜV & Eyesafe®)
- Protezione dalla polvere IP5X
- Schermo e periferiche Germ Resistant (Certificazione TÜV, SIAA)
- Certificazione Google EDLA
- Versioni da 65" (350136), 75" (351059), 86" (352210)

RP04 Serie Pro (65", 75", 86")

- Display 4K UHD & Fine IR+ touchscreen fino a 50 tocchi
- Sensore NFC e SmartCamera 4k opzionale con AI (353118)
- Doppio speaker frontale 20W + subwoofer 16W,
- 8 microfoni + Alloggiamento per webcam 4k AI USB-C
- Smart Eye Care (Certificazione TÜV & Eyesafe®)
- Schermo e periferiche Germ Resistant (Certificazione TÜV, SIAA)
- Sensori qualità dell'aria CO2, PM 2.5, PM10 & Ionizzatore
- Protezione dalla polvere IP5X
- Porte frontali di Input/output con porta Usb-C da 100W
- Certificazione Google EDLA
- Versioni da 65" (355283), 75" (355284), 86" (354061)



Low Blue Light



Anti Riflesso



Flicker Free



Germ Resistant



Sensori qualità dell'aria

Per un quotazione personalizzata visita la pagina
www.campustore.it/benq

FINO A 4
DISPOSITIVI
E SCHERMI
CONNESSI

COMPATIBILE
CON TUTTI I
SISTEMI
OPERATIVI



CampusTouch Life

Ora anche con
Google EDLA

CampusTouch ora disponibile in una nuova versione: Life più potente e versatile che mai. CampusTouch è il monitor interattivo ideale per realizzare degli spazi didattici innovativi e collaborativi a un costo accessibile senza rinunciare alla qualità. Il monitor da 65" o 75" integra il sistema operativo Android che include:

- App Lavagna dedicata per annotazioni e appunti
- App dedicata per **mirroring fino a 9 schermi** simultaneamente
- Applicazioni per gestione documenti e PDF, navigazione web, File Manager (anche cloud), riproduzione foto o video.

Caratteristiche e funzionalità

- Fino a 20 tocchi
- Vetro temperato antiriflesso
- Zero Bonding: Vetro e display senza gap, migliora la naturalezza della scrittura e riduce i riflessi.
- Cornice sottile che focalizza l'attenzione sul contenuto.
- Duplicazione (mirroring) dello schermo dei dispositivi
- Connessione facile ed immediata via cavo HDMI e USB-A/USB-C per il touch
- Connettività Wifi e Bluetooth e due speaker frontali da 20W
- Staffa per parete in muratura inclusa.

Versione Plus più veloce grazie al nuovo processore, include **Android 14** con certificazione **Google EDLA**, **Play Store** e tutta la sicurezza di **Google Play Protect** che impedisce l'installazione di app dannose e rimuove quelle sospette.

Caratteristiche tecniche

	PRO	LIFE
Display	4K Ultra-HD (3.840 x 2.160)	4K Ultra-HD (3.840 x 2.160)
Formato	65" o 75", 16:9	65, 75" o 86", 16:9
Luminosità	350 cd/mq	400 cd/mq
Audio	20W x 2	20W x 2
Slot per PC OPS	Si 80 pin	Si 80 pin
Sistema Operativo	Android 13 (Chrome OS Opzionale)	Android 14 + Google EDLA

Google EDLA La certificazione Google EDLA (Enterprise Device License Agreement) permette ai monitor interattivi di integrare i Google Mobile Services (GMS), inclusi Google Play Store, Google Drive, Chrome e YouTube. Questa integrazione offre un accesso sicuro e completo alle app e agli strumenti di Google, migliorando la produttività e la sicurezza. Ideali per l'istruzione e la collaborazione aziendale, i monitor interattivi certificati Google EDLA garantiscono un'esperienza utente fluida e interattiva, sfruttando app educative e strumenti di produttività per ottimizzare ogni ambiente di lavoro e apprendimento.

351739 CAMPUSTOUCH 65" 4K
353181 CAMPUSTOUCH 75" 4K
356119 CAMPUSTOUCH LIFE 65" E GOOGLE EDLA
356120 CAMPUSTOUCH LIFE 75" E GOOGLE EDLA
356121 CAMPUSTOUCH LIFE 86" E GOOGLE EDLA
347746 OPS I5 8GB SSD250GB WIN11PRO EDU

1.299,00 €
1.650,00 €
CONTATTACI
CONTATTACI
CONTATTACI
582,00 €



Utilizzabile sia con dita che con penne



Retroilluminazione LED per maggiore durata e minori costi energetici



Rapporto di contrasto elevato e tempi di risposta rapidi



Superficie antiriflesso per un'ottima visibilità in tutti gli ambienti



NovoTouch EK

Monitor interattivo e collaborativo con sistema BYOD avanzato

NovoTouch è la soluzione più avanzata per la creazione di spazi di collaborazione, ideale per aule, laboratori, sale conferenze e sale riunioni.

Dotato di sistema digital signage **Vivitek NovoDS integrato**, bacheca digitale di messaggi e annunci che semplifica la comunicazione di eventuali avvisi scolastici sia da computer remoto sia da playlist precaricata.

Dotato di **Vivitek NovoConnect integrato**, un sistema per la collaborazione BYOD, consente agli educatori di trasmettere lo schermo in modalità wireless dal proprio dispositivo al pannello più grande.

Caratteristiche e funzionalità

- Fino a **20 tocchi simultaneamente**.
- WiFi integrato.
- Superficie antiriflesso.
- Duplicazione (**mirroring**) dello schermo dei dispositivi tramite AirPlay, Google Cast e desktop streaming (PC/MAC).
- Sistema di management centralizzato dei dispositivi
- Mirroring a un secondo NovoTouch BK/EK o Novoconnect tramite (NT Live a 2 vie).
- Compatibile con Launcher/Launcher Plus opzionali.
- Funzionalità di **lavagna interattiva** integrate, con possibilità di evidenziare lo schermo e creare velocemente delle note, facilitando condivisione di idee, produttività e cooperazione.
- Android integrato con store proprietario.
- Applicazioni native incluse: più di 50 apps.
- Staffa a parete inclusa.
- Garanzia: 5 anni on-center.

Caratteristiche tecniche

	EK655i	EK755i	EK865i
Display	65", 16:9	75", 16:9	86", 16:9
Risoluzione	4K Ultra-HD (3.840x2.160)		
Luminosità	500 cd/mq	500 cd/mq	500 cd/mq
Audio	16W (x2)	16W (x2)	16W (x2)
Dimensioni LxAxP (mm)	1488x897x92	1709x1020x91	1957x1160x91
Slot per PC OPS	Si 80 pin	Si 80 pin	Si 80 pin
Sistema operativo	Android, (Chrome OS opzionale)		

346325	EK655i 65" 4K ULTRA HD + MOZAIK	1.820,00€
346326	EK755i 75" 4K ULTRA HD CON MOZAIK	2.350,00€
346327	EK865i 86" 4K ULTRA HD CON MOZAIK	3.050,00€
347746	PC EMEDDED OPS I5 8GB WIN11PRO EDU	550,00€



Sistema per la collaborazione BYOD integrato



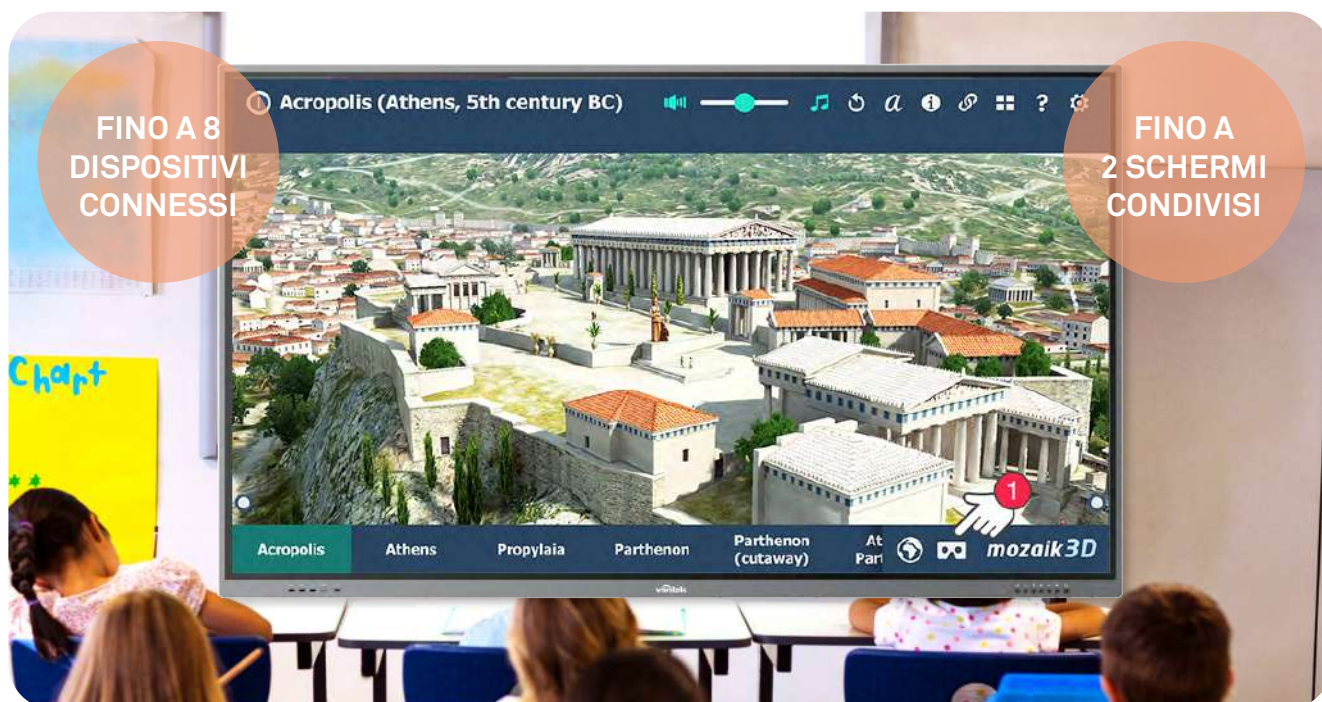
Condivisione fino a 4 schermi contemporaneamente



Retroilluminazione LED per maggiore durata e minori costi energetici



Superficie antiriflesso per un'ottima visibilità in tutti gli ambienti



FINO A 8
DISPOSITIVI
CONNESSI

FINO A
2 SCHERMI
CONDIVISI

NovoTouch BK

Monitor interattivo e collaborativo

NovoTouch è la soluzione più avanzata per la creazione di spazi di collaborazione, ideale per aule, laboratori, sale conferenze e sale riunioni.

La **versione BK** integra **NovoConnect Lite** per la presentazione wireless, che permette la condivisione contemporanea di 2 schermi 1080p collaborare e confrontarsi sarà rapido e intuitivo.

Il pannello in alta risoluzione 4K UHD optical bonding è inoltre certificato Blue Light & Flicker Free da TUV Rheinland per assicurare la miglior protezione degli occhi.

Caratteristiche e funzionalità

- Fino a **40 tocchi simultaneamente**.
- WiFi con dongle USB incluso.
- Superficie antiriflesso.
- Condivisione dello schermo dei dispositivi con diversi sistemi operativi.
- Sistema di management centralizzato dei dispositivi.
- Funzionalità NT Live Receiver per ricezione duplicazione wireless da Monitor Novotouch EK.
- Funzione bacheca elettronica NovoDS con creazione contenuti software NovoDS studio gratuito.
- Compatibile con Launcher/Launcher Plus opzionali: tasti USB per avviare mirroring con un click da un computer.
- Funzionalità di **lavagna interattiva** integrate, con possibilità di evidenziare lo schermo e creare velocemente delle note, facilitando condivisione di idee, produttività e cooperazione.
- Android integrato con store proprietario.
- Staffa a parete inclusa.
- Garanzia: 5 anni on-center.

Caratteristiche tecniche

	BK652i	BK752i	BK862i
Display	65", 16:9	75", 16:9	86", 16:9
Risoluzione	4K Ultra-HD (3.840x2.160)		
Luminosità	400 cd/mq	400 cd/mq	400 cd/mq
Audio	18W (x2) Stereo	18W (x2) Stereo	18W (x2) Stereo
Dimensioni LxAxP (mm)	1484x90x908	1705x90x1032	1953x90x1172
Slot per PC OPS	Si 80 pin	Si 80 pin	Si 80 pin
Sistema operativo	Android 13 (Chrome OS Opzionale)		

352404	BK652i 65" 4K ANDROID 13 CON MOZAIK	1.350,00€
353105	BK752i 75" 4K ANDROID 13 CON MOZAIK	1.690,00€
353106	BK862i 86" 4K ANDROID 13 CON MOZAIK	2.200,00€
347746	PC EMEDDED OPS I5 8GB WIN11PRO EDU	550,00€



Sistema per la
collaborazione
BYOD integrato



Condivisione
fino a 2 schermi
contemporaneamente



Retroilluminazione
LED per maggiore
durata e minori
costi energetici



Superficie antiriflesso
per un'ottima visibilità
in tutti gli ambienti



ActivPanel LX

Crea spazi di apprendimento collaborativi e innovativi

I prodotti ActivPanel di Promethean sono stati progettati per integrare qualsiasi ambiente tecnologico in modo sicuro, affidabile e con un design incentrato sull'insegnante che lo rende semplice da usare. Grazie al PC OPS Android, l'ActivPanel AP-LX è una soluzione "pronta all'uso", che rende semplice l'installazione e la gestione della tecnologia per la didattica.

Caratteristiche e funzionalità

- Fino a 20 tocchi simultaneamente.
- Tecnologia di scrittura Vellum: permette un'esperienza di scrittura più naturale, rileva automaticamente le differenze tra penna, tocco e cancellazione con il palmo.
- Menù semplificato, progettato e pensato per la semplicità di utilizzo da parte dell'insegnante.
- OPS -A Android 12 8 GB RAM 64 GB Storage.
- Play Store, Google GMS e Certificazione EDLA.
- Applicazioni incluse: Lavagna, Capture, Annotate, ScreenShare
- Garanzia 3 anni.



Ecosistema Promethean



Garanzia on site



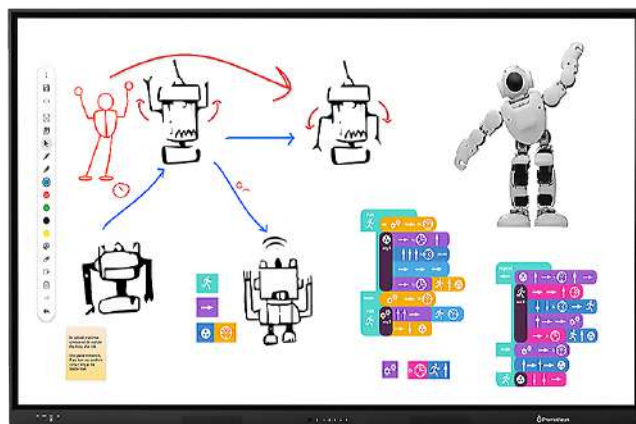
Play Store certificato EDLA



Mirroring multidispositivo.

354926 ACTIVPANEL LX 65"
356074 ACTIVPANEL LX 75"
356076 ACTIVPANEL LX 86"

1.600,00 €
1.990,00 €
2.250,00 €



Per un quotazione personalizzata visita la pagina
www.campustore.it/promethean



Cos'è

Un ecosistema composto da una parte tangibile e da una parte digitale che permette di creare quiz e giochi basati sulle proprie lezioni.

Vantaggi educativi

- Efficacia delle lezioni
- Risparmio di tempo
- Personalizzazione dell'apprendimento
- Aiuta a rispettare il programma

Sistemi operativi supportati

Windows, macOS e ChromeOS

Livello di scuola

Primaria - Secondaria I grado - Secondaria II grado.

ClassWise

Valutazione tangibile con la gamification.

Classwise permette di creare **quiz** a scelta multipla, basati sulle proprie lezioni e trasformati in un **videogame**! Ogni lezione può trasformarsi in un gioco, motivante e utile a fissare i concetti appresi.



Cosa è incluso nel set

- **Classpad** wireless, controller simili a quelli dei videogiochi.
- **Docking station** per riporre e ricaricare i Classpad.
- **Hub** per connettere i controller a computer / monitor.
- **Piattaforma digitale** per creare i quiz.

Classwise unisce la forza entusiasmante dei quiz, alla dimensione **esperienziale** dell'apprendimento. Consente di introdurre la gamification in qualsiasi attività didattica, coinvolgendo attivamente l'intera classe.

Rendi i tuoi quiz "tangibili"

I Classpad assomigliano a un **controller per videogames**. Entusiasmato gli studenti come se "giocassero" a lezione, ma **non consentono distrazioni**: possono essere utilizzati solo per rispondere alle domande dell'insegnante.

I **pulsanti sensoriali di grandi dimensioni**, con **retroilluminazione dinamica**, hanno distinti pattern tattili, per essere facilmente riconoscibili al tocco, anche per BES.

Piattaforma digitale con risorse create da insegnanti

Permette di creare **quiz educativi in pochi clic**, scegliendo da una **ricca libreria di lezioni già pronte** (ricercabili per argomento, materia o fascia d'età) o inventando i propri quiz.

Docking station

Comoda e leggera, ricarica i Classpad e permette di trasportarli con facilità tra le aule. Ogni presa nella docking è contrassegnata da un numero: ciò permette di **assegnare** i Classpad **automaticamente agli studenti in base al registro**, e quindi tener traccia dei progressi di ognuno.



Lo sapevi?

La gamification migliora la memorizzazione dei contenuti didattici di oltre il 40%.*

*Secondo uno studio della Federation of American Scientists.

355499	CLASSWISE - SET DA 10 CLASSPAD	510,00 €
355500	CLASSWISE - SET DA 20 CLASSPAD	850,00 €
355501	CLASSWISE - SET DA 30 CLASSPAD	1.190,00 €
355502	CLASSWISE - SET DA 40 CLASSPAD	1.530,00 €

Cellulari non ammessi in classe

I cellulari non sono più i benvenuti a lezione? Serve un modo per riporli quando si entra in classe, con facilità e ordine. Esistono diverse soluzioni possibili: dai **PhoneWall in tessuto** a muro, numerati e associabili ad esempio in base al registro, alle soluzioni più sofisticate, come gli **armadietti con chiave**, o addirittura i **carrelli** per il trasporto e la ricarica degli smartphone (**con CAM**), ideali soprattutto per proteggere i dispositivi personali conservati in luoghi non sorvegliati o aree comuni dell'istituto. In questa pagina proponiamo i modelli più richiesti, ma altre soluzioni sono disponibili sul nostro sito e su richiesta.

355571	PHONEWALL DA 30 DISPOSITIVI	14,00 €
355597	CASE 30 CELLULARI CON CHIAVE	550,00 €
354376	ARMADIO 32 CELLULARI CON CODICE DIGITALE E RICARICA	2.590,00 €

Accessori per monitor interattivi



Carrelli per monitor

	328130	352159	352161	325848
Reg.altezza	Fissa	Elettrica	Elettrica	Elettrica
Compatibilità	55"-100"	65"-86"	65"-98"	65"-98"
Portata max	150 kg	100 Kg	120 Kg	140 kg
Altezza min	132 cm	93 cm	88,7 cm	80,60 cm
Altezza max	144 cm	160 cm	186,7 cm	178,6 cm

Disponibile anche carrello per monitor **JUNIOR**, un supporto per parete regolabile elettricamente da 93/39 cm (tavolo) a 120/67 cm (tavolo). Compatibile con 42"-100".

328130	CARRELLO A PAVIMENTO CON MENSOLA	280,00 €
352159	CARRELLO MOTORIZZATO 65"-86"	880,00 €
352161	CARRELLO MOTORIZZATO 65"-98"	1.071,00 €
353254	SUPPORTO MOTORIZZATO DA PARETE 65"-98"	990,00 €
352162	BOX PORTA PC SMALL FORM FACTOR	114,00 €
353256	SUPPORTO PER SOUND BAR	114,00 €

Webcam Full HD USB con microfono

Webcam con sensore 1.080P FullHD per una qualità e una nitidezza dell'immagine superiore.

- Registra video di qualità HD reale fino a 30 fps
- Microfono digitale ad alta fedeltà, con tecnologia di eliminazione del rumore, aiuta a migliorare la qualità del parlato per un audio cristallino
- Plug-and-play, inizia a effettuare videochiamate senza installare il driver su Windows 7/8 / 8.1 / 10 / Mac OS X v10.4.8 e versioni successive
- Multi-sampling intelligente, permette una trasmissione video fluente senza distorsioni o ritardi
- Prestazioni superiori a bassa illuminazione, offrono la migliore qualità d'immagine in condizioni di scarsa illuminazione
- Interfaccia USB

331039 WEBCAM FULL HD USB CON MICROFONO 36,00 €



Logitech® MeetUp

Logitech® MeetUp è la straordinaria videocamera per videoconferenze progettata appositamente per sale riunioni di piccole dimensioni e salette. È dotata di sensore di immagine 4k Ultra HD, con regolazione dell'illuminazione, un obiettivo grandangolare con campo visivo da 120° che si muove automaticamente e regola lo zoom in modo che nessuno rimanga fuori dall'immagine. La voce umana viene ottimizzata riducendo i rumori indesiderati ed il suono si concentra sull'altoparlante attivo per riprodurre ogni parola con estrema chiarezza.

316161 LOGITECH®MEETUP 825,00 €

Microfono Professionale Condensatore Alta Qualità Micro USB con Stand

- Microfono professionale ad alte prestazioni
- Alta definizione del suono, adatto a registrazioni in studio
- Ideale per giocatori, streamer e youtuber
- La risoluzione a 48kHz a 16 bit offre risultati audio professionali
- Dotato di tre differenti illuminazioni LED
- Due modalità di registrazione dedicate: cardioide (per streaming e gioco) e omnidirezionale (per videoconferenze o eventi)
- Connessione MicroUSB

330414 MICROFONO PROFESSIONALE 98,80 €





INCLUSA
IN OMAGGIO
NEI MONITOR
CAMPUSTOUCH

Ambienti digitali

Mozaik

Software e piattaforma digitale innovativa
con contenuti per monitor interattivi

Innovativa piattaforma digitale per l'insegnamento e l'apprendimento

Piattaforma educativa che consiste in **mozaWeb** - piattaforma per studenti basata su web e **mozaBook** uno strumento autore grazie al quale i docenti possono creare presentazioni, lezioni e libri interattivi, arricchendo il tutto con i contenuti della media library.

mozaBook
interactive classrooms

Software per lezioni + contenuti per docenti

Software progettato per l'uso su schermi interattivi ed utilizzato in tutto il mondo in migliaia di aule. Manuali, quaderni, esercizi interattivi e illustrazioni versatili, animazioni e opzioni di presentazione intelligenti offerte dal software ampliano gli strumenti didattici degli insegnanti.

mozaWeb
digital home learning

Piattaforma per l'apprendimento basata su browser

Gli alunni possono accedere ai manuali e a tutti i contenuti interattivi, utilizzati durante le lezioni su mozaWeb. Possono acquisire facilmente la conoscenza con l'aiuto di scene 3D, video, esercizi interattivi e lezioni digitali. Possono inoltre aprire presentazioni fatte dagli insegnanti e risolvere anche i compiti a casa online.



LICENZA PER DISPOSITIVO
mozaBook Classroom

Questo tipo di licenza è collegata ad una lavagna interattiva ed è raccomandata per scuole/classi. mozaBook può essere usato da diversi docenti o studenti nello stesso computer. Ogni utente può accedere a tutti i contenuti interattivi.

mozaBook
1 dispositivo, più docenti



LICENZA PER UTENTE
Mozaik TEACHER

Software di presentazione e migliaia di contenuti interattivi che permettono al docente di realizzare lezioni spettacolari o creare i propri libri digitali o lezioni animate. Utilizzabile su più dispositivi o via web dallo stesso utente.

mozaBook+mozaWeb
1 docente, più dispositivi



LICENZA PER UTENTE
Mozaik STUDENT

Gli studenti possono usufruire dei fantastici contenuti interattivi e libri digitali da casa, senza installare nessun software grazie a mozaWeb. Possono inoltre accedere tramite i loro tablet o smartphone

mozaBook+mozaWeb
1 studente, più dispositivi

Disponibili offerte per più anni o pacchetti multipli su www.campustore.it/mozaik o scrivendo a mozaik@campustore.it

340366 MOZAIK TEACHER - 1 ANNO (PER UTENTE)
340365 MOZABOOK CLASSROOM - 1 ANNO (PER DISPOSITIVO)
342459 MOZABOOK SCHOOL LAB-PACK - 1 ANNO - MIN.10 (PER DISPOSITIVO)
344994 MOZAIK STUDENT PACK - 1 ANNO - MIN.10 (PER UTENTE)

74,00 €
111,00 €
27,00 €
29,50 €



Schermo

Processore

RAM

Archiviazione

15,6"

Intel Core
i3 o i5 o i78 GB
o 16 GB256 GB
o 512 GB

Notebook HP

Notebook HP 250 G9/G10 15,6"

Schermo	15,6" FHD 1920x1080 px
Processore	Intel Core i3, i5 o i7
Memoria RAM	8 GB o 16GB
Archiviazione	256GB (351240) o 512GB SSD
Scheda Video	Intel Iris Xe
Connettività	Wi-fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 5, Gigabit Ethernet (G9)
Porte	2x USB 3.2, 1x USB 3.2 Type C, 1x HDMI 1.4, jack cuffia/mic
Fotocamera	720p HD
Batteria	3 celle, 41 Wh
Dimensioni e peso	362x248x21,4mm, 1,79Kg/360x260x19mm, 1,52 Kg (G10)
Sistema operativo	Windows 11 Pro Academic
Garanzia	24 mesi estendibile

intel.

351240	HP 250 G9 - 15,6" FHD I3-1215U 8GB/SSD256GB	327,00 €
351243	HP 250 G9 - 15,6" FHD I5-1235U 8GB/SSD512GB	479,00 €
351241	HP 250 G9 - 15,6" FHD I5-1235U 16GB/SSD512GB	510,00 €
354386	HP 250 G10 - 15,6" FHD I7-1355U 16GB/SSD512GB	662,00 €

Schermo

Processore

RAM

Archiviazione

15,6"

Ryzen
R3 o R58 GB
o 16 GB

512 GB



Notebook HP 255 G9 15,6"

Schermo	15,6" FHD 1920x1080 px
Processore	AMD Ryzen 3-7320U (355820) o Ryzen 5-7520
Memoria RAM	8GB o 16GB (355824)
Archiviazione	512GB SSD
Scheda Video	AMD Radeon Graphics
Connettività	Wi-fi 802.11a/b/g/n/ac/ax e Bluetooth 5.3
Porte	2x USB 3.2 Gen 1, 1x USB-C 3.2 Gen 1, 1x HDMI 1.4, jack cuffia/mic
Fotocamera	720p HD
Batteria	3 celle, 41 Wh
Dimensioni e peso	360x236x18,6 mm, 1,54 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro Academic
Garanzia	24 mesi estendibile

355820	HP 255 G10 - 15,6" FHD RYZEN 3 8GB SSD512GB	349,00 €
355822	HP 255 G10 - 15,6" FHD RYZEN 5 8GB SSD512GB	427,00 €
355824	HP 255 G10 - 15,6" FHD RYZEN 5 16GB SSD512GB	490,00 €
330569	ESTENSIONE DI GARANZIA A 3 ANNI	20,00 €

Schermo

Processore

RAM

Archiviazione

15,6"

Intel Core
U5 o U7

16 GB

512 GB
o 1 TB

Notebook HP ProBook 460 G11

Schermo	15,6" FHD 1920x1080 px o 16" WUXGA 1920 x 1200
Processore	Intel Core Ultra 5 125H o Ultra 7 155H
Memoria RAM	16GB
Archiviazione	512GB o 1TB SSD (354271)
Scheda Video	Nvidia RTX 2050 4GB GDDR6 SDRAM
Connettività	Wi-Fi 6E, BT 5.3, Gigabit Ethernet
Porte	2x USB-C 3.2 Gen 2 (con DP/PD), 2x USB 3.2 Gen 1, HDMI, Jack combo, (RJ-45)
Fotocamera	FHD 1080p
Batteria	3 celle, 56 Wh
Dimensioni e peso	35,94x25,11x 1,09/1,7 cm, 1,74 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro Academic
Garanzia	2 anni on-site

intel.

355616	HP PROBOOK 460 G11 U5-125H 16GB/SSD512GB RTX2050	990,00 €
354271	HP PROBOOK 460 G11 U7-155H 16GB/SSD1TB RTX2050	1.099,00 €

Schermo

Processore

RAM

Archiviazione

16"

Intel
Core U7

32 GB

1 TB



Workstation Mobile HP ZBook Power G11 16"

Schermo	16" WUXGA 1920 x 1200
Processore	Intel Core Ultra 7-155H
Memoria RAM	32GB
Archiviazione	1TB SSD
Scheda Video	NVIDIA RTX A500 da 4GB, RTX 1000 6GB o RTX A2000 ADA da 8GB (355618)
Connettività	Intel® AX211 Wi-Fi 6E + BT 5.3, LAN Gbit
Porte	2x Thunderbolt 4 con USB 4 Type C, 2x USB Type A, HDMI 2.1, jack combo, SD Reader
Fotocamera	5Mpx IR compatibile con Windows Hello
Batteria	6 celle, 83 Wh
Dimensioni e peso	359,4x251x22,9 mm, 2,12 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro con HP Wolf Pro Security 1 anno
Garanzia	36 mesi

intel.

354615	HP ZBOOK POWER G11 16" ULTRA 7 RTX A500 4GB	1.703,00 €
355617	HP ZBOOK POWER G11 16" ULTRA 7 RTX A1000 6GB	1.810,00 €
355618	HP ZBOOK POWER G11 16" ULTRA 7 RTX A2000ADA 8GB	1.979,00 €



HP Pro Tower 290 G9

Schermo (opzionale)	23,8"
Processore	Intel Core i3-13100 o i5-13500
Memoria RAM	8 GB o 16GB
Archiviazione	256 GB o 512 GB SSD
Scheda Video	Intel UHD Graphics 730 o 770 (350595)
Connettività	LAN Gigabit
Porte	4x USB 3.2 Gen.1, 4x USB 2.0, 1x HDMI 1x VGA, 1x jack cuffia/mic, 1x audio out, 1x audio in
Altro	Alimentatore 180W
Dimensioni e peso	155x303x337 mm, 4,7 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	24 mesi on-site Next Business Day

351022	MINI TOWER I3-13100 8GB/SSD256GB	550,00 €
355619	MINI TOWER I5-13500 16GB/SSD512GB	699,00 €
352439	MONITOR HP P24V G5 23.8" FHD LED HDMI/VGA	152,00 €
353352	MONITOR HP P24H G5 23.8" FHD IPS HDMI/VGADP	163,00 €



HP ProOne G9 - All-in-One

Schermo	23,8" Full HD 1920x1080 px
Processore	Intel Core i5-13500T o i7-13700T (355621)
Memoria RAM	8GB o 16GB
Archiviazione	512 GB SSD
Scheda Video	Intel UHD Graphics 770
Connettività	Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac/ax, Bluetooth 5.1, LAN Gigabit
Porte	2x USB 3.2 Gen.1, 3x USB 3.2 Gen.2, 1x USB-C Gen.2, 1x HDMI in, 1x DP, 1x jack cuffia/mic, 1x audio out
Altro	Webcam 5 Megapixel a scomparsa, microfono dual-array, altoparlanti
Dimensioni e peso	539x225x379 mm, 7,77 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi on-site Next Business Day

350152	ALL-IN-ONE I5-13500T 8GB/SSD512GB WIN11PRO	799,00 €
355621	ALL-IN-ONE I7-13700T 16GB/SSD512GB WIN11PRO	1.087,00 €



HP Z1/Z2 G9 - Workstation Grafica

Processore	Intel Core i5-13600 o i7-14700
Memoria RAM	32GB (355321) o 64GB (353361)
Archiviazione	1TB SSD
Scheda Video	Nvidia T1000 8GB o RTX 4060 8GB (355321)
Connettività	LAN Gigabit
Porte mod. Z1	3x USB 3.2 Gen.1, 4x USB 3.2 Gen.2, 1x USB-C 3.2 Gen.2, 3x USB 2.0, 1x HDMI in, 2x DP, 1x jack cuffia/mic, 1x audio out
Porte mod. Z2	4x USB 3.2 Gen. 2, 2x USB-C 3.2 Gen 2x2, 2x DisplayPort 1.4, 1x LAN, 1x Jack combo
Dimensioni e peso	Z1: 168x308x337 mm, 5,7 Kg; Z2: 211x218x69 mm, 3,1 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi on-site Next Business Day

355622	HP Z2 G9 MINI I5-13600 64GB/SSD1TB T1000 8GB	1.320,00 €
355321	HP Z1 G9 TOWER I7-14700 32GB/SSD1TB RTX4060 8GB	1.799,00 €
355324	MONITOR HP Z24PF 23.8" FHD IPS DP/HDMI/USB	279,00 €
356199	MONITOR HP Z27PQ 27" QHD IPS HDMI/DP/USB	469,00 €



HP LaserJet Pro/LaserJet Enterprise

Tipo	Monocromatica (346308) o a colori
Tecnologia	Laser
Funzioni	Stampa, copia, scansione
Formato Massimo	A4 o A3 (356019)
Velocità Max (A4)	40 ppm (346308), 33 ppm (332470), 46 ppm (356019)
Scansione	1200x1200 (346308) o 600x600
Connessioni	USB, LAN e Wireless
Altro	Supporto su ruote, garanzia 3 anni e installazione inclusi per il codice 356019

346308	HP LASERJET PRO MFP 4102FDW - A4 B/N	380,00 €
352470	HP LASERJET PRO MFP 4302FDW - A4 COLORI	499,00 €
356019	HP LASERJET ENTERPRISE MFP M776DN - A3 COLORI	4.499,00 €

Lenovo**Dispositivi Lenovo**

Schermo Processore RAM Archiviazione

11" Touch

MediaTek
Helio G88

4 GB

128 GB

**Tablet Lenovo Tab M11 11"**

Schermo	11" Touch, risoluzione 1920x1200 px
Processore	MediaTek Helio G88
Memoria RAM	4 GB
Archiviazione	128GB eMMC
Scheda Video	ARM Mali-G52 MC2
Connettività	Wireless 11a/b/g/n/ac e Bluetooth 5.1
Porte	1x USB-C 2.0, 1x Jack cuffia/mic, microSD slot
Fotocamera	8.0MP (front.) e 8.0MP (post.)
Batteria	7040 mAh
Altro	Penna 4096 livelli di pressione inclusa e Modalità e-reader
Dimensioni e peso	255,26 x 166,31 x 7,15 mm, 0,465 Kg
Sistema operativo	Android 13
Garanzia	24 mesi estendibile

353322	LENOVO TAB M11 WIFI CON PENNA	172,60 €
352471	LENOVO TAB M11 WIFI+LTE CON PENNA	223,20 €
353330	LENOVO TAB M11 WIFI CON COVER FOLIO E PENNA	220,00 €
353331	LENOVO TAB M11 WIFI+LTE CON COVER E PENNA	243,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

11,6"
o 12,2"
TouchIntel N100
o N200

8 GB

128 GB
o 256 GB**Lenovo Yoga 300W 11,6" e Yoga 500W 12,2"**

Schermo	11,6" 1366x768 o 12,2" 1920x1200px Touch
Processore	Intel N100 o N200
Memoria RAM	8GB
Archiviazione	128GB (348268) o 256GB SSD
Scheda Video	Intel UHD Graphics
Connettività	Wifi 6 e Bluetooth 5.1
Porte	1x USB-C 3.2 Gen 1, 1x HDMI 1.4, 2x USB-A 3.2, 1x Jack Audio
Fotocamera	5MP World Facing Camera
Batteria	47Wh, fino a 13,4 ore
Dimensioni e peso	300W: 287 x 200 x 18,9mm, 1,28 Kg 500W: 287x208x18,9mm, 1,28 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro Academic
Altro	Penna inclusa alloggiabile, testato MIL-SPEC 810H
Garanzia	12 mesi estendibile

intel

348268	LENOVO YOGA 300W 11,6" TOUCH 2 IN 1 CON PENNA	429,00 €
347288	LENOVO YOGA 500W 12,2" TOUCH 2 IN 1 CON PENNA	515,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

15,6"

Intel
Core i5

8 GB

512 GB

**Notebook Lenovo V15 G4**

Schermo	15,6" FHD 1920x1080px
Processore	Intel Core i5-13420H
Memoria RAM	8GB
Archiviazione	512GB SSD
Scheda Video	Intel UHD Graphics
Connettività	Wi-Fi 6 802.11ax 2x2, Bluetooth 5.1, LAN Gbit
Porte	USB 2.0, USB 3.2 Gen 1, USB-C 3.2 Gen 1, HDMI 1.4b, 1x Jack audio RJ45
Fotocamera	720p HD
Batteria	45Wh
Dimensioni e peso	359,2 x 235,8 x 19,9 mm, 1,65 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro Academic
Garanzia	24 mesi estendibile

intel

353835	LENOVO V15 G4 15,6" FHD I5-13420H 8GB/SSD512GB	499,00 €
--------	--	----------

Schermo Processore RAM Archiviazione

16"

Intel Core
i3 o i58 GB
o 16 GB256 GB
o 512 GB**Lenovo ThinkBook 16 G6 16"**

Schermo	16" WUXGA 1920x1200 px
Processore	Intel Core i3-1315U o i5-1335U
Memoria RAM	8GB o 16GB (351434)
Archiviazione	256GB o 512GB SSD
Scheda Video	Intel UHD Graphics
Connettività	Wi-Fi 6, 11ax 2x2 + Bluetooth 5.2
Porte	2x USB 3.2, USB-C Gen 2, USB4, HDMI, Jack audio, RJ45
Fotocamera	1080p oscurabile
Batteria	4 celle, 71Wh, alimentatore USB-C da 65W
Dimensioni e peso	356x253.5x17.5 mm, 1,7 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro Academic
Garanzia	36 mesi

intel

351428	LENOVO THINKBOOK 16 G6 - 16" I3-1315U 8GB/SSD256GB	407,00 €
351429	LENOVO THINKBOOK 16 G6 - 16" I5-1335U 8GB/SSD256GB	469,00 €
351432	LENOVO THINKBOOK 16 G6 - 16" I5-1335U 8GB/SSD512GB	489,00 €
351434	LENOVO THINKBOOK 16 G6 - 16" I5-1335U 16GB/SSD512GB	519,00 €

*Tutti i dispositivi includono Software per rete didattica Lenovo LanSchool



Lenovo ThinkPad P1 G6 16" Workstation Mobile

Schermo	16" WQXGA 2560x1600px IPS 500nits Anti-glare
Processore	Intel Core i7-13700H o Core i7-13800H
Memoria RAM	32GB
Archiviazione	1TB SSD
Scheda Video	Nvidia GeForce RTX4060 con 8GB o RTX4080 da 12GB
Connettività	Wi-Fi 6E 802.11AX, 11ax 2x2 + Bluetooth 5.1
Porte	HDMI 2.1, 2x USB 3.2, 2x Thunderbolt/USB4, Mic/Cuffie, SD Card Reader
Fotocamera	FHD 1080p + IR Hybrid con Privacy Shutter
Batteria	Ioni di litio, 90Wh
Dimensioni e peso	359,5x253,8x17,7 mm, 1,81 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi Premier con compensazione CO2 0,5 tonnellate

intel

353086	THINKPAD P1 GEN 6 - 16" I7-13700H RTX4060 8GB	2.569,00 €
353087	THINKPAD P1 GEN 6 - 16" I7-13800H RTX4080 12GB	3.687,00 €

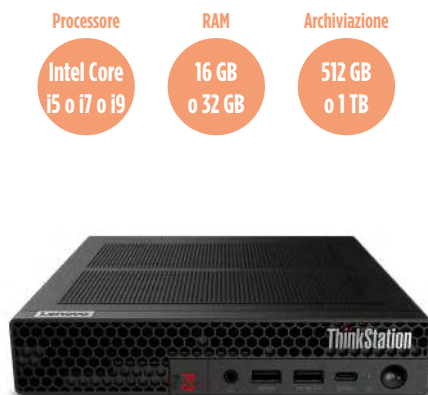


Lenovo ThinkStation P2 Tower - Workstation

Processore	Intel Core i5-15400, i7-14700 o i7-14700
Memoria RAM	16GB o 32GB
Archiviazione	512GB o 1TB SSD
Scheda Video	Nvidia T400 4GB, GeForce RTX4060 8GB o RTX4070 12GB
Connettività	LAN Gigabit
Porte	4x USB-A 3.1 Gen1, 2x USB-A 3.2 Gen1, 2x USB 3.2 Gen2, 1x USB-C 3.2 Gen 2, 3x Jack (combo, Mic, line out), HDMI, 2x DP
Dimensioni e peso	170 x 315,35 x 376 mm, 9,67 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi on-site

intel

355704	THINKSTATION P2 I7-14700 32GB/SSD1TB RTX4060 8GB	1.675,00 €
355703	THINKSTATION P2 I7-14700K 32GB/SSD1TB RTX4070 12GB	2.234,00 €
346384	MONITOR THINKVISION T24I-2L 23,8" FHD HDMI/DP/VGA	182,00 €

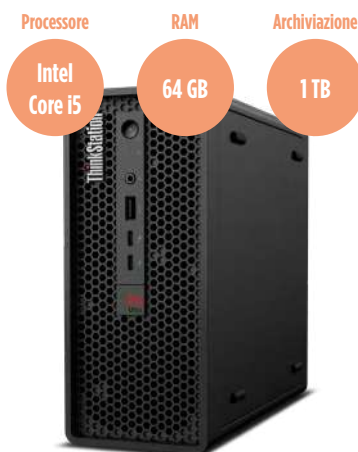


Lenovo ThinkStation P3 Tiny - Workstation

Processore	Intel Core i5-13500T o i7-13700T o i9-13900T
Memoria RAM	16GB o 32GB
Archiviazione	512GB SSD o 1TB
Scheda Video	Nvidia T400 4GB o T1000 8GB
Connettività	Wi-Fi 6E 802.11AX, 11ax 2x2 + Bluetooth 5.1
Porte	1x USB-C 3.2, 4x USB-A 3.2, 1x HDMI, 1x DP, 1x RJ45
Dimensioni e peso	179x182,9x37mm, 1,4 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi on-site

intel

355963	THINKSTATION P3 I7 32GB/SSD1TB	1.787,00 €
351125	THINKSTATION P3 I5 16GB/SSD512GB T400	1.094,00 €
356214	THINKSTATION P3 I7 32GB/SSD512GB T400	1.452,00 €
355963	THINKSTATION P3 I7 32GB/1TB T1000	1.787,00 €
356215	THINKSTATION P3 I9 32GB/SSD512GB T1000	2.066,00 €
352582	MONITOR TINY-IN-ONE 24 - 23,8" IPS CON WEBCAM	229,00 €



Lenovo ThinkStation P3 Ultra - Workstation

Processore	Intel Core i5-13600
Memoria RAM	64GB
Archiviazione	1 TB
Scheda Video	NVIDIA T1000 8 GB GDDR6
Connettività	Wi-Fi 6E 802.11AX, 11ax 2x2 + Bluetooth 5.1
Porte	5x USB 3.2 Gen 2, 2x Thunderbolt, 3x DP, 1x GbE, 2x RJ45, Mic/Cuffie
Dimensioni e peso	87x223x202mm, 3,6 kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi on-site

intel

348951	THINKSTATION P3 ULTRA I5 64G/SSD1TB T1000 8GB	1600,00 €
353169	MONITOR THINKVISION P24Q-30 23,8"	264,00 €
353170	MONITOR THINKVISION P27U-20 27"	649,00 €

*Tutti i dispositivi includono Software per rete didattica Lenovo LanSchool

Schermo	Processore	RAM	Archiviazione
10,5" Touch	Intel N200	8 GB o 64 GB	128 GB o 256 GB



Microsoft Surface Go 4

Schermo	10,5" 1.920x1.280 px
Processore	Intel N200
Memoria RAM	8GB
Archiviazione	64 GB SSD, 128GB SSD o 256GB SSD
Scheda video	Intel UHD Graphics
Connettività	Wi-Fi: 802.11ax e Bluetooth 5.1
Porte	USB-C 3.1, Jack audio, Surface Type Cover, SurfaceConnect
Fotocamera	FHD Windows Hello (Ant) e 8 Mpx autofocus (Post.)
Batteria	28 Wh, fino a 12,5 ore di autonomia
Dimensioni e peso	245x175x8,3 mm, 0,521 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	24 mesi

intel

350167	SURFACE GO 4 10,5" N200 8GB/64GB WIN11 PRO	639,00 €
353098	SURFACE GO 4 10,5" N200 8GB/128GB WIN11PRO EDU	610,00 €
353099	SURFACE GO 4 10,5" N200 8GB/256GB WIN11PRO EDU	707,00 €
332759	TASTIERA SURFACE GO TYPE COVER - NERA	79,00 €
341457	PENNA SURFACE PEN SLIM 2 - NERA	135,00 €

Schermo	Processore	RAM	Archiviazione
13" Touch	Intel U5 o U7	8 GB o 16 GB	256 GB o 512 GB



Microsoft Surface Pro 10

Schermo	13" Touch, risoluzione 2.880x1.920 px
Processore	Intel Core Ultra 5-1245U o U7-1265U (355691)
Memoria RAM	8GB o 16GB
Archiviazione	256GB o 512GB
Scheda Video	Intel Arc Graphics
Connettività	802.11a/b/g/n/ac/ax, Bluetooth 5.3, NFC.
Porte	2x USB 4 Type C (con supporto Thunderbolt 4) e Surface Connect/Keyboard
Fotocamera	1440p Windows Hello (Ant) e UHD da 10,5 Mpx (Post.)
Batteria	48 Wh, fino a 19 ore di autonomia
Dimensioni e peso	287x209x9,3 mm, 0,879 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	24 mesi

intel

355687	SURFACE PRO 10 - 13" U5-135U 8GB WIN11PRO EDU	1.099,00 €
355689	SURFACE PRO 10 - 13" U5-135U 16GB WIN11PRO EDU	1.370,00 €
355691	SURFACE PRO 10 - 13" U7-165U 16GB WIN11PRO EDU	1.610,00 €
355692	TASTIERA SURFACE PRO - TASTO COPILOT - SLIM PEN 2	204,7 €

Schermo	Processore	RAM	Archiviazione
14,4" Touch	Intel i7	16 GB o 32 GB	512 GB o 1 TB



Microsoft Surface Laptop Studio 2

Schermo	14,4" Touch 2400x1600px, 3:2
Processore	Intel Core i7-13800H fino a 5.2 GHz
Memoria RAM	16GB o 32GB
Archiviazione	512GB SSD
Scheda Video	NVIDIA GeForce RTX 4050 con 6GB di RAM o RTX4060 con 8GB
Connettività	802.11a/b/g/n/ac/ax, Bluetooth 5.3
Porte	2x USB4 Type C (Thunderbolt 4), USB-A 3.1, SurfaceConnect, Jack audio da 3,5 mm
Fotocamera	Full HD 1080p compatibile Windows Hello e con effetti Windows Studio
Altro	Cerniera orientabile per 3 modalità d'uso (Laptop, Show o Tavoleta).
Batteria	48 Wh, fino a 18 ore di autonomia
Dimensioni e peso	323x230x22 mm, 1,98 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	24 mesi

intel

354916	I7-13800H 16GB/SSD512GB RTX4050 6GB	2.339,00 €
355699	I7-13800H 32GB/SSD1TB RTX4050 6GB	2.525,00 €
355702	I7-13800H 64GB/SSD1TB RTX4060 8GB	2.970,00 €

Microsoft Surface Hub

Surface Hub è una piattaforma per riunioni certificata per Microsoft Teams, dotata di schermo 4k+ touch capacitivo con diagonale da 50" o 85", penna attiva, web-cam smart 4k con intelligenza artificiale, sensore di presenza, microfoni far-field e altoparlanti integrati con audio cristallino permette di partecipare a riunioni, progetti di co-creazione e collaborazione, formazione in presenza, da remoto o in modalità ibrida. Supporta l'utilizzo anche in verticale (versione da 50") e in mobilità grazie a carrello con alloggiamento batteria opzionale.

354023	SURFACE HUB 3 50" CON CAMERA E PENNA	8.905,00 €
345404	SURFACE HUB 2S 85" CON SMART CAMERA E PENNA	20.422,00 €
355744	SURFACE HUB 3 85" CON CAMERA E PENNA	21.679,00 €
344241	CARRELLO PER SURFACE HUB 2S 50"	1.677,39 €
346329	CARRELLO PER SURFACE HUB 2S 85"	2.452,00 €
347563	CARRELLO ELETTRICO PER SURFACE HUB 2S 85"	2.294,00 €
346234	BATTERIA PER SURFACE HUB 2S 50"	1.975,00 €



Schermo Processore RAM Archiviazione

15,6"
o 16"

Intel
Core i7

16GB
o 32GB

512GB
o 1TB



Notebook SiComputer Nauta W1503/W1604

Schermo	15,6" FHD IPS 144Hz o 16" IPS 2560x1600px 90Hz
Processore	Intel Core i7-12650H o i7-13700H
Memoria RAM	16GB o 32GB
Archiviazione	512GB o 1TB SSD, slot Card Reader
Scheda video	RTX3050 6GB, RTX4050 8GB, RTX4060 8GB o RTX4070 8GB
Connettività	Wifi 6 AX201 + Bluetooth 5.2, LAN Gbit(W1503)
Porte	W1503: USB2, 2x USB3.2G1, USB-C 3.2 G2, HDMI, mDP, Jack W1604: TBolt 4, USB-C 3.2 G2, 2x USB 3.2 G1, HDMI, Jack
Fotocamera	1Mpx (W1503), Windows Hello Camera (W1604)
Batteria	Polimeri di litio da 54Wh (W1503) o 73Wh (W1604)
Dimensioni e peso	W1503: 359,5x238x22,7 mm e 2 Kg. W1604: 353,60x245,30x17mm e 1,7 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	24 mesi (estendibile)

intel

355677	W1503 15,6" FHD I7 16GB/SSD512GB RTX3050 6GB	935,00 €
355678	W1503 15,6" FHD I7 32GB/SSD1TB RTX4050 6GB	1.101,00 €
355679	W1604 16" WQXGA I7 16GB/SSD1TB RTX4060 8GB	1.634,00 €
355682	W1604 16" WQXGA I7 32GB/SSD1TB RTX4070 8GB	1.915,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

23,8"
o 27"

Intel
i5 o i7

16GB
o 32GB

512GB
o 1TB



SiComputer Productiva One 24/27 - All in One

Schermo	23,8" o 27" IPS FHD, ZBD, Frameless, regolabile
Processore	Intel Core i5-13400T o i7-13700T
Memoria RAM	16 GB o 32GB
Archiviazione	512 GB SSD o 1TB SSD
Scheda video	Intel UHD Graphics
Connettività	Wi-Fi 6 (802.11ax) + Bluetooth 5.2, LAN Gigabit
Porte	4x USB 3.2, 4x USB 2.0, 1x HDMI, 1x DP, Jack mic/cuffie
Multimedia	Pop up camera 5Mpx, Mic. con Privacy first, Speaker 2x3W
Sistema operativo	Windows 11 Pro o Windows 11 Pro Academic
Garanzia	36 mesi

intel

355662	ALL-IN-ONE 23,8" I5 16GB/SSD512GB WIN11PRO EDU	714,00 €
355663	ALL-IN-ONE 23,8" I7 16GB/SSD512GB WIN11PRO	879,00 €
355664	ALL-IN-ONE 27" I5 16GB/SSD512GB WIN11PRO EDU	773,00 €
355666	ALL-IN-ONE 27" I7 32GB/SSD1TB WIN11PRO	1.060,00 €

Processore RAM Archiviazione

Intel i3
o i5 o i7

16B
o 32GB

512GB
o 1TB



SiComputer Activa Work B200 - Mini Tower

Processore	Intel Core i3-12100, i5-12400 o i7-12700
Memoria RAM	8GB, 16GB o 32GB DDR-4
Archiviazione	512GB o 1TB SSD
Scheda Video	Intel Graphics HD, scheda grafica dedicata opzionale
Connettività	LAN Gigabit
Porte	4x USB 2.0, 4x USB 3.2, HDMI, VGA, DP, Jack audio/mic.
Dimensioni e peso	404x358x175 mm, a partire da 8,5 Kg
Altro	Office Pro Edu incluso sono nei cod. 355672 e 355673
Sistema operativo	Windows 11 Pro Academic o Windows 11 Pro (355674)
Garanzia	24 mesi (estendibile)

intel

355672	ACTIVA WORK I3 16GB/SSD512GB CON OFFICE PRO EDU	415,00 €
355673	ACTIVA WORK I5 16GB/SSD512GB CON OFFICE PRO EDU	470,00 €
355727	ACTIVA WORK I7 32GB/SSD1TB	744,00 €
353889	MONITOR SCENA NC24 23,8" FHD IPS HDMI/DP/VGA MULT.	85,00 €
355675	MONITOR SCENA NC27 27" FHD IPS HDMI/DP/VGA MULT.	110,00 €

Processore RAM Archiviazione

Intel
i7 o i9

16B
o 32GB

512GB
o 1TB



SiComputer Extrema Workstation W200

Processore	Intel Core i7-14700K o i9-14900K
Memoria RAM	16GB o 32GB DDR-5 4800Mhz
Archiviazione	512GB o 1TB SSD
Scheda video	Nvidia T1000 8GB, GeForce RTX3060 12GB, RTX4060 8GB, RTX4070Ti 12GB
Connettività	Wifi+BT, LAN Gigabit
Porte	2x USB 2.0, 7x USB 3.2, USB-C 3.2 Gen 2x2, CardReader
Dimensioni e peso	478x470,5x209 mm, a partire da 9Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro o 11 Pro High End (355669 e 355670)
Garanzia	36 mesi

intel

355667	W200 I7-14700K 16GB/SSD512GB T1000 8GB	1.559,00 €
355668	W200 I7-14700K 32GB/SSD1TB RTX3060 12GB	1.618,00 €
355669	W200 I9-14900K 32GB/SSD1TB RTX4060 8GB	1.839,00 €
355670	W200 I9-14900K 32GB/SSD1TB RTX4070Ti 12GB	2.499,00 €
348628	MONITOR SCENA NC27 27" FHD IPS HDMI/DP/VGA MULTIM.	116,00 €
355671	MONITOR SCENA NH27 27" 2K IPS HDMI/DP/VGA MM+HC	199,00 €



Cuffie

Il listening - l'ascolto - è una delle parti fondamentali dell'apprendimento di una lingua. È bene quindi praticarlo con i migliori strumenti, che garantiscano la qualità del suono riducendo al contempo i rumori di fondo. L'attività di listening, e quindi la comprensione della lingua straniera parlata, è diventata ancora più importante da quando ogni primavera più di un milione e mezzo di studenti dalla primaria alla secondaria di secondo grado affrontano le prove nazionali INVALSI.

In particolare, le classi III della secondaria di primo grado e II e V della secondaria di secondo grado affrontano al computer una prova di inglese che prevede un test di ascolto: per affrontarlo al meglio e senza imprevisti è bene che le scuole siano dotate dei migliori dispositivi audio.

Cuffie stereo

Queste cuffie garantiscono un **suono incredibile a un prezzo davvero contenuto** e con il comodissimo controllo del volume lungo il cavo, sono **perfette per delle configurazioni education**.

I cuscinetti auricolari, sostituibili e rivestiti in finta pelle, **riducono il rumore di fondo** e sono **facili da pulire**. L'archetto di supporto regolabile permette di adattarsi in maniera comoda anche alle teste più piccole. Sono dotate di speaker da 40mm con bassi profondi per un audio chiaro e cristallino. e cavo extra lungo da 2,43 m. Disponibili in versione **on-ear** e **over-ear** (più isolanti), con attacco jack da 3,5 mm **singolo**.

309078 ON-EAR JACK SINGOLO
309070 OVER-EAR JACK SINGOLO

14,00 €
23,40 €



EDU-175 ON-EAR



EDU-375 OVER-EAR

PERFETTE
PER DIDATTICA
A DISTANZA,
PROVE INVALSI
E LABORATORI
DI LINGUE

Le migliori soluzioni audio per l'education

EDU-255 ON-EAR



EDU-455 OVER-EAR

Cuffie stereo con microfono

Queste cuffie stereo con microfono sono dotate di cuscinetti morbidi di grandi dimensioni in finta pelle **facilmente pulibili e sostituibili**. Il microfono con la **cancellazione del rumore** e protezione contro i disturbi dovuti a soffi o respiri e la **regolazione volume sul filo** le rendono ideali per laboratori linguistici e multimediali.

Certificate con il massimo punteggio per **software di riconoscimento vocale Nuance**, sono dotate di speaker da 40 mm per bassi profondi e un suono chiaro e cavo lungo da 2,43 metri. Disponibili in versione **on-ear** e **over-ear** (più isolanti), con attacco jack da 3,5 mm **singolo, doppio o USB**.

309080 ON-EAR JACK SINGOLO
309073 OVER-EAR JACK SINGOLO
309069 ON-EAR JACK DOPPIO
309071 OVER-EAR JACK DOPPIO
309079 ON-EAR USB
309072 OVER-EAR USB

19,00 €
28,50 €
19,00 €
28,50 €
33,00 €
43,00 €

Bacheche elettroniche



Bacheca elettronica NovoDisplay

La bacheca elettronica è un sistema telematico che consente di condividere contenuti multimediali. In ambienti educativi tale sistema si traduce in un dispositivo di fruizione collettiva su cui è possibile prendere visione di contenuti digitali di pubblica utilità provenienti da più fonti come: circolari, calendario scolastico, registro presenze. Dispositivo ideato per presentazioni wireless collaborative e soluzioni di segnaletica digitale all-in-one, facile da configurare e gestire tramite software Windows/Mac o servizio NovoDS Cloud.

- Pannello IPS con risoluzione 4K-UHD 4K
- Sistema di collegamento BYOD NovoConnect e bacheca elettronica NovoDS integrati
- Connettività Wi-Fi e LAN ad alte prestazioni, offre mirroring dello schermo a bassa latenza e un eccellente rendering di video 4K

342653	VIVITEK NOVODISPLAY 55"	890,00 €
335946	VIVITEK NOVODISPLAY 75"	1.690,00 €
347510	STAFFA A PARETE	60,00 €



Totem multimediale

Perfetti per la biblioteca scolastica per il prestito dei libri sicuro, veloce, protetto e automatizzato, ideali per punti informativi (come gli ingressi) o che richiedono la compilazione di moduli e questionari (come la segreteria) sono decisamente versatili. Si tratta di totem interattivi multifunzioni, dotati di struttura da pavimento autoportante e anti-ribaltamento.

348592	TOTEM 22" TOUCH I3	2.680,00 €
327518	TOTEM 32" I5	3.300,00 €
327519	TOTEM 32" I5 TOUCH	4.270,00 €
327884	TOTEM 43" TOUCH CON MINI PC INTEGRATO	3.750,00 €



FunTable 32" - Tavolo Interattivo Android

FunTable è un touchscreen (fino a 10 tocchi) interattivo da 32" incorporato in una struttura robusta e stabile, funziona come un tablet ma di dimensioni più grandi.

Dotato di un computer Android, connessione Wi-Fi e di un alimentatore.

Bambini e adulti si riuniscono facilmente attorno al tavolo e contemporaneamente interagiscono proprio come su un tablet.

Dimensioni: 102 x 74 x 43h cm

343356	FUNTABLE	2.500,00 €
--------	----------	------------

Tavolette grafiche



Wacom One

Esplora un intero mondo di possibilità con **Wacom One**. I nostri display interattivi offrono la libertà di **disegnare, dipingere, modificare immagini, prendere appunti e collaborare ad un progetto, tutto in digitale**.

Crea direttamente su uno schermo ad alta risoluzione utilizzando una penna precisa che non ha bisogno di ricarica o di batteria. **Le tue creazioni prenderanno vita con una precisione ed un dettaglio mozzafiato.**

Due dimensioni disponibili: 11.6" e 13.3" in versione touch screen. Entrambi compatibili con Windows, Mac, Android e ChromeOS.

Inoltre, sono inclusi tanti **software gratuiti** per aiutarti a sfruttare al meglio il tuo display. Per ottenere i software, dovrai eseguire creare un **ID Wacom** e registrare la tua Wacom One.

351274	WACOM ONE 12 PEN DISPLAY	352,00 €
351275	WACOM ONE 13 TOUCH PEN DISPLAY	533,00 €

eReader per leggere e scrivere, ideali per lo studio



Questi sono gli eReader Kobo più indicati per lo studio, grazie alla compatibilità con Kobo Stylus, la penna digitale con cui sottolineare, evidenziare, fare annotazioni a margine del testo. Includono un'area dedicata agli appunti personali, per le note delle lezioni o per scrivere i propri pensieri in libertà. Gli appunti possono essere convertiti da testo scritto a mano a testo digitato, per poi condividerli più facilmente tramite Dropbox o Google. Si possono organizzare gli appunti in cartelle e cercare parole specifiche tramite la funzione «Cerca».

Kobo Elipsa 2E

- Display da 10,3" con ComfortLight PRO per ridurre la luce blu
- Realizzato con plastica riciclata
- Include Stylus 2 ricaricabile per annotare eBook e PDF e scrivere appunti personali
- 32 GB di memoria per contenere fino a 24.000 eBook
- Tecnologia wireless Bluetooth per ascoltare gli audiolibri Kobo

339415 Kobo ELIPSA 2E CON COVER E PENNA

327,00 €

Kobo Sage

- Display a filo 8" HD, estremamente nitido ed ergonomico
- Design impermeabile, Penna opzionale cod. 353899
- Riduci la luce blu con ComfortLight PRO
- 32 GB di memoria per contenere fino a 24.000 eBook
- Tecnologia wireless Bluetooth per ascoltare gli audiolibri Kobo

344535 Kobo SAGE

246,00 €

353899 PENNA Kobo STYLUS 2

57,00 €

Kobo Libra Colour

- Leggi a colori sul display E Ink Kaleido™ 3 da 7"
- Design leggero ed ergonomico con pulsanti
- Riduci la luce blu con ComfortLight PRO
- Impermeabile, riparabile e prodotto con plastica riciclata
- Ascolta gli audiolibri Kobo con tecnologia Bluetooth®
- Contiene fino a 24.000 eBook, Penna opzionale cod. 353899

353895 Kobo LIBRA COLOUR

188,50 €

353899 PENNA Kobo STYLUS 2

57,00 €

eReader tascabili, per leggere e ascoltare



Questi sono gli eReader classici da 6", con schermi in alta definizione per leggere al meglio. Le dimensioni ridotte consentono di portarli agevolmente con sé e sono pensati per chi legge, soprattutto in mobilità, per chi viaggia e non vuole pensieri. La batteria, infatti, dura settimane come per tutti gli eReader Kobo e sono impermeabili per non doversi preoccupare nemmeno di schizzi di pioggia o letture a bordo piscina. La connettività Bluetooth consente di collegarli a un altoparlante per ascoltare gli audiolibri mentre si fa altro. Puoi acquistare gli eBook dal sito Kobo dalla tua libreria online preferita.

Kobo Clara Colour

- Grandezza 6 pollici
- Leggi a colori sul display E Ink Kaleido™ 3 da 6"
- Evidenzia a colori col tocco delle dita
- Riduci la luce blu con ComfortLight PRO
- Impermeabile, riparabile e prodotto con plastica riciclata
- 16 GB di memoria per contenere fino a 12.000 eBook

353897 Kobo CLARA COLOUR

131,00 €

Kobo Clara BW

- Grandezza 6 pollici
- Schermo HD E Ink Carta 1300 HD da 6"
- Riduci la luce blu con ComfortLight PRO
- Impermeabile, riparabile e prodotto con plastica riciclata
- Ascolta gli audiolibri Kobo con tecnologia Bluetooth®
- 16 GB di memoria per contenere fino a 12.000 eBook

353896 Kobo CLARA BW

115,00 €

Videoproiettori portatili serie 300



	352940	352941	353200
Risoluzione	XGA 1024x768	Full HD 1.920x1.080	WXGA 1280x800
Tecnologia	DLP	DLP	DLP
Luminosità	4.000 lumen	4.000 lumen	4.000 lumen
Contrasto	30.000:1	30.000:1	30.000:1
Rapporto focale	1,94 - 2,16:1	1,48 - 1,62:1	1,55 - 1,73:1
Durata lampada	5.000h / 6.000h Eco	5.000h / 6.000h Eco	5.000h / 6.000h Eco
Audio	Speaker 10W	Speaker 10W	Speaker 10W
Garanzia proiettore	5 anni	5 anni	5 anni
Garanzia lampada	3 anni o 2.000 ore	3 anni o 2.000 ore	3 anni o 2.000 ore

352940 VIDEOPROIETTORE VIVITEK DX330 XGA 350,00 €
 352941 VIDEOPROIETTORE VIVITEK DH380 FULL HD 395,00 €
 353200 VIDEOPROIETTORE VIVITEK DW350 WXGA 565,00 €

Videoproiettori portatili Laser



	355269	353578
Risoluzione	WXGA 1366x768	FHD 1920x1080
Tecnologia	DLP, Laser	DLP, Laser
Luminosità	4.200 Lumen	4.000 Lumen
Contrasto	30.000:1	30.000:1
Rapporto focale	1.544-1.860:1	1.475-1.753:1
Durata lampada	20.000h/30.000h (Eco)	20.000h/30.000h (Eco)
Audio	10W	10W
Diagonale max/min	40" - 300"	40" - 300"
Garanzia proiettore	3 anni	3 anni
Garanzia lampada	3 anni o 10.000 ore	3 anni o 10.000 ore

355269 VIDEOPROIETTORE VIVITEK DW2650Z WXGA LASER 800,00 €
 353578 VIDEOPROIETTORE VIVITEK DH2661Z FHD LASER 1.150,00 €

Videoproiettori ottica corta



	355272	355811
Risoluzione	XGA 1024x768	WXGA 1280x800
Tecnologia	DLP	DLP
Luminosità	3.800 lumen	4.000 lumen
Contrasto	30.000:1	30.000:1
Rapporto focale	0,617:1	0,521:1
Durata lampada	5000 h o 6.000h/15.000h in modalità Eco/Eco Long	5000 h o 6.000h/15.000h in modalità Eco/Eco Long
Audio	10W	10W
Garanzia proiettore	5 anni	5 anni
Garanzia lampada	3 anni o 2000 ore	3 anni o 2000 ore

355272 VIDEOPROIETTORE VIVITEK DX335ST 452,00 €
 355811 VIDEOPROIETTORE VIVITEK DW355ST 490,00 €
 288610 STAFFA A PARETE REGOLABILE DA 65 A 125CM 110,00 €

Videoproiettori ottica ultracorta



	327536	315910
Risoluzione	WXGA 1.280x800	Full HD 1.920x1.080
Tecnologia	DLP, Lampada	DLP, Laser
Luminosità	3.500 lumen	4.000 lumen
Contrasto	10.000:1	12.000:1
Rapporto focale	0,35:1	0,23:1
Durata lampada	6.000 / 12.000 (eco) ore	20.000 ore
Audio	Speaker 10W x 2	Speaker 10W
Diagonale max/min	80"/100"	80"/150"
Garanzia proiettore	5 anni	3 anni
Garanzia lampada	3 anni o 2.000 ore	3 anni o 10.000 ore

327536 VIDEOPROIETTORE VIVITEK DW770 CON STAFFA 950,00 €
 315910 VIDEOPROIETTORE VIVITEK DH765Z-UST LASER CON STAFFA 2.154,00 €

Videoproiettori ad alte prestazioni per grandi spazi

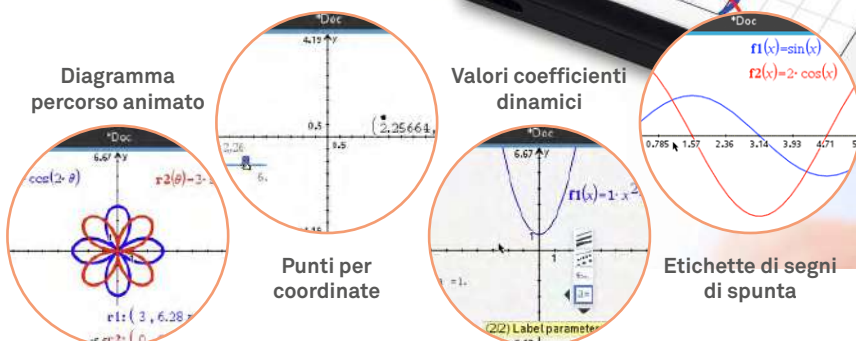


	353203	322705	341986
Risoluzione	WUXGA 1920x1600	WUXGA 1920x1200	WUXGA 1920 x 1200
Tecnologia	DLP, Laser	DLP, Laser	DLP, Laser
Luminosità	5.000 Lumen	6.000 Lumen	7.000 Lumen
Contrasto	20.000:1	20.000:1	20.000:1
Rapporto focale	1.39-2.09:1	1.15-1.90:1	1.15-1.90:1
Durata lampada	20.000h	20000h	20.000h
Audio	10W	5W x2	5W x2
Diagonale max/min	34" - 334"	37" - 201"	37" - 201"
Garanzia proiettore	5 anni	5 anni	5 anni
Garanzia lampada	5 anni o 10.000 ore	5 anni o 20.000 ore	5 anni o 20.000 ore

353203 VIVITEK DU3661Z WUXGA LASER 2.090,00 €
 322705 VIVITEK DU4771Z LASER 6000 LUMEN 2.290,00 €
 341986 VIVITEK DU4871Z-WH LASER 7000 LUMEN 2.590,00 €

TI-Nspire CX II-T

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



Acquistabili con la Carta del Docente, scopri come nelle pagine introduttive del catalogo



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

- Maggiore focalizzazione sul ragionamento e meno sui calcoli
- Incremento dell'esperienza numerica
- Supporto innovativo alle spiegazioni dell'insegnante
- Utile anche per la risoluzione di esercizi di fisica, chimica, scienze

Perché usare TI-Nspire CX II-T durante l'esame di maturità?

- È ammessa alle prove scritte di tutti gli indirizzi dell'istruzione secondaria di secondo grado
- Dà una sensazione di sicurezza allo studente perché lo aiuta nella visualizzazione e nell'esplorazione delle proprietà di una funzione
- Può essere usata per affrontare tutti gli aspetti preliminari di un quesito, evitando di fare errori banali in un calcolo o in un grafico

Libro Calcolatrice grafica all'Esame di stato: esempi pratici inclusi!



346683 TI-NSPIRE CX II-T TEACHER PREMIUM + LIBRO 125,00 €
346682 TI-NSPIRE CX II-T STUDENT + LIBRO 125,00 €
350540 TI-NSPIRE CX II-T STUDENT + LIBRO (MIN.20) 119,00 €



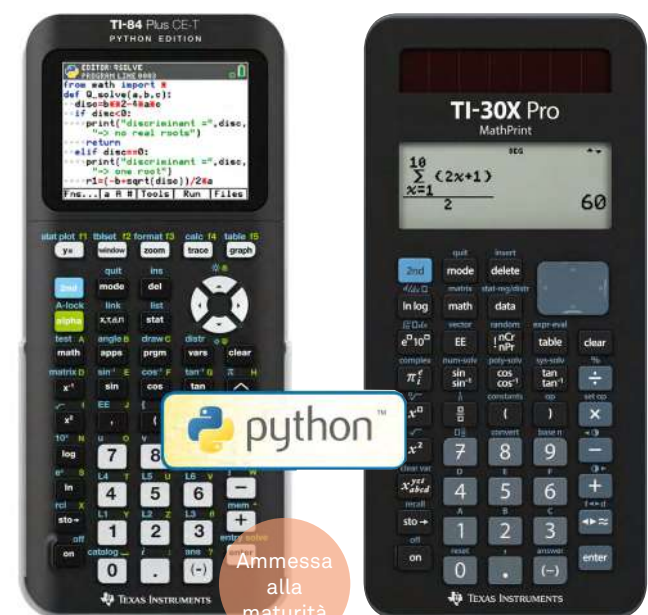
Ammessa alla maturità



Novità

Python – il famoso linguaggio di programmazione – è ora completamente integrato nelle calcolatrici e nei software TI-Nspire™ CX II-T e TI-Nspire™ CX II-T CAS. Dai la possibilità agli studenti di imparare la programmazione Python connessa alle esperienze del mondo reale. Diverteranno gli scienziati, gli ingegneri e i programmatori di domani!

Permette inoltre di programmare direttamente anche le schede Microbit!



Ammessa alla maturità

TI-84 Plus CE-T

Caratteristiche principali

- Schermo retroilluminato a colori hi-res e batteria ricaricabile
- Programmabile in linguaggio Python e TI-Basic
- Possibilità di importare e utilizzare immagini
- Visualizzazione chiara e veloce dei legami tra equazioni, dati e grafici a colori
- Grafici, diagrammi e oggetti di colore diverso possono essere facilmente distinti e analizzati

Disponibile anche la calcolatrice scientifica TI-30X Pro Mathprint ideale per l'utilizzo nella scuola secondaria.

338616 TI-84 PLUS CE-T PYTHON TEACHER 117,00 €
333877 TI-84 PLUS CE-T PYTHON STUDENT 117,00 €
324457 TI-30X PRO MATHPRINT 28,00 €



CampusWeb TV

Classe: si va in onda! Realizzare una web TV in classe, chiedendo agli studenti di trasformarsi in veri e propri giornalisti, può essere un'attività davvero significativa, specie se la si lega a contenuti specifici delle materie quotidiane. Il kit CampusWeb Tv è ideale per supportare queste attività: offre tutto ciò che serve per creare contenuti video ed avere gli strumenti per il proprio "studio televisivo" all'interno della scuola. Non sono inclusi smartphone, tablet o fotocamere e software.

Il kit è composto da:

- Treppiedi di varia natura e vocazione, per supportare l'utilizzo, in contesti didattici, di smartphone, videocamere, action cam, tablet (da 7" o 10")
- Sistema microfonico wireless e Lavalier
- Adattatori e accessori
- Chroma Key verde con supporto
- Pannelli LED con stativi e borsa per il trasporto

Non sai da dove partire per realizzare una TV nella tua scuola? Scegli i corsi dedicati al personale scolastico della nostra Academy: formazione@campustore.it

338928 KIT CAMPUSWEB TV

2.050,00 €

CampusWeb Radio 2.0

Realizziamo un palinsesto di istituto e chiediamo agli studenti di creare contenuti originali audio. Questo approccio esperienziale ai concetti appresi consente di apprendere più efficacemente e personalmente i contenuti oggetto dell'attività, oltre che a favorire l'espressione personale e il lavoro di gruppo. Per rendere i podcast scolastici una passeggiata abbiamo sviluppato CampusWeb Radio 2.0, che permette di registrare file audio professionali con facilità, incluse audio interviste (anche con un ospite telefonico). Nel kit è presente un mixer professionale con 4 microfoni, 4 cuffie e un sistema audio. Inoltre, è possibile registrare direttamente su micro SD o tramite USB. Non sono inclusi software.

Il kit è composto da:

- Studio di produzione podcast integrato a 4 canali
- Microfoni dinamico ottimizzato per Podcasting
- Cuffie stereo di alta qualità
- Aste porta microfono da tavolo
- Memoria per registrazione
- Casse audio

Non sai da dove partire per realizzare una radio scolastica? Scegli i corsi della nostra Academy: formazione@campustore.it

347569 CAMPUS WEBRADIO 2.0

3.350,00 €

350081 CAMPUS WEBRADIO 2.0 CON FORMAZIONE

4.850,00 €



CampusPhoto

Il kit CampusPhoto contiene gli strumenti utili per allestire un set fotografico nella propria scuola avvalendosi di smartphone o fotocamere digitali (non inclusi nel kit).

È composto da:

- 4 Treppiedi di varia natura e funzione, anche con sistema di attacco per dispositivi mobili
- Software per creare video in modo rapido e semplice, ideale per tutte le età
- Fondale Chromakey verde 180x210 cm con stativi
- 2 pannelli LED con stativi e borsa

336665 KIT CAMPUSPHOTO

1.200,00 €

Dispositivi Epson

Display Laser 4KE ad ottica super-ultracorta



	355833 / EB-810E	355834 / EB-815E
Risoluzione	Full HD / (1920x1080)	Full HD / (1920x1080)
Tecnologia	3LCD Laser	3LCD Laser
Luminosità CLO	5.000 Lumen	5.000 Lumen
Contrasto	Oltre 5.000.000:1	Oltre 5.000.000:1
Rapporto focale	0,16-0,40:1	0,16-0,40:1
Durata lampada	20.000h / 30.000h in modalità Eco	20.000h / 30.000h in modalità Eco
Garanzia RTB	60 mesi on-center oppure 12.000h	60 mesi on-center oppure 12.000h
Altro	Wi-fi, Colore Bianco, Audio 2x 8 W	Wi-fi, Colore Nero, Audio 2x 8 W

355834	EPSON EB-815E OTTICA SUPER-ULTRA CORTA - NERO (COD. 355833 - BIANCO	3.952,00 €
355837	STAFFA A PARETE ELPMB87 PER EB-815E	191,00 €
353665	TELO ALR 100" LASER TV MOD. ELPSC35	710,20 €
355835	TELO ALR 120" LASER TV MOD. ELPSC36	961,00 €
355838	CABINET PORTATILE A/V - CARRELLO PORTA PROIETTORE	2.399,00 €

Videoproiettori laser ottica ultracorta



	348935 / EB-770F	352961 / EB-770Fi
Risoluzione	Full HD (1920X1080)	Full HD (1920X1080)
Tecnologia	3LCD laser	3LCD laser
Luminosità CLO	4100 lumen	4100 lumen
Contrasto	Over 2.500.000:1	Over 2.500.000:1
Rapporto focale	0,25 - 0,35:1	0,25 - 0,35:1
Durata lampada	20.000 / 30.000 (eco) ore	20.000 / 30.000 (eco) ore
Audio	16 Watt	16 Watt
Garanzia RTB	60 mesi on-center oppure 12.000h	60 mesi on-center oppure 12.000h
Altro	Wi-Fi	Penne e Touch opzionale; Wi-Fi

348935	EB-770F (SOLO CORPO PROIETTORE)	1.799,50 €
342476	STAFFA A MURO PER PROIETTORE EB-770F/EB-770Fi	148,00 €
342474	FINGER TOUCH UNIT PER EB-770Fi	259,00 €

Videoproiettori laser ottica corta



	353054 / EB-L210SW	353053 / EB-L210SF
Risoluzione	WXGA	Full HD (1920X1080)
Tecnologia	3LCD laser	3LCD laser
Luminosità CLO	4000 lumen	4000 lumen
Contrasto	Over 2.500.000:1	Over 2.500.000:1
Rapporto focale	0,45 - 0,61:1	0,45 - 0,61:1
Durata lampada	20.000 / 30.000 (eco) ore	20.000 / 30.000 (eco) ore
Audio	16 Watt	16 Watt
Garanzia RTB	60 mesi on-center oppure 12.000h	60 mesi on-center oppure 12.000h
Altro	Wi-Fi (miracast)	Wi-Fi (miracast)

353054	EB-L210SW WXGA (SENZA STAFFA DA PARETE)	1.338,00 €
353053	EB-L210SF FHD (SENZA STAFFA DA PARETE)	1.578,50 €

Videoproiettori laser



	353058 / EB-L260F	347641 / EB-L520U
Risoluzione	Full HD (1920X1080)	WUXGA (1920X1200)
Tecnologia	3LCD laser	3LCD laser
Luminosità CLO	4600 lumen	5200 lumen
Contrasto	Over 2.500.000:1	Over 2.500.000:1
Rapporto focale	1,32 - 2,12:1	1,35 - 2,20:1
Durata lampada	20.000 / 30.000 (eco) ore	20.000 / 30.000 (eco) ore
Audio	16 Watt	10 Watt
Garanzia RTB	60 mesi Assistenza on-center (centro autorizzato) oppure 12.000 h	36 mesi Assistenza on-center (centro autorizzato) oppure 12.000 h
Altro	Wi-Fi (miracast)	-

353058	EB-260F FHD 4600 LUMEN	1.432,00 €
347641	EB-L520U WUXGA 5200 LUMEN	2.170,00 €

Document Camera



	331432 / DC-07	326976 / DC-13	326976 / DC-21	326976 / DC-30
Zoom	8X Digitale	16X Digitale	12X Ottico, 10X Dig.	10X Ottico, 23X Dig.
Pixel	2MP	2MP	2MP	13MP
Messa a Fuoco	Automatica	Automatica	Automatica	Automatica
Risoluzione Out. (max)	1080p	1080p	1080p	4K
Connessioni	USB	USB, VGA, HDMI	USB, VGA, HDMI	USB, HDMI, Miracast
Frame Rate	15 fps	30 fps	30 fps	60 fps
Area di ripresa	A3: 297x420 mm	A3: 297x420 mm	A3: 297x420 mm	A3: 297x420 mm
Registrazione A/V	Si	Si	Si	Si
Microfono Integrato	Si	Si	Si	Si
Adattatore Microscopio	-	Si	Si	Si
Archiviazione immagini	-	SD/SDHC	SD/SDHC	USB stick max 32GB

331432	VISUAL PRESENTER PORTATILE ELPDC07 FHD USB	242,00 €
326976	VISUAL PRESENTER ELPDC13 FHD USB/HDMI/VGA	491,00 €
331030	VISUAL PRESENTER ELPDC21 FHD ZOOM 12X USB/HDMI/VGA	585,00 €
355840	VISUAL PRESENTER WIRELESS ELPDC30 4K ZOOM 10X USB/HDMI	735,00 €



GOOGLE

Google for Education

**Collaborazione.
Intelligenza. Efficacia.
A misura di ogni studente.**

Google for Education porta all'interno delle scuole strumenti e risorse innovative per trasformare le lezioni, sviluppare ed offrire esperienze di apprendimento coinvolgenti, con lo scopo di promuovere la **collaborazione** e la **creatività**.

L'ecosistema Google for Education si compone di:



**Dispositivi - Chromebook e Chromebox
con licenza Chrome Education Upgrade**



**Ecosistema digitale - Google Workspace
for Education**



**Intelligenza artificiale - Gemini
Education**

GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION

GWfE è l'insieme degli strumenti che rendono unico l'ambiente di apprendimento che Google ha pensato per le scuole, e include gli strumenti preferiti per le scuole tra cui (vedi a lato):

È disponibile in **4 versioni**: **FUNDAMENTALS**, **STANDARD**, **TEACHING AND LEARNING** ed **EDUCATION PLUS**.



Classroom



Gmail



Meet



Moduli



Fogli



Presentazioni

EDUCATION PLUS

COMPLETA

La versione più completa, accorpa tutti gli strumenti di insegnamento, apprendimento e sicurezza avanzati:

- Informazioni più accessibili e facili da trovare con Cloud Search
- Assistenza dedicata Google prioritaria
- Esercizi Guidati che sfruttano l'Intelligenza Artificiale per test dinamici e personalizzati con feedback immediato per gli studenti su Classroom
- Domande interattive su YouTube che permettono agli insegnanti di creare compiti interattivi
- Report sulle prestazioni e sul coinvolgimento del singolo studente e della classe
- Controllo della condivisione di file e immagini in Google Chat

COLLABORATIVA

È anche ideale per consigli di classe e colloqui genitori-insegnanti grazie:

- alle riunioni su Meet fino a 1000 partecipanti con possibilità di salvarne su Drive la registrazione
- Alla partecipazione alle live streaming su Meet fino a 100.000 spettatori
- alla possibilità di cancellare i rumori di sottofondo, avviare sondaggi e suddividere i partecipanti in gruppi di lavoro su Meet

SICURA

Infine, non dimentichiamoci della sicurezza! Come?

- Dashboard centralizzata, ovvero una panoramica sullo status degli account del dominio scolastico in termini di cybersecurity
- Strumento d'indagine, componente aggiuntivo che permette di indagare e neutralizzare le minacce identificate
- Protezione Proattiva, che aiuta a prevenire gli incidenti e proteggere la scuola attraverso suggerimenti derivanti dall'Intelligenza Artificiale
- Data Region, strumento che assicura il salvataggio dei dati in un server europeo in 2 click!

Vuoi provare gratuitamente **EDUCATION PLUS** nella tua scuola, per 60 giorni e per 50 utenti?
Scrivi a google@campustore.it per attivare il tuo periodo di prova **GRATUITO!**

Come funziona il sistema licenze?

È necessario partire dal numero di licenze stimate per gli studenti: ogni 4 licenze studente viene automaticamente fornita in omaggio una licenza per docente o personale scolastico.

336381 **EDUCATION PLUS 1 ANNO - STUDENTE/ANNO**
347748 **EDUCATION PLUS 3 ANNI - STUDENTE ANNO**

3,40 €
9,18 €

STANDARD

Education Standard è la versione che include gli strumenti avanzati di sicurezza e analisi che consentono di proteggere proattivamente dati e privacy e di salvaguardare la comunità scolastica dai rischi per la sicurezza in costante evoluzione.

Questa versione viene acquistata per tutti gli studenti presenti in piattaforma, per docenti e personale ATA le licenze vengono erogate gratuitamente in rapporto 4:1.

336379 **EDUCATION STANDARD - UTENTE/ANNO** 2,75 €

TEACHING AND LEARNING (T&L) UPGRADE

T&L Upgrade è la licenza che favorisce una didattica efficace grazie alle funzionalità di comunicazione video, a cui si uniscono caratteristiche che rendono più significative le esperienze di classe e strumenti integrati per gli insegnanti.

- Riunioni su Meet fino a 250 partecipanti con possibilità di salvarne la registrazione e la partecipazione
- Live streaming su Meet fino a 10.000 spettatori
- Possibilità di cancellare i rumori di sottofondo, avviare sondaggi e suddividere i partecipanti in gruppi di lavoro su Meet
- Esercizi Guidati che sfruttano l'Intelligenza Artificiale per test dinamici e personalizzati con feedback immediato per gli studenti su Classroom
- Domande interattive su YouTube

336837 **T&L UPGRADE - UTENTE/ANNO**

30,00 €

Gemini Education

Gemini Education è l'intelligenza artificiale generativa di Google, che si integra all'interno di Google Workspace for Education.

È pensata per docenti e segreterie scolastiche per:

- Ottimizzare il proprio tempo
- Rendere l'apprendimento più personalizzato e coinvolgente
- Aumentare la creatività e la produttività

Sono disponibili due tipologie di licenza: **Gemini Education** e **Gemini Education Premium**

Questo strumento è **accessibile** a tutte le scuole iscritte a Google Workspace for Education, in qualsiasi versione, anche a quella gratuita.

354404	GEMINI EDU - UTENTE/ANNO	230,40€
354405	GEMINI PREMIUM - UTENTE/ANNO	346,32€
355228	GEMINI EDU - UTENTE/ANNO - MIN. 5	1.152,00€
355232	GEMINI PREMIUM - UTENTE/ANNO - MIN. 5	1.731,60€

Sei interessato ad un numero di licenze superiore a 25 e il tuo dominio si trova in abbonamento **EDUCATION PLUS**?

Contattaci per una quotazione dedicata!



Chromebook

I **Chromebook** sono dispositivi versatili che rispondono ad ogni esigenza, sviluppati per favorire vere esperienze didattiche. Sono realizzati per essere **veloci, facili da usare, affidabili** e pronti per l'insegnamento e l'apprendimento.

Perfetti per le lezioni di tutti i giorni, da posizionare all'interno di carrelli condivisibili ma anche da dare alle famiglie, offrendo continuità e collaborazione anche da casa.

Cosa rende unico un Chromebook? La licenza **Chrome Education Upgrade!**

Tutti i nostri Chromebook includono la licenza Chrome Education Upgrade, capace di gestire e controllare da remoto su un'unica console l'attività del dispositivo e degli utenti, impostando criteri di sicurezza per proteggere l'ecosistema scolastico.

Degli esempi?

- **Blocco dei contenuti inappropriati** o non attinenti alla didattica
- **Modalità perdita e furto**
- **Inaccessibilità** al dispositivo da parte di utenti **al di fuori del dominio** scolastico
- **Differenziazione di utilizzo** in base a utenti, uso e fasce orarie
- Distribuzione di app in pochi secondi su tutti i dispositivi contemporaneamente

320566 CEU - PERPETUA

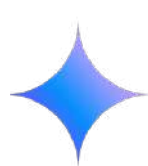
34,00 €

Carrelli di mobili di ricarica per Chromebook

Una soluzione completa, **chiavi in mano** per creare una classe interamente basata sulle esplosive potenzialità educative di Google Workspace for Education e Chromebook.

Disponibili anche con opzione **onView**, consentono di **controllare e monitorare** tutti i dispositivi.

353173	CARRELLO + 16 LENOVO CHROMEBOOK 14E	6.697,00 €
353174	CARRELLO + 20 LENOVO CHROMEBOOK 14E	8.050,00 €
353175	CARRELLO + 32 LENOVO CHROMEBOOK 14E	11.955,00 €



Gemini Education

Gemini Education

Il tuo assistente AI

- Gemini in Gmail, Documenti, Presentazioni, Fogli e Meet per generare, riassumere e analizzare testi, immagini, dati e molto altro
- Accesso a Gemini chatbot tramite la migliore AI Google disponibile
- Possibilità di creare "Gems", assistenti di intelligenza artificiale personalizzati per qualsiasi argomento e obiettivo
- Protezione dei dati di livello aziendale
- Limiti di utilizzo mensili

Gemini Education Premium

Tutto ciò che è presente in Gemini Education più:

- Riunioni avanzate con Gemini in Meet (prendi appunti per me, partecipa alle riunioni per me e molto altro in arrivo)
- Maggiore sicurezza proattiva con prevenzione della perdita di dati potenziata dall'intelligenza artificiale (in arrivo)
- Nessun limite di utilizzo mensile

Sicuri

- Non esistono virus per ChromeOS
- Aggiornamenti rapidi e invisibili che non bloccano la produttività
- Supporto diretto Google 24/7

Convenienti

Il miglior rapporto qualità/prezzo in termini di:

- Risorse
 - Velocità
 - Gestione
 - Durata
- Nessun computer o tablet può competere!

Semplici

- Non richiedono installazioni
- Possono essere utilizzati appena tolti dalla scatola
- Sono sempre "pronti all'uso"
- Sono molto veloci



Schermo Processore RAM Archiviazione

10,95"
Touch

Snapdragon
7c Gen 2

4 GB o
8 GB

64 GB o
128 GB



Chromebook Tablet Lenovo Duet 3

Schermo:	10.95" 2K (2000x1200) IPS Touch
Processore:	Qualcomm Snapdragon 7c Gen 2 (8C, 8x Kryo 468 @2.55GHz)
Memoria RAM:	4 GB o 8 GB (351580)
Archiviazione:	64 GB o 128 GB eMMC 5.1
Connettività:	WiFi WCN3991 11ac 2x2 + Bluetooth T5.2
Porte:	2x USB-C (USB 5Gbps / USB 3.2 Gen 1), with USB PD 3.0 and DisplayPort 1.4 + 1x Pogo pin connector (5-point)
Fotocamera:	5.0MP (frontale) 8.0MP (posteriore)
Batteria:	Integrata 29Wh
Dimensioni e peso:	258,04 x 164,55 x 7,90 mm + tastiera 429,3 g con tastiera
Sistema Operativo:	ChromeOS con Chrome Education Upgrade
Garanzia:	12 mesi estendibili
Altro:	Tastiera Cover Folio. Penna Lenovo USI Pen2 (solo cod. 351580)

351526 LENOVO TABLET DUET 3 4GB 64GB CON TASTIERA 314,00 €
351580 LENOVO TABLET DUET 3 8GB 128GB CON TASTIERA E PENNA 342,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

10,1"
Touch

Mediatek
MT8183

4 GB

32 GB



Chromebook Tablet Lenovo 10e

Schermo:	10.1" WUXGA 1920x1200 px Touch
Processore:	MediaTek MT8183 8 core
Memoria RAM:	4 GB
Archiviazione:	32 GB eMMC
Scheda video:	ARM Mali-G72 MP3 GPU
Connettività:	WiFi 802.11ac, 2x2 + Bluetooth 4.2
Porte:	1x USB-C 2.0 (Data transfer, Power Delivery 2.0 e DP 1.1A), Jack Mic/Cuffie
Fotocamera:	2.0MP (frontale) e 5.0MP (posteriore)
Batteria:	Ioni di litio, 31,5Wh
Dimensioni e peso:	249.5 x 163.6 x 9.45 mm, 0,42 Kg o 0,9 Kg con tastiera
Sistema Operativo:	ChromeOS con Chrome Education Upgrade
Garanzia:	12 mesi estendibili

346385 LENOVO 10E 10,1" TOUCH 4GB 32GB 239,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

14" o
14" Touch

AMD 3015/
Intel N100

8 GB

128 GB



Chromebook Lenovo 14e

Schermo:	14" o 14" Touch FHD (1920x1080) IPS 300nits
Processore:	AMD 3015 (350637) o Intel N100 (347272)
Memoria RAM:	8 GB
Archiviazione:	128 GB eMMC 5.1
Scheda video:	Intel UHD Graphics
Connettività:	Wi-Fi 6E AX211, 11ax 2x2 + Bluetooth 5.1
Porte:	2x USB 3.2 Gen 1, 1x USB-C 3.2 Gen 2, 1x HDMI 1.4, 1x Jack-Mic (3.5 mm)
Fotocamera:	720p HD
Dimensioni e peso:	324,4 x 216,2 x 16,9 mm circa 1,45 Kg
Sistema Operativo:	ChromeOS con Chrome Education Upgrade
Garanzia:	36 mesi estendibili

350637 CHROMEBOOK LENOVO 14E 8GB 128GB 299,00€
347272 CHROMEBOOK LENOVO 14E 8GB 128GB - TOUCH 349,00€

intel

Chromebox Micro Lenovo

Chromebox Micro è un potente strumento progettato per supportare ed arricchire un ambiente scolastico, offrendo una soluzione versatile e completa per l'apprendimento, garantendo sicurezza e velocità. Questo dispositivo include ChromeOS, un sistema operativo che offre una protezione avanzata contro minacce e virus e, grazie agli aggiornamenti automatici, docenti e studenti possono godere di un ambiente informatico sempre aggiornato e sicuro. Si integra perfettamente con Google Workspace for Education e i suoi strumenti principali, come Classroom, Google Drive, Google Fogli e molto altro. Dotato di porte USB, HDMI e altre opzioni di connettività, Chromebox Micro consente di essere collegato a Monitor Touch, ampliando le sue possibilità di utilizzo e interazione. Riassumendo, è una soluzione completa che include:

- Velocità e sicurezza
- Integrazione completa con la Suite di Google for Education
- Gestione semplice e centralizzata

353201 LENOVO CHROMEBOX MICRO CON CEU

CONTATTACI





Schermo

11,6"
Touch

Processore

Celeron
N4500

RAM

4 GB

Archiviazione

64 GB



Chromebook HP 11 G9 Education Edition

Schermo:	11,6" Touch, HD, risoluzione 1.366x768 px
Processore:	Intel Celeron N4500
Memoria RAM:	4 GB
Archiviazione:	64 GB eMMC 5.0
Scheda video:	Intel UHD Graphics
Connettività:	Wi-Fi 6, Bluetooth 5.2
Porte:	2x USB-C 3.1, 2x USB 3.1 gen. 1, Card Reader microSD, microfono/cuffie
Fotocamera:	720p HD
Batteria:	ioni di Litio 47Wh, fino a 10 ore
Dimensioni e peso:	295x205x18,8 mm, 1,34 Kg
Sistema Operativo:	ChromeOS con Chrome Education Upgrade
Garanzia:	12 mesi estendibile

intel.

348387 CHROMEBOOK HP 11 G9 EE TOUCH

267,00€

Schermo

14"

Processore

Celeron
N5100

RAM

8 GB

Archiviazione

64 GB



Chromebook HP 14 G7 Education Edition

Schermo:	14" risoluzione 1.920x1080 px
Processore:	Intel Celeron N5100
Memoria RAM:	8 GB
Archiviazione:	64 GB eMMC
Scheda video:	Intel UHD Graphics
Connettività:	Wi-Fi 6 (802.11ax) e Bluetooth 5
Porte:	2x USB 3.2 Gen1, USB-C 3.2 Gen.1, HDMI, Cuffie/Mic, Card Reader
Fotocamera:	720p HD
Batteria:	ioni di Litio 47Wh, fino a 10 ore
Dimensioni e peso:	326x227x22 mm, 1,56 Kg
Sistema Operativo:	ChromeOS con Chrome Education Upgrade
Garanzia:	12 mesi estendibile

intel.

348389 CHROMEBOOK HP 14 G7 EE

273,00€

Schermo

14"
Touch

Processore

Celeron
N5100 o
N100

RAM

8 GB

Archiviazione

64 GB



Chromebook HP Fortis 14 Education Edition

Schermo:	14" o 14" Touchscreen, risoluzione 1.920x1080 px
Processore:	Intel Celeron N4500 o Intel N100 (352790)
Memoria RAM:	8 GB
Archiviazione:	64 GB eMMC
Scheda video:	Intel UHD Graphics
Connettività:	Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac 2x2, Bluetooth 5 o 5.3 (352790)
Porte:	2x USB 3.2 Gen1, USB-C 3.2 Gen.1 o ulteriore USB-C inclusa (352790), HDMI, Cuffie/Mic, Card Reader
Fotocamera:	720p HD
Batteria:	ioni di Litio 47Wh, fino a 10 ore
Dimensioni e peso:	332x230x21 mm, 1,56 Kg
Sistema Operativo:	ChromeOS con Chrome Education Upgrade
Garanzia:	12 mesi estendibile
Altro:	Resistente alle cadute fino a 76 cm, testato MIL-STD 810 e con tasti anti estrazione.

intel.

348391 CHROMEBOOK HP FORTIS 14 N5100 EE
352790 CHROMEBOOK HP FORTIS 14 N100 EE TOUCH

295,00€
317,00€



DM 66/2023

Formazione certificata Google

Idea speciale DM 66/2023 - CampuStore è Professional Development Partner (PDP) di Google for Education: questo significa che siamo il partner scelto per portare la rivoluzione offerta da Google for Education alle scuole italiane, grazie a tanti fantastici corsi per docenti. **Bootcamp** disponibili per:

- Livello 1
- Livello 2
- Google Trainer

353197	GWFE 10 ORE	1.220,00 €
352451	GWFE SEGRETERIE SCOLASTICHE 10 ORE	1.220,00 €
355056	AI CON GEMINI EDUCATION 10 ORE	1.220,00 €



Diventa docente certificato Google

Possiamo offrire una gran varietà di corsi e persino il **Google for Education Bootcamp**, un evento di formazione intenso, che dura due giorni e si conclude con esami e certificati Google.

Per info google@campustore.it

ChromeOS Flex

Se ami l'ambiente e la sostenibilità: ChromeOS Flex fa per te!

Vecchi dispositivi lenti e poco performanti? Costi di smaltimento troppo alti? Poco budget per acquistare nuovi Chromebook?

La soluzione per ridare vita alle tecnologie obsolete della scuola è ChromeOS Flex.

Aggiorna i tuoi PC e i tuoi Mac con Chrome Flex: avrai dispositivi intuitivi, sicuri e rapidi nell'utilizzo e nella ricarica, che rimangono tali con il passare del tempo, dando una mano all'ambiente!

ChromeOS Flex è gratuito e quando associato alla licenza Chrome Education Upgrade permette di gestire questi "nuovi" dispositivi nella Console di Amministrazione.

In pochi minuti ogni vecchio dispositivo può trasformarsi in uno strumento nuovo e performante da condividere a scuola o da assegnare agli studenti per avvicinarsi sempre più al modello One-To-One.

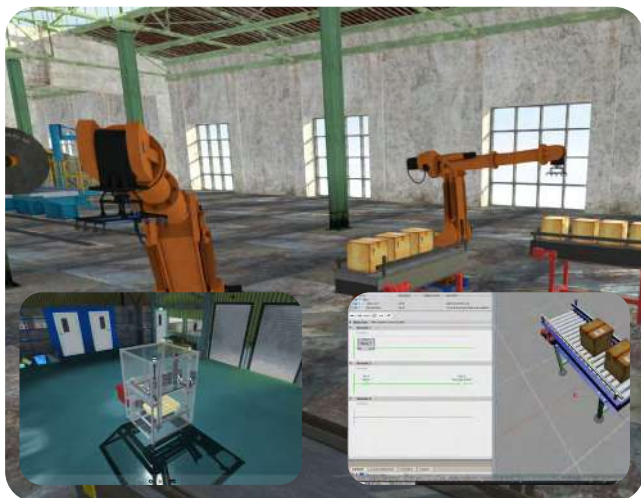
Per maggiori informazioni su compatibilità e attivazione:
google@campustore.it





REALTÀ VIRTUALE

Contenuti VR AR e per visori



Virtual Universe Pro

Un software che consente di **simulare automazione e robotica in un ambiente virtuale**, con una libreria predefinita o importando modelli 3D. Consente di creare **simulazioni 3D di sistemi tecnici** complessi, in esperienze immersive di alta qualità. Tutti gli oggetti sono **compatibili con un visore**, ma la **programmazione** può essere fatta anche a PC, con software (Ladder, SFC,...), che dà la **possibilità di collegarsi ad un vero PLC** (Siemens, Schneider, Rockwell, Mitsubishi,...) o a un **braccio robotico**. Offre l'opportunità di **testare gli oggetti prima di utilizzarli nel "mondo reale"** e, di conseguenza, di simulare e prevenire guasti o malfunzionamenti in un **ambiente sicuro** o di esercitarsi, quando il laboratorio non è disponibile. La versione **Ultimate** consente di utilizzare i **visori VR**, mentre la versione **Ultimate Plus** aggiunge la **possibilità di utilizzare anche la realtà aumentata (AR)**.

346558	VIRTUAL U. PRO ULTIMATE - 1 LICENZA	550,00 €
346560	VIRTUAL U. PRO ULTIMATE - 6 LICENZE	3.135,00 €
346559	VIRTUAL U. PRO ULTIMATE PLUS - 1 LICENZA	958,00 €
346561	VIRTUAL U. PRO ULTIMATE PLUS - 6 LICENZE	5.461,00 €

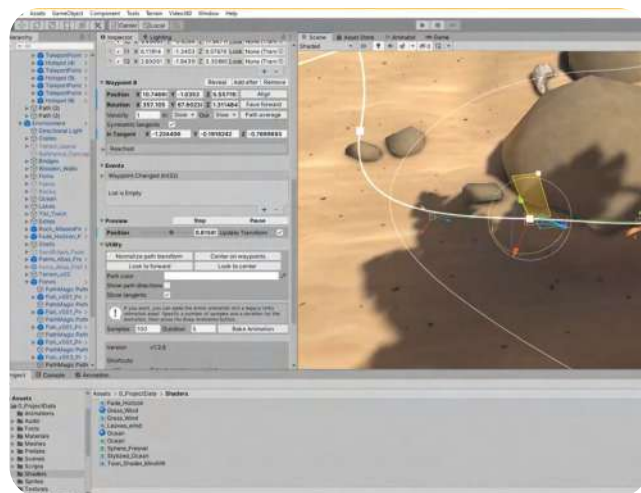
Virtuademy

È un vero laboratorio esperienziale nel metaverso, con spazi modulari personalizzabili, strumenti di collaborazione e interazione immersiva.

- Personalizzazione degli avatar
- Diversi modi di interagire tra studenti e docenti
- Schermi virtuali in cui proiettare video/presentazioni/documenti
- Gestione di documenti, presentazioni e 3D nello spazio
- Strumenti per la collaborazione nello spazio tridimensionale (lavagne, post-it, penna per disegnare in 3D, puntatore laser).

Contenuti educativi tridimensionali inclusi, volti ad abilitare fino a 12 tipi diversi di **Laboratori su prosa e poesia, chimica, fisica, matematica, scienze, meccanica, arte e cultura, elettricità, debate**. Disponibile anche in **Set completi che includono i visori e una formazione d'avvio a cura di Scuola di Robotica**.

350973	10 LICENZE PER 3 ANNI E SUPPORTO	21.000,00 €
356127	KIT CON 6 META QUEST 3 E VALIGIA	20.695,00 €
356128	KIT CON 10 META QUEST 3 E CARRELLO	28.990,00 €



H-Verse - eXtended Reality

XR Copilot permette di condividere tramite QR Code o Link modelli 3D intelligenti con cui è possibile dialogare in diverse lingue; grazie all'AI generativa il docente può selezionare documenti e fonti con cui alimentare i modelli.

H-Classroom è una soluzione di eXtended reality (XR) progettata per migliorare la didattica collaborativa in aula tramite esperienze VR e AR.

H-Lab consente di potenziare il laboratorio tradizionale utilizzando la realtà virtuale o aumentata, portando in classe oggetti virtuali senza limite di peso o dimensione. Necessita di licenza XR Copilot cod. 356118.

356118	XR COPILOT 1 AUTORE/1000 UTENTI 1Y	5.500,00 €
356126	H-CLASS 4 DOCENTI/60 STUD. 1Y ONLINE	4.500,00 €
356124	H-CLASS 2 DOCENTI/30 STUD. PERPETUA	4.500,00 €
356125	H-LAB PER XR COPILOT 1 AUT/30 STUD. 1Y	2.000,00 €

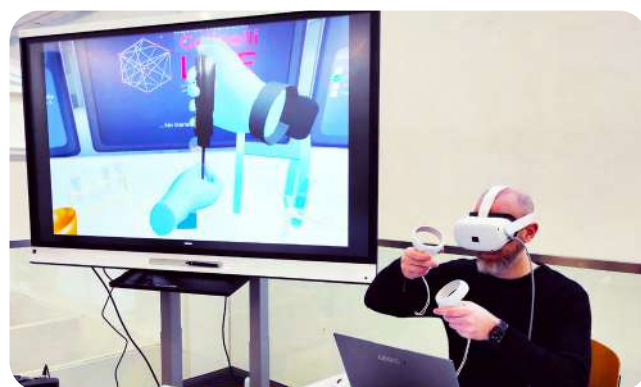


Golinelli Live

Un progetto di **Fondazione Golinelli** per secondarie di II grado. Permette di "teletrasportare" gli studenti in un **laboratorio scientifico virtuale** in cui possono **effettuare esperimenti**, utilizzando gli stessi strumenti che adopererebbero nel mondo fisico. Consente un **approccio flipped**, in cui gli studenti possono creare nuove esperienze e guidare i loro pari. Licenza: fino a 30 dispositivi/utenti collegati per sessione. Requisiti di sistema: Visori Quest 2, Quest 3 o Quest Pro. Computer docente Windows 10/11.

Consigliamo il set con visori inclusi (355253), che comprende workstation e 2 trolley per la protezione e il trasporto dei dispositivi (12 Quest).

354711	GOLINELLI LIVE - LICENZA 1 ANNO	1.200,00 €
355253	GOLINELLI LIVE- LICENZA 3 ANNI + KIT	14.724,00 €



Cos'è

Un visore all-in-one che può trasformare l'apprendimento, perché rende possibili esperienze educative efficaci e coinvolgenti.

Vantaggi educativi

Permette di realizzare didattica esperienziale, anche quando l'esperienza diretta non è accessibile o sicura. Prestazioni grafiche di altissimo livello, fluidità totale tra mondo fisico e digitale.

Livello di scuola

Scuola secondaria di II grado - Università - ITS Academy



GUARDA IL VIDEO
PER APPROFONDIRE!

DISPONIBILE DA FINE 2024

Anche il nuovissimo **Meta Quest 3S**

356223	QUEST 3S 128GB	361,00 €
356224	QUEST 3S 256GB	451,00 €



Meta Quest

Immergiti nell'apprendimento

Meta Quest è una tecnologia immersiva che rende possibili esperienze educative davvero efficaci e coinvolgenti.

Il visore più richiesto dalle scuole

Le esperienze con i visori permettono di realizzare attività motivanti e coinvolgenti, appassionanti e incentrate su specifici obiettivi educativi.

Didattica attiva anche se l'esperienza non è possibile

I visori permettono di realizzare la didattica esperienziale, anche quando l'esperienza diretta non è così accessibile o sicura (spazio e pianeti, profondità marine, interno del corpo umano, antichità,...).

I kit e i modelli disponibili

CampuStore è partner di Meta per la scuola: abbiamo sempre enormi quantità di Quest 3 e Quest Pro in pronta consegna.

Il consiglio furbo? Scegli i kit da 6 visori! Includono valigia con ruote e imbottitura in schiuma pre-sagomata, per riposizione e protezione sia dei visori che dei controller.

Meta Quest 3

Due fotocamere da 4 mega pixel, include un sensore di profondità ed un sistema di machine learning per la percezione spaziale. I controller touch plus, con tattili TruTouch, sono ergonomici e precisi.

Caratteristiche:

- Autonomia: da 90 a 180 min continuativi
- RAM: 8 GB
- Risoluzione del display: 2064x2208 px per occhio
- Infinite Display 4K+ con 25 PPD e 1218 PPI
- Campo visivo: 110 gradi in orizzontale e 96 in verticale

Meta Quest Pro

Meta Quest Pro l'eccellenza della realtà virtuale. Con un tracciamento oculare all'avanguardia, un design ergonomico superiore e controller di precisione, il Meta Quest Pro offre un'esperienza immersiva senza pari. Perfetto per chi cerca il meglio in termini di tecnologia VR e comfort.

Caratteristiche:

- Piattaforma Snapdragon XR2+-
- 12 GB di RAM e 256 GB di spazio di archiviazione
- 10 sensori VR/MR avanzati che consentono 6 gradi di libertà, tracking SLAM inside-out, realtà mista dai colori vividi e tracking degli occhi e del viso.
- Controller Touch Pro con auto tracking bilanciati in modo da fornire un feedback aptico TruTouch

Meta Quest for Business | Il servizio in più

Meta Quest for Business (Q4B) è una soluzione di Mobile Device Management (MDM) progettata per gestire i visori Meta Quest all'interno di un'organizzazione. Questo abbonamento consente di creare e gestire account Meta, distribuire e controllare i dispositivi con funzionalità di sicurezza avanzate, e inviare applicazioni approvate direttamente ai visori.

META QUEST 3

356022	META QUEST 3 512GB	573,66 €
356026	META QUEST 3 512GB + CONTENUTI 5 ANNI	698,70 €
356023	LICENZA MDM Q4B - 1 ANNO	CONTATTACI

META QUEST PRO

346959	META QUEST PRO 256GB	983,60 €
--------	----------------------	----------

SET PER LA CLASSE

356024	CAMPUSQUEST - 6 QUEST 3 512GB - 3 ANNI	4.750,00 €
356025	CAMPUSQUEST - 6 QUEST 3 512GB - 5 ANNI	4.999,00 €



Altri visori



Lenovo ThinkReality VRX

Il nuovo visore all-in-one per il metaverso. Le prime ricerche condotte sulla VR in ambito educativo riportano una velocità di formazione fino a 4 volte superiore sulle soft skill e una fiducia del 275% in più nell'applicazione delle competenze apprese in VR. Inoltre, la formazione in VR può ridurre il rischio di infortuni, specie per corsi ed esperimenti che potrebbero comportare dei rischi.

Questo visore VR decisamente avanzato, è dotato di funzionalità di realtà mista ideali per la **formazione immersiva**, la collaborazione e la **progettazione 3D**. ThinkReality™ VRX è dotato del sistema di tracking con 6DoF grazie a 4 telecamere frontali, di obiettivi pancake e funzionalità pass-through a colori ad alta risoluzione. Funziona con contenuti a sei o tre gradi di libertà, sia come dispositivo autonomo, che collegato a un PC o workstation.

Consente di agli utenti di **sovrapporre grafica 3D al mondo reale** grazie alle funzionalità **Mixed Reality**, e ciò lo rende un supporto eccezionale per esperienze di metaverso ed eduversio.

350175 LENOVO THINKREALITY VRX 1.395,00 €
356131 VISORE + PIATTAFORMA 2 DOC./30 STUD. 5.890,00 €

ClassVR

ClassVR è una tecnologia di Realtà Virtuale rivoluzionaria creata per la classe, progettata per aumentare il coinvolgimento e aumentare la conservazione delle conoscenze per studenti di tutte le età. **ClassVR** fornisce tutto il necessario per implementare VR e AR nella tua classe: hardware, software e migliaia di contenuti (realtà virtuale o aumentata), attività e lezioni pronti all'uso e gestibili in maniera centralizzata dall'insegnante.

Contenuto del kit:

- **8 visori VR (338750) oppure 4 visori VR (340983)**
- I visori sono dotati di schermo da 5,5" full HD e di una telecamera da 13 MP frontale, connessione Wi-Fi e batteria ricaricabile
- **Controllo della classe:** tramite il Portale ClassVR è possibile selezionare e inviare agli studenti contenuti didattici VR immersivi e coinvolgenti
- I **contenuti**, la cui sottoscrizione annuale o pluriennale (338751, 338752 o 356037) è obbligatoria, sono navigabili in maniera individuale dallo studente o collettiva con accesso all'Eduverso (Metaverso educativo)
- Include 8 controller per la navigazione e una valigia con ruote per trasporto, custodia e ricarica

Disponibile anche carrello con 30 visori (349102) e ARCube opzionale (338607) che permette di **osservare, ruotare e manipolare i modelli 3D**.

338750 CLASS VR 64GB - KIT DA 8 VISORI 5.192,00 €
338751 CLASS VR PORTAL - SOTTOSCRIZIONE 1 ANNO 643,00 €
338752 CLASS VR PORTAL - SOTTOSCRIZIONE 3 ANNI 1.854,00 €
340983 CLASS VR 64GB - KIT DA 4 VISORI 2.798,00 €



VR Pico

La linea VR Pico è composta da visori stand-alone: questo significa che non richiedono di passare da un PC per funzionare.

Visore VR Pico 4 Ultra Enterprise

Prestazioni superiori con il processore Snapdragon XR2 Gen 2, 12 GB di RAM, 256 GB di storage e Wi-Fi 7. Display 4k+ con campo di visione di 105°, telecamere RGB da 32 MP per un'integrazione perfetta tra ambienti reali e virtuali. Include suite di gestione con funzione Livestream e modalità Chiosco.

356129 PICO 4 ULTRA ENTERPRISE 699,00 €

Visore VR Pico Neo 3

Pico Neo 3 è un visore VR stand-alone con processore Qualcomm Snapdragon XR2, display 4K (3664 x 1920), e 6 GB di RAM. Offre un campo visivo di 98°, refresh rate fino a 120Hz, e tracking 6DoF con 4 telecamere. Include controller 6DoF e supporta sia l'uso autonomo che la connessione a PC per esperienze VR avanzate.

356130 PICO NEO 3 499,00 €



Fotocamere a 360°

Insta360 X3 e X4 - Fotocamere/Action Camere a 360°

Insta360 X3 è una fotocamera a 360° che cattura video in 5.7K e foto a 72MP, offrendo una qualità d'immagine eccezionale. La modalità Active HDR 360° esalta i dettagli in ogni scena, mentre la stabilizzazione FlowState assicura riprese fluide anche nelle situazioni più movimentate. La X3 è impermeabile fino a 10 metri. Batteria da 1800 mAh. **Insta360 X4** rappresenta un notevole passo avanti con la registrazione video 360° in 8K e foto a 72MP. Grazie al nuovo chip IA da 5 nm, offre una qualità d'immagine senza precedenti. La modalità 5.7K a 60fps garantisce fluidità e nitidezza. Dotata di stabilizzazione FlowState migliorata e protezioni lenti rimovibili per una maggiore durabilità. Batteria da 2290mAh. Il **Kit Bullet Time** include in aggiunta il selfi stick invisibile, l'impugnatura Bullet Time/Treppiede da tavolo, 1 scheda microSD da 64GB e un cappuccio per l'obiettivo.

344044	INSTA360 X3	489,00 €
344796	INSTA360 X3 BULLET TIME KIT	577,00 €
354004	INSTA360 X4	549,00 €
356079	INSTA360 X4 BULLET TIME KIT	636,00 €



Insta360 GO3S

È una videocamera compatta molto stabilizzata e impermeabile: si può indossare con la clip o portare al collo come una collana (con il ciondolo magnetico incluso), per riprendere una gita, un esperimento scientifico, il video tutorial di un progetto di robotica. Si controlla anche con comando vocale (oltre a gestuale e via Action Pod) e questo permette di utilizzarla anche quando le mani sono sporche o impegnate, come avviene in laboratorio. Ideale per videocorsi o video relazioni.

- Risoluzione video: 4K fino a 30fps, 2.7K, e 1080p fino a 200fps.
- Autonomia: Fino a 140 minuti con Action Pod.
- Funzioni speciali: Timelapse, Slow Motion, Apple Find My, Auto Editing tramite app.

356082	INSTA360 GO3S 64GB	399,00 €
--------	--------------------	----------



Insta360 ONE RS 1-inch Edition

Questa videocamera con doppio sensore CMOS da 1 pollice, registra video a 360° a 6K, scatta foto da 21 MP.

Tutto questo con il minimo rumore e la massima nitidezza grazie anche alla modalità PureShot HDR con IA e alla stabilizzazione a 6 assi con blocco dell'orizzonte a 360°.

Co-progettata con Leica, è la prima videocamera a 360° sviluppata con l'esperienza ottica e di imaging di Leica.

356081	INSTA360 ONE RS 1-INCH EDITION	939,00 €
--------	--------------------------------	----------



Ricoh Theta SC2 - Fotocamera a 360°

La telecamera a 360° Ricoh SC2 registra fotografie e video a 360° di grande naturalezza, con un'alta risoluzione e uno stitching delle immagini ultrapreciso. Risoluzione massima 14Mpx (5376x2688), video in 4k. Microfono monofonico, pannello digitale con informazioni su modalità di ripresa e carica batteria. con memoria interna circa 14GB. Consente di adattarsi con facilità agli scenari di ripresa e scattare immagini bellissime. Dotata di Impostazione predefinita di esposizione Volto, Scena notturna e Esposizione intelligente, trasferimento wireless ad alta velocità e scatto rapido dopo 1,5 secondi dall'accensione.

335631	RICOH THETA SC2 (14MP)	311,50 €
--------	------------------------	----------

Poster interattivi AR

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

330318	POSTER INTERATTIVI TERRA, MARTE, LUNA	49,00 €
335202	POSTER INTERATTIVO SISTEMA SOLARE	30,00 €



Software per VR e AR



Merge EDU e Merge Cube

Merge EDU è una piattaforma di apprendimento digitale che aiuta gli studenti ad apprendere le STEM in modo efficace e con oggetti in 3D e simulazioni. Si possono esplorare una galassia nel palmo della mano, tenere fossili, esplorare una molecola di DNA, indagare il nucleo della Terra, manipolare le proprie creazioni 3D e molto altro. Permette di collaborare e condividere progetti 3D (da Minecraft, Tinkercad o scansione 3D) visualizzandoli in realtà mista prima di mandarli in stampa.

326122	MERGE CUBE	28,60 €
338743	MERGE EDU - CLASSROOM (30 UTENTI) - 1 ANNO	999,00 €
347722	MERGE EDU - CLASSROOM (30 UTENTI) - 3 ANNI	1.990,00 €
338745	MERGE EDU - SCHOOL WIDE - 1 ANNO	2.445,00 €
347723	MERGE EDU - SCHOOL WIDE - 3 ANNI	4.588,00 €

CoSpaces EDU Pro

CoSpaces EDU permette di creare degli ambienti 3D per Tour a 360°, storytelling, mostre virtuali, giochi e simulazioni di esperimenti 3D. Tutto ciò che serve è un computer o un dispositivo mobile con l'app. L'insegnante può creare e condividere compiti con la classe, assegnare esercizi individuali agli studenti. Disponibile anche in versione con Add on per Merge Cube, che consente di creare un ologramma in CoSpaces Edu e proiettarlo sul MERGE Cube. Il MERGE Cube va acquistato separatamente (326122).

346145	30 UTENTI - 1 ANNO	253,00 €
346146	30 UTENTI - 2 ANNI	506,00 €
346147	30 UTENTI - 1 ANNO E ADD-ON X MERGE CUBE	272,50 €
346148	30 UTENTI - 2 ANNI E ADD-ON X MERGE CUBE	545,00 €

ThingLink

ThingLink è una piattaforma che permette di arricchire immagini, video e tour virtuali a 360° con l'inserimento di informazioni e collegamenti aggiuntivi. Tour e dimostrazioni virtuali offrono agli studenti l'accesso ad ambienti altrimenti fuori dalla loro portata. Versione Scuola: gestione centralizzata degli utenti, include Scenario Builder, video a 360° e modelli 3D.

349043	DOCENTE - 1 ANNO	60,00 €
353242	DOCENTE + 60 STUDENTI - 1 ANNO	199,00 €
355609	SCUOLA 10 DOCENTI+200 STUDENTI - 1 ANNO	600,00 €
355610	SCUOLA 25 DOCENTI+500 STUDENTI - 1 ANNO	1.500,00 €
353237	SITE SCUOLA - 1 ANNO	2.500,00 €
353238	SITE UNIVERSITÀ - 1 ANNO	4.500,00 €

CadaVR

CadAVR è un atlante di anatomia digitale interattivo con supporto VR: offre l'opportunità di scoprire le strutture anatomiche, grazie a modelli 3D digitalizzati da una collezione di campioni anatomici reali e di esemplari museali di alta qualità. Licenza che per docenti (Professional) consente a un singolo insegnante di utilizzare l'atlante di anatomia digitale su più dispositivi, compresi proiettori e lavagne interattive. Età: 16+.

345586	LICENZA STUDENTE 1 ANNO	81,15 €
345585	LICENZA DOCENTE 1 ANNO	163,00 €
346727	LICENZA STUDENTE 3 ANNI	243,00 €
346726	LICENZA DOCENTE 3 ANNI	489,00 €

Matterport

Trasforma gli spazi reali in modelli digitali immersivi. Utilizzando smartphone, tablet, fotocamera a 360° le fotocamere 3D professionali Matterport Pro 2 o Pro 3 si possono acquisire immagini. Trasforma la scansione in un modello 3D interattivo, identificando oggetti e ricostruendo lo spazio in un tour virtuale immersivo. Crea video, tour guidati e imposta punti di partenza. Aggiunge tag ai link e video. Genera fotografie, video, GIF. Strumenti integrativi consigliati: Matterport Pro 2 e Treppiede.

354381	MATTERPORT PRO - 1 ANNO (10 UTENTI/20 SPAZI)	732,00 €
346471	MATTERPORT PRO 2 - FOTOCAMERA 3D	3.180,00 €
346474	MATTERPORT AXIS+TREPPIEDE	99,00 €

LabCamera + FizikaApp

LabCamera è un software di esplorazione in realtà virtuale e aumentata. I contenuti proposti consentono l'approfondimento delle scienze e dell'esplorazione naturale ed osservazioni e misurazioni scientifiche.

344274	LABCAMERA - LICENZA 1 DISPOSITIVO (MIN. 10)	12,30 €
--------	---	---------





STEAM

Cos'è

Una nuova linea LEGO® pensata per le scuole, che fornisce ad insegnanti ed educatori un supporto attivo alle lezioni delle materie di ambito scientifico combinando i mattoncini LEGO ad hardware interattivo di nuova generazione.

Vantaggi educativi

Oltre 120 attività guidate già incluse per portare in classe e l'indagine scientifica in modo pratico e divertente, lavorando come un'equipe di scienziati.

Livello di scuola

Infanzia - Primaria - Secondaria

Età

5+

**PRE-
ORDINABILE
DISPONIBILE
DA AGOSTO
2025**

LEGO® Education Scienze

**Il futuro delle scienze
è nelle loro mani**

Scopri LEGO® Education Scienze, una nuova linea LEGO pensata per le scuole, che fornisce ad insegnanti ed educatori un supporto attivo alle lezioni delle materie di ambito scientifico combinando i durevoli mattoncini LEGO in una bellissima gamma colori ad hardware interattivo di nuova generazione. L'obiettivo della linea è portare in classe e affrontare l'indagine scientifica in modo pratico e divertente, lavorando come un'equipe di scienziati grazie ai mattoncini. La linea è composta da tre macro famiglie indirizzate a supportare le lezioni dalla fine della scuola dell'infanzia alla scuola secondaria, coerenti, progressive e allineate tra loro, che vanno a formare un continuum educativo unico nel suo genere:

- LEGO® Education Scienze - **Primaria 5+**
- LEGO® Education Scienze - **Primaria 8+**
- LEGO® Education Scienze - **Secondaria 11+**

Ciascun kit che compone questa linea include l'accesso a oltre 40 lezioni di scienze (per un totale di più di 120 attività!), intuitive da impostare e implementare o personalizzare, e che sono state studiate per massimizzare l'efficacia del tempo speso in classe, garantendo un coinvolgimento immediato nelle lezioni di ambito scientifico.



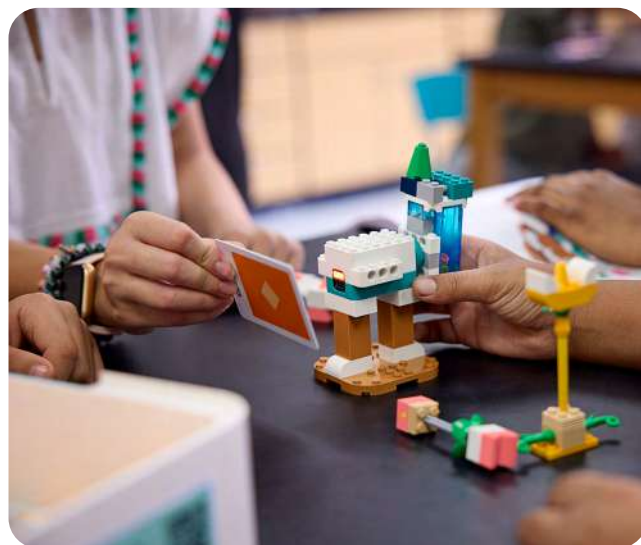
Include proposte per più di
120 attività didattiche



Sviluppato con il contributo
didattico di oltre
200 insegnanti



Sperimentato prima del
lancio in lezioni con più di
3.000 studenti

**Perché ci piace**

Scoperte entusiasmanti per ogni livello di apprendimento | Offre agli studenti gli strumenti necessari per fare scoperte entusiasmanti nel campo delle scienze supportando l'entusiasmo per l'apprendimento, soprattutto in chiave collaborativa e basata sull'indagine.

Risorse pronte per l'uso | Il nostro nuovo Portale insegnanti contiene tutto ciò di cui un insegnante ha bisogno per avere successo con LEGO® Education Scienze: un catalogo completo di lezioni sempre aggiornate senza costi aggiuntivi.

Non sono necessari dispositivi | per consentire agli studenti di apprendere con LEGO® Education Scienze.

Gli insegnanti necessiteranno invece di un computer con Internet per accedere ai contenuti didattici e di un proiettore / monitor per condividere le presentazioni già predisposte da LEGO® Education.

LEGO® Education Scienze - Primaria 5+

Pensato per bambini di scuola dell'infanzia e primaria, il set Scienze 5+ include l'accesso a **40 idee di attività** sviluppate per supportare gli insegnanti e per essere stimolanti, significative ed educative soprattutto nella fascia d'età 5-8 anni. Ciascun set base può essere **utilizzato da 4 bambini in contemporanea** e include:

- 277 mattoncini LEGO
- 1 motore doppio
- Cavo di ricarica USB e Istruzioni

Disponibili anche **Set per mezza classe** (composto da 3 Set base) e **Set per la classe** (composto da 6 Set base).

357619 SET BASE	275,00 €
357903 SET MEZZA CLASSE	820,00 €
357902 SET CLASSE	1.600,00 €



LEGO® Education Scienze - Primaria 8+

Il set Scienze 8+ include **40 idee di attività** per supportare gli insegnanti e per essere significative ed educative soprattutto nella fascia d'età 8-11 anni. Ciascun set base può essere **utilizzato da 4 bambini in contemporanea** e include:

- 335 mattoncini LEGO
- 1 motore doppio
- 1 controller
- 2 schede di collegamento
- Cavo di ricarica USB e Istruzioni

Disponibili anche **Set per mezza classe** (composto da 3 Set base) e **Set per la classe** (composto da 6 Set base).

357620 SET BASE	350,00 €
357905 SET MEZZA CLASSE	1.000,00 €
357906 SET CLASSE	2.000,00 €

LEGO® Scienze Secondaria 11+

Pensato per gli studenti della scuola secondaria, il set Scienze 11+ include l'accesso a **40 idee di attività** stimolanti ed efficaci pensate per gli studenti dagli 11 anni in su. Ciascun set base può essere utilizzato da **4 ragazzi in contemporanea** e include:

- 424 mattoncini LEGO
- 1 motore doppio
- 1 motore singolo
- 1 controller
- 1 sensore di colore
- 3 schede di collegamento
- Cavo di ricarica USB e istruzioni

Disponibili anche **Set per mezza classe** (composto da 3 Set base) e **Set per la classe** (composto da 6 Set base).

357621 SET BASE	430,00 €
357908 SET MEZZA CLASSE	1.250,00 €
357907 SET CLASSE	2.500,00 €



Cosa sono

Mini-lenti per smartphone e tablet che consentono di osservare nel dettaglio il micromondo

Perché sceglierle

Compatibili con tutti gli smartphone e tablet, rendono portatile la microscopia

Età

6 +



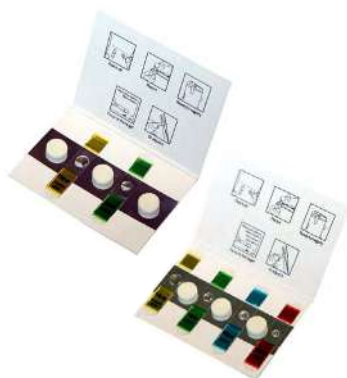
GUARDA
IL VIDEO

App dedicata scaricabile gratuitamente

BLIPS e DIPLÉ

Da smartphone e tablet a microscopio!

Semplice ma geniale: uno speciale set di mini-lenti che applicate con delle pellicole alla fotocamera di smartphone o tablet trasformano i dispositivi in microscopi. E così il microscopio può entrare a scuola o in casa a un prezzo davvero alla portata di tutti.



Macro Kit e Full Kit

Full Kit: Tutte le lenti (5x, 10x, 20x, 33x) - in un unico set.

Macro Kit: Le due lenti gestibili manualmente in modo più facile (5x, 10x).

Materiale adesivo riutilizzabile e lavabile.



New LabKit2

Kit completo composto dalle lenti Blips Macro Plus 5x, Macro 10x, Micro 20x, Ultra 20x, un supporto per telefono o tablet, una sorgente di luce a led e un supporto per vetrino regolabile in altezza per una messa a fuoco ottimale. Mini-guida con suggerimenti per esperienze e laboratori scaricabile online.

319076 MACRO KIT
319077 FULL KIT

19,00 €
27,00 €

326947 NEW LABKIT2

48,00 €



Kit di lenti DIPLÉ

Kit completi per attività di microscopia in campo chiaro; 3 potenti lenti DIPLÉ (RED=35x, GREY=75x e BLACK=150x). 2 stage per movimento del vetrino diretto o a vite, sono gli elementi chiave del kit. Lo smartphone o il tablet diventano uno strumento per osservare i classici vetrini. Le confezioni si differenziano per le lenti e lo stage in dotazione.



DIPLÉ Lux

DIPLÉ Lux trasforma il tuo smartphone in una potente lente d'ingrandimento digitale. Si dirige l'obiettivo del telefono verso DIPLÉ Lux e lo si appoggia sopra; si accende la luce e la si punta verso il campione da osservare; infine si gestisce la distanza di lavoro inclinando leggermente la piastra, come in una tipica lente d'ingrandimento, o utilizzando la vite di elevazione.

338724 DIPLÉ 35X
338723 DIPLÉ 75X
338726 DIPLÉ 150X
341284 DIPLÉ BLACK AND FINE STAGE

49,00 €
68,00 €
127,00 €
127,00 €

338725 DIPLÉ LUX

45,00 €



STEM (scienze, tecnologia, ingegneria, matematica) non è solo una parola per intendere materie differenti, ma un **approccio trasversale**, crosscurricolare, che crea occasioni educative **esperienziali** facilitate dall'approccio "hands-on". Si fanno **esperimenti**, si costruiscono progetti e nel farlo si imparano concetti e si fanno proprie competenze di diverse discipline allo stesso tempo. Robot didattici, kit di elettronica, making, droni: **le nostre soluzioni STEM** sono presenti anche nelle sezioni successive del catalogo, scoprite tutte!



MicroCampus Auge

Microscopio avanzato per la didattica

Allarga lo sguardo sul mondo intorno a te, grazie a questa linea di microscopi nati per la scuola. I MicroCampus Auge sono caratterizzati da gruppi ottici a tre obiettivi (4x/10x/40x) realizzati per l'osservazione di campioni biologici e un ingrandimento totale da 40x a 400x (ottico) e da 40x a 1600x in digitale. Illuminazione regolabile sia a luce incidente che trasmittente, per adattarsi a diversi tipi di campioni e di osservazione.

Superaccessoriato di serie

Il microscopio viene fornito con una valigetta di tessuto per proteggerlo da luce e polvere, un set di 10 vetrini di materiale biologico, e una scheda SD per cominciare subito le lezioni.

MicroCampus Auge è disponibile in tre versioni diverse, per adattarsi a molte necessità.

Auge 2 è il più semplice ed economico, con un ottimo comparto ottico e un sensore digitale da 2MP.

Auge 4 ha un sensore da 5MP, ed è adatto alla maggior parte delle necessità delle scuole.

Auge 5 spalanca le porte all'alta risoluzione, con un nitido sensore da 8MP, un sistema di misurazione digitale, la possibilità di essere comandato con lo schermo Touch o con un mouse via Bluetooth (non incluso).

351454	MICROCAMPUS AUGE 2	205,00 €
350376	MICROCAMPUS AUGE 4	287,00 €
347488	MICROCAMPUS AUGE 5	369,00 €

CampuScopio

Microscopio portatile per muovere i primi passi

Il microscopio digitale CampuScopio è un dispositivo ad alte prestazioni progettato per una vasta gamma di applicazioni nel settore dell'educazione (biologia, geologia, mineralogia, scienza degli alimenti). Combina la microscopia ottica con la tecnologia di imaging digitale per fornire immagini e video in alta definizione, facilitando l'osservazione e la registrazione dei dettagli microscopici. Include un Manuale di Esplorazione con 6 attività didattiche e un modello per creare un set di carte con 22 esplorazioni aggiuntive.

Caratteristiche principali:

- Alta definizione per immagini e video chiari.
- Ingrandimento digitale a più livelli.
- Anteprima in tempo reale su schermo o dispositivo mobile.
- Conservazione dei dati per analisi future.
- Sistema di zoom per immagini dettagliate.

Specifiche tecniche:

- Sistema ottico: Obiettivo 4x, ingrandimento 9x~72x.
- Sistema di imaging: Sensore CMOS 2MP, risoluzione 1920x1080.
- Display: 4.3" (800RGBx480), touch capacitivo.
- Interfacce: USB-C, slot scheda TF, PogoPin.
- Connettività: USB, Wi-Fi.
- Illuminazione: LED con intensità regolabile.
- Alimentazione: Batteria al litio 2600mAh (durata fino a 3 ore).
- Compatibilità software: Windows, macOS, Android, iOS, Chrome OS.



354962	MICROSCOPIO CAMPUSCOPIO	100,00 €
354963	ACCESSORIO STAND PER VETRINI	50,00 €

Supporti di base per le STEM



Le forze

Scopri il mondo delle forze con il nostro kit STEM! Esplora concetti come forze a contatto e a distanza, materiali elastici, dinamometri, vettori e baricentro. Impara a misurare le forze e a comprendere fenomeni come la gravità e il peso, con attività pratiche che rispondono a domande come "Perché la luna non cade sulla Terra?". Perfetto per giovani scienziati curiosi!

338408 LE FORZE

229,60 €



Introduzione alla chimica

Un kit STEM ideale per introdurre la chimica a tutta la classe. Gli studenti possono scoprire la materia, gli atomi, le molecole e le forze di coesione, imparare a distinguere fenomeni fisici e chimici, e approfondire i cambiamenti di stato, le soluzioni, i cristalli e le reazioni chimiche come ossidazione e combustione. Il tutto attraverso esperimenti interattivi.

338414 LA CHIMICA

299,40 €



Il movimento

Un kit STEM concentrato sullo studio pratico del movimento. Scopri traiettorie, velocità, forze e leggi del moto. Studia i moti rettilinei e pendolari, il principio d'inerzia e l'accelerazione. Impara come le forze influenzano i corpi in movimento e come misurarle. Perfetto per esperimenti pratici che rendono la fisica divertente e comprensibile.

338410 IL MOVIMENTO

223,80 €



L'elettricità e la corrente elettrica

Un kit STEM che accenderà l'attenzione di ogni studente, alla scoperta del potere dell'elettricità! Esplora fenomeni come elettrificazione, induzione elettrostatica e ionizzazione dell'aria. Impara a costruire circuiti, usare voltmetri e amperometri, comprendere resistenza e intensità di corrente. Ideale per esperimenti pratici su lampi, fulmini, pile e impianti elettrici.

338412 ELETTRICITÀ E CORRENTE

256,40 €



La temperatura, il calore e gli stati

Un kit STEM per l'esplorazione pratica del mondo della termodinamica. Scopri le sensazioni termiche, la temperatura, la dilatazione termica e l'uso del termometro. Impara come il calore si propaga nei solidi, liquidi e gas, e osserva fenomeni come l'irraggiamento, l'equilibrio termico e i cambiamenti di stato.

338411 TEMPERATURA E STATO

223,60 €



L'equilibrio e le macchine semplici

Questo kit STEM introduce alla meccanica attraverso esperimenti pratici per scoprire come usare la fisica per facilitare il lavoro e capire con facilità i principi fondamentali delle forze e del movimento. Impara a conoscere e sommare le forze, applicare la regola del parallelogramma e comprendere l'equilibrio. Esplora le macchine semplici: leve, carrucole, paranchi e piani inclinati.

338409 EQUILIBRIO E MACCHINE

272,60 €

STEM Set per la scuola primaria

I set classe sono progettati per lezioni della scuola primaria da condurre in gruppo. 16 set individuali per 15 alunni e un insegnante, con materiali didattici a corredo.



352708 STEM PRIMARIA - BASICS

Basics

Questa box creativa per scuole primarie aiuta gli alunni a tradurre l'immaginazione in modelli. I bambini creano rapidamente modelli ludici e li esplorano in giochi di ruolo.

409,00 €



337598 STEM PRIMARIA - RUOTE DENTATE

Ruote Dentate

Scopri come funzionano ruote dentate coniche, trasmissioni a cinghia e pignone e cremagliera con 15 modelli e 12 esperimenti facili da costruire in classe.

377,00 €



352706 STEM PRIMARIA - STATICA

Statika

Un set perfetto per scoprire le relazioni tra capacità portante ed elementi di collegamento con 8 modelli di ponti, gru e costruzioni a traliccio e materiali didattici sul tema della statica.

467,00 €



337600 STEM PRIMARIA - ENERGIA SOLARE

Energia Solare

Le fonti rinnovabili sono sempre più cruciali. Il nostro set di lezioni insegna l'energia solare ai più piccoli in modo divertente, con 3 modelli facili e 10 attività progettate, offrendo scoperte emozionanti e coinvolgenti.

902,00 €



337599 STEM PRIMARIA - CONTROLLO ELETTRICO 730,00 €

Controllo Elettrico

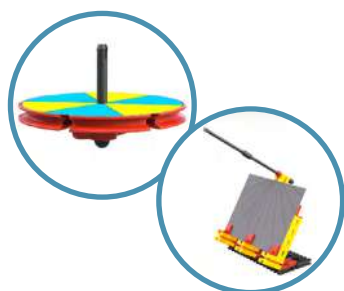
Un set perfetto per scoprire le relazioni tra capacità portante ed elementi di collegamento con 8 modelli di ponti, gru e costruzioni a traliccio e materiali didattici sul tema della statica.



352707 STEM PRIMARIA - MACCHINE SEMPLICI 467,00 €

Macchine Semplici

Le macchine semplici sono ovunque e facilitano il lavoro quotidiano. Questo set permette di condurre 61 esperimenti per capirle, tra cui la costruzione di un relé.



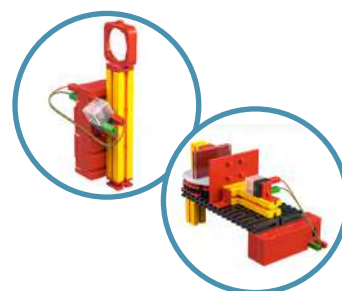
Ottica

Fenomeni ottici con esperimenti di luce in classe! Scopri l'ombra, osserva con una lente o leggi l'ora con una meridiana. Il kit include 6 modelli facili e 6 esperimenti.



337518 STEM PRIMARIA - OTTICA

902,00 €





STEM Set per la scuola secondaria

Kit STEM per scuole secondarie di I e II grado. Sono pensati per far lavorare insieme, su modelli pratici e rapidi da costruire, 2-4 studenti. Lezioni e attività allineate agli obiettivi didattici di materie e per argomenti tecnici specifici.



Fisica intelligente

10 modelli per esperimenti di fisica, dall'accelerazione al suono. L'app Phyphox analizza i dati raccolti con smartphone integrati. Gli studenti uniscono teoria e pratica, con competenze analitiche e di problem-solving.

352711 STEM SECONDARIA - FISICA INTELLIGENTE 67,00 €



Ottica

18 modelli per esplorare principi fondamentali, dai semplici raggi di luce a telescopi e microscopi. I modelli si montano rapidamente e il materiale didattico fornisce istruzioni dettagliate per un'apprendimento integrato.

352710 STEM SECONDARIA - OTTICA 98,00 €



Energie Rinnovabili

9 modelli e 28 esperimenti per dimostrare produzione e uso di elettricità da fonti come acqua, vento e sole. Include modelli solari, un sistema di accumulo Gold Cap e una cella a combustibile per l'idrogeno.

336751 STEM SECONDARIA - ENERGIE RINNOVABILI 246,00 €



Pneumatica

8 modelli e 29 esperimenti per insegnare la pneumatica, il funzionamento di componenti come compressori, valvole pneumatiche e cilindri. Include una valvola a farfalla di scarico e piani di lezione completi.

337602 STEM SECONDARIA - PNEUMATICA 164,00 €



Elettronica

Il kit offre le basi dell'elettronica con modelli semplici e complessi, come un lampeggiatore alternato, permettendo di costruire diversi modelli funzionali e interessanti.

337603 STEM SECONDARIA - ELETTRONICA 184,00 €



Macchine semplici

Esplora leggi fisiche fondamentali con modelli di leve, pulegge e piani inclinati. Include ingranaggi differenziali e modelli quotidiani, come morsetti e pulegge. Il dinamometro aiuta a verificare i risultati.

352713 STEM SECONDARIA - MACCHINE SEMPLICI 98,00 €



Statica

Esplora la statica e il ruolo del triangolo con modelli pratici. Gli studenti studiano forze di compressione, trazione e equilibrio, usando un dinamometro per misurare i risultati e imparare in modo coinvolgente e duraturo, consolidando le competenze fisiche.

352712 STEM SECONDARIA - STATICA 90,00 €



Meccanica 2.0

Set perfetto per futuri tecnici e ingegneri: 30 modelli per esplorare argomenti come alberi motore, trasmissioni, ingranaggi e ponti stabili. Per comprendere i principi meccanici e tecnici, supportando i curricula di fisica, tecnologia e scienze naturali.

312766 STEM SECONDARIA - MECCANICA 2.0 139,00 €



LEGO® Education BricQ Motion

Impara le STEAM grazie allo sport!

BricQ Motion è la linea di LEGO® Education che rende innovativo l'apprendimento delle scienze senza bisogno di tecnologia, disponibile sia nella versione per la **scuola primaria** che per la **scuola secondaria**.

Caratteristiche comuni

Ciascun set base può essere utilizzato da 2 studenti contemporaneamente. I set per classe (composti da 12 set base + 24 set individuali) e mezza classe (composti da 6 set base + 12 set individuali) includono dei **Set individuali**, che possono essere dati a ciascuno studente per continuare l'esperienza di apprendimento anche a lezione finita.

Per la scuola primaria

Con questo set i bambini sperimentano **forze, movimento e interazioni**.

- 523 pezzi – tra cui ingranaggi, ruote, sfere, pesi e componenti pneumatici
- Vassoi di smistamento pezzi
- Elementi di ricambio
- Istruzioni
- Attività STEAM di 45 minuti l'una
- Rubriche di valutazione

Età: 6+.

335707	SET BASE PRIMARIA
335987	SET PER MEZZA CLASSE
335990	SET PER LA CLASSE



135,00 €
973,00 €
1.945,00 €

Per la scuola secondaria

Il set per gli studenti della **secondaria** combina i mattoncini LEGO con contenuti didattici già pronti, ideali per le lezioni di scienze e tecnologia, portandoli a sperimentare **forze, movimenti e interazioni** in un contesto ludico.

- 564 pezzi – tra cui ingranaggi, ruote, sfere, pesi e componenti pneumatici
- Vassoi di smistamento con codice colore
- Pezzi di ricambio
- Istruzioni e idee di lezione di 45 minuti ciascuna e risorse aggiuntive
- Rubriche di valutazione
- Attività aggiuntive per la matematica a supporto dell'insegnante.

Età: 10+.

335710	SET BASE SECONDARIA
335993	SET PER MEZZA CLASSE
335995	SET PER LA CLASSE

135,00 €
973,00 €
1.945,00 €

LEGO, il logo LEGO sono marchi registrati e copyright di LEGO Group. ©2024 The LEGO Group. Tutti i diritti riservati.



Sphero BluePrint

Sphero BluePrint

Ora anche in versione Ingegneria!

BluePrint è un sistema di costruzione che permette di realizzare modelli meccanizzati a supporto dello studio di materie come informatica, matematica, scienze, materiali, tecnologie, nelle scuole secondarie.

Il set **BluePrint Build** conta più di **320 pezzi**, ed è composto da elementi meccanici che gli studenti devono assemblare per creare piani inclinati, strutture portanti o persino per attività di mimetismo animale.

Le parti modulari sono semplici da assemblare permettendo di concentrarsi sui principi e la didattica "dietro" i modelli.

È ora disponibile anche **Blueprint Engineering**, un kit di **355 parti meccaniche** e **17 bit elettronici**, che mira ad avvicinare gli studenti delle secondarie ai primi concetti di ingegneria e robotica avanzata, attraverso la costruzione di prototipi funzionanti motorizzati e dotati di **sensori che non richiedono programmazione!** Include **oltre 100 ore** di attività proposte.

Combinalo ai disegni in CAD - le schede di attività di Blueprint sono concepite in modo da garantire un sistema aperto, ciò permette di costruire i prototipi Blueprint prima in CAD (**SolidWorks, OnShape** e **STEP**), e poi nella "versione fisica".

Scegli il set per la classe

Disponibile anche **Set per la classe: Blueprint Build**, è pensato per un gruppo di 20 studenti, composto da oltre 1.600 pezzi e oltre 50 ore di piani di lezione; **Blueprint Engineering** è pensato per circa 15 studenti e conta più di 1.800 pezzi.

Età: 11-19 anni.

346229	BUILD SET BASE	193,00 €
346230	BUILD SET CLASSE	1.105,00 €
355956	ENGINEERING SET BASE	445,00 €
355958	ENGINEERING CLASS PACK	2.424,50 €





ROBOTICA E CODING

Tabella comparativa robot

	sphero edu	makeblock	matata studio matatalab	tts	matata studio matatalab	LEGO education	Photon	makeblock
	Indi	mTiny	Tale-Bot	Blue-Bot	VinciBot	SPIKE™ Essential	Photon	Codey Rocky
								
A pagina	145	141	125	128	126	135	131	142
Prezzo	130,00 €	196,00 €	120,00 €	126,50 €	100,00 €	284,00 €	205,00 €	127,00 €
Programmabile anche senza computer/tablet	V	V	V	V	X	X	X	X
Programmazione - Linguaggio	Tangibile, con tessere colorate e con Sphero Edu Jr	Tangibile	On-board: tastiera sul robot	On-board: tastiera sul robot	A blocchi (basata su Scratch), Python	LEGO	A blocchi, Python, SDK	mBlock 5, Python, Swift Playgrounds
Compatibilità	Windows, Mac, iOS, Android, Fire OS	-	-	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, ChromeOS, iOS, Android	Windows, Mac, ChromeOS, iOS, Android	Windows, Mac, iOS, Android
Complessità	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Controllo remoto (tipo joystick)	V	V	X	V	V	X	V	V
Applicazione per tablet	V	X	X	V	V	V	V	V
Assemblaggio (A) Programmazione (P)	P	P	P	P	A/P	A/P	P	P
Funzioni di base	Comandi direzionali, suoni, luci	Comandi direzionali, suoni, luci	Comandi direzionali, funzioni composite, suoni, luci	Comandi direzionali, pausa	Comandi direzionali, pausa, seguilinea, rilevamento colori, luci e suoni	Avanti, indietro, luci, suoni	Movimento, luci LED, suoni, sensori	Comandi direzionali, suoni, luci, rilevamento ostacoli, IoT, A.I.
Funzioni supplementari	Riprogrammazione, funzionalità colori	-	Add-on (registratore vocale, disegno)	Programmazione tangibile mediante lettore di tasselli	Pennino per disegnare, AI, IoT	-	-	Espandibile con Neuron
Nr. ingressi/uscite	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	7 in/3 out	2 in/out	Preconfigurato (non modificabile)	9 in/4 out (espandibili)
Trasferimento del programma	Bluetooth	Wireless	-	Bluetooth	USB, Bluetooth, Wi-Fi	Bluetooth	USB, Bluetooth, Wi-Fi	Bluetooth
Alimentazione	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB

Robot didattici a confronto

Shape Robotics	makeblock	Robot Education	LEGO education	ARDUINO EDUCATION	DOBOT	DEEPRobotics	COMAU eDo	UNITED ROBOTICS GROUP the Golebik company
Fable	mBot2	Root rt1	SPIKE Prime™	Arduino Alvik	Dobot	Quadrupede JY Lite3	Comau e.DO	NAO
								
149	143	147	137	167	155	162	208	159
637,00 €	145,00 €	229,50 €	374,00 €	130,00 €	A partire da 1.199,00 €	CONTATTACI	CONTATTACI	A partire da 7.880,00 €
X	X	X	X	X	X	X	X	X
Blockly, Python	mBlock (basato su Scratch e Python)	Grafica a blocchi e testuale	A blocchi (basato su Scratch)	A blocchi, MicroPython, Arduino C	Blockly, Python, SDK per altri linguaggi	C++, Python, SDK	Blockly, Python, SDK per altri linguaggi	Choregraphe, Python, C++, Java
iOS, Android, Windows, Mac, Chromebook	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, Chrome OS, iOS	Windows, Mac, ChromeOS, iOS, Android	Windows, Mac	Windows, Mac	Windows, Mac, Linux, Android	Android, Win, Mac, iOS	Windows, Mac, Linux
●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
V	V	V	V	V	V	V	V	V
V	V	V	V	X	X	V	V	X
A/P	A/P	P	A/P	A/P	P	P	P	P
Comandi direzionali	Comandi direzionali, sensori di luce, pulsante, ultrasuoni, seguilinea, buzzer, led RGB	Comandi direzionali, suoni, luci, sensori, disegno	Comandi direzionali, suoni, luci, sensori di distanza, giroscopio, colore e contatto	Comandi direzionali	Pinza e ventosa per spostare oggetti, disegno, pennino, stampa 3D	Camminare, salire/scendere le scale, evitare ostacoli	Pick and place, disegnare	Parlare, sentire, movimento omnidirezionale, interagire con gli umani
Uso con smartphone o sensori, AI	Tanti tipi di sensori opzionali aggiuntivi	Si muove anche in verticale	Accesso al sistema LPF2 col sensore di distanza per aggiungere sensori di terze parti	Espandibile con blocchi LEGO, sensori, AI, IoT	Nastro trasportatore, rotaia, sistema di visione	Comandi vocali, seguire una persona, AI	Teach pendant, desk simulator opzionale	-
Espandibile	Espandibile	-	6 I/O	Espandibile	Porta di comunicazione I/O	Espandibile	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)
Bluetooth	USB, Bluetooth, Wi-Fi	Bluetooth	USB, Bluetooth	Bluetooth, USB	USB	Wi-Fi	Ethernet	Wi-Fi, Ethernet
Batteria integrata, ricaricabile	4 batterie AA, o batteria ricaricabile (opzione, non inclusa)	Batteria ricaricabile con alimentatore	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Alimentatore dedicato	Batteria ricaricabile con alimentatore incluso	Alimentatore dedicato incluso	Batteria integrata, ricaricabile

Che cos'è l'AI?

Intelligenza artificiale

Tutti ne parlano, ma cos'è davvero?

L'intelligenza artificiale, o AI, è una tecnologia che consente a computer e macchine di simulare l'intelligenza e la capacità di risoluzione dei problemi degli esseri umani.

Ogniquale volta mi trovo di fronte a una tecnologia che posso "ri-empire di informazioni" (=istruire) e che è in grado di utilizzare quelle informazioni, non solo per agire, ma anche per suggerire e "prevedere" delle mosse o azioni future, posso parlare di AI.

Il sistema di mappe sul telefonino l'assistente vocale che ci aiuta a scegliere un ristorante, la piattaforma di streaming che ci suggerisce i film che ci piaceranno sono tutte tecnologie di uso quotidiano che da anni ci migliorano la vita grazie all'AI. Ma allora perché se ne parla tanto oggi e soprattutto:

Come possiamo utilizzare l'AI (positivamente) a scuola?

Prima dell'avvento dei sistemi di AI generativa basati sul linguaggio naturale, computer, robot e tecnologie non erano percepiti come "intelligenti", da un pubblico non specialistico. Apparivano come strumenti passivi, da istruire. Chat GPT e i sistemi di AI

espliciti fanno cadere il velo dell'inganno, perché radicalizzano ed espongono il processo di apprendimento della macchina.

Ma è un processo che era già in atto.

Escludere completamente una tecnologia e un concetto così pervasivo e rivoluzionario dal contesto scolastico ci pare miope, per non dire pericoloso.

La rivoluzione dell'AI è in corso ed è quindi compito della comunità educante preparare le nuove generazioni a capirla, a sfruttarne positivamente le potenzialità, a prevenirne i pericoli e a interrogarsi su come migliorarla.

"L'AI è una disciplina che usa sistemi computerizzati per leggere i passi del nostro passato, in modo da suggerirci e generare i nostri passi futuri."

Massimo Chiriatti

Chief Technical & Innovation Officer - Lenovo

Dove si trova l'intelligenza artificiale?

Esistono tecnologie per la scuola che nascono con la volontà di utilizzare l'AI proprio per aiutare gli studenti a capirla in modo sicuro e sensato. In questa mappa vi aiutiamo a trovarle.

Robot

Gli strumenti di cittadinanza attiva che aiutano meglio a capire la logica dietro l'intelligenza artificiale, e soprattutto il modo in cui l'AI può diventare uno strumento di consapevolezza attiva rispetto all'innovazione tecnologica sono i robot educativi.

Trovi approfondimenti specifici dedicati all'AI nelle seguenti soluzioni:



Photon

Vai a pagina 131



NousAI

Vai a pagina 126



Ari

Vai a pagina 133



Intelino

Vai a pagina 140



mBot2

Vai a pagina 143



BOLT+

Vai a pagina 146



Fable

Vai a pagina 149



Zumi

Vai a pagina 153



Kai's Clan

Vai a pagina 152



Dobot

Vai a pagina 155



NAO

Vai a pagina 159



uServe

Vai a pagina 160



Robot quadrupede

Vai a pagina 162

Nelle suite di strumenti per i dispositivi

Esistono due scuole di pensiero

La tua scuola utilizza
Google for Education?



Gemini Education

Scopri **Gemini for Education**
a pagina 103

La tua scuola utilizza
Microsoft Education?



Scopri **CoPilot**
a pagina 213

Negli accessori per i monitor interattivi



ClassWise è una novità assoluta a pagina 85



Cos'è

Tale-Bot Pro è un robot interattivo che può raccontare storie, muoversi nello spazio, disegnare e proporre esercizi educativi.

Vantaggi educativi

sull'orientamento, la lateralizzazione, le STEM, lo storytelling.

Linguaggio di programmazione

"On board" (tasti freccia)

Livello di scuola

Infanzia - Primaria

Età

3+



GUARDA
IL VIDEO!

Tale-Bot Pro

Utilizza il pensiero computazionale per narrare storie e vivere fantastiche avventure, grazie a Tale-Bot Pro, il robot educativo "che racconta e interagisce"!



SENSORE
OTTICO

Tale-Bot Pro è un robot interattivo con passo variabile (10 o 15 cm), che non necessita di tablet o PC per funzionare e può raccontare storie, muoversi, disegnare.

Cosa è incluso nel set

- Un robot Tale-Bot Pro
- 10 mappe plastificate (Orientamento, Associazione/Forme, Ciclo della vita, Neutra)
- Carte comando **coding unplugged**
- Carte "attivazione" e accessori

Come funziona

Sul suo dorso si trovano i comandi che servono a spostarlo (freccie, ciclo, avvio), e animarlo (microfono, danza, canç). Basta premere in sequenza e avviare il programma!

Un robot davvero interattivo

Un sensore ottico nella parte inferiore, gli permette di interpretare la speciale filigrana delle mappe già incluse nel set. Grazie a questo, il robot "vede" i percorsi interattivi come esercizi-sfida che propone ai bambini. Ogni mappa ha obiettivi educativi differenti: a seconda di dove lo metto, il robot reagisce in modo diverso.

Coding senza pensieri: programmare per raccontare

Aiutami a fare da solo: autocorrezione

Una striscia di LED "rende visibili" i comandi che compongono il programma creato. Ciò permette una rapida associazione comando-tasto-azione, **utilissima per individuare errori nel codice** e per il **debugging**. Permette di cancellare i singoli comandi anziché il programma intero.

Linguaggio al centro

Il robot interagisce "a voce" con i bambini, e offre la possibilità di registrare messaggi, che poi possono essere richiamati nelle attività di coding.

Ciclo

Una funzione che sviluppa l'astrazione: consente di individuare quelle parti di programma che si ripetono e richiamarle per ottimizzare il codice creato.



- 343337 TALE-BOT PRO
- 345615 SET PER MEZZA CLASSE (6 ROBOT)
- 345614 SET PER LA CLASSE (12 ROBOT)

120,00 €
685,00 €
1.350,00 €

MatataStudio Coding Set

MatataStudio Coding Set include un robot che esegue passi di 10 cm e ruota di 90°.

Si programma attraverso i blocchetti tangibili inclusi (16 direzionali, 4 funzione, 4 ciclo e 3 funzioni speciali) che permettono al robot di muoversi nello spazio, sia utilizzando il percorso che creandone di nuovi (purché prevedano "griglie" con quadrati di 10 cm).

Il set è composto da:

- **MatataBot**, un'auto robotica che si muove nello spazio
- **Torre di comando**
- **Pannello di controllo** su cui disporre i coding blocks
- **27 coding blocks** (e 10 tasselli "modificatori")
- Mappa in cartone
- Manuale e guida didattica in italiano

Età: 5+

350085 CODING SET

150,00 €



MatataStudio VinciBot

Sviluppato per i bambini delle scuole primarie e secondarie di primo grado, VinciBot si programma sia a blocchi che in Python e a questo aggiunge delle funzionalità di base di AI (Intelligenza artificiale), che consentono una vasta gamma di applicazioni nel settore delle STEAM, come l'apprendimento del coding, dell'intelligenza artificiale, ma anche di progetti creativi e competizioni di robotica.

Il set include: robot, telecomando, libro delle attività, istruzioni, un percorso a doppia faccia, un pennarello cancellabile e un cavo di ricarica USB.

Caratteristiche e valore educativo:

- Effetti sonori, luminosi e di movimento: grazie a 8 sensori, 21 suoni, matrice LED integrata, struttura luminosa LED RGB brevettata, possibilità di disegnare in modo molto preciso.
- Permette di lavorare anche su IoT e dati in cloud.

Età: 8+

345597 VINCIBOT

100,00 €

NOUS AI Set

Un robot educativo che nasce per facilitare l'apprendimento dell'intelligenza artificiale (AI), facendone capire i meccanismi "mani in pasta". È il primo robot che **si integra con Chat GPT** ed è un set modulare che include tanti elementi diversi tra cui una fotocamera per attività didattiche correlate alla comprensione critica dell'IA. Permette di capire, attraverso l'apprendimento esperienziale, **machine learning**, reti neurali, visione artificiale, riconoscimento vocale, ChatGPT, AIGC e le funzionalità di guida autonoma. Linguaggio di programmazione a blocchi e in **Python**. Permette di **sperimentare l'intero processo per creare un'intelligenza artificiale**, dal modello, all'acquisizione dei dati, alla formazione e all'implementazione. Dotato di un hub multifunzionale e ad alte prestazioni ML incorporato, WiFi/Bluetooth integrato, touch screen, pulsanti sensibili al tocco, giroscopi e porte di espansione. Il sistema di moduli elettronici intelligenti è composto da vari componenti elettronici, tra cui fotocamere, motori, sensori,...e permette di dar forma più robot che possono essere poi combinati insieme per nuovi modelli e artefatti ancora più evoluti.

Età: 12+

353116 NOUS - SET DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE

199,00 €



Cos'è

Un robot educativo a forma di ape che si programma "on-board" per muoversi nello spazio

Vantaggi educativi

- Il più diffuso robot per insegnare il coding
- Permette di lavorare efficacemente su astrazione, lateralizzazione, orientamento, problem-solving

Livello di scuola

Infanzia - Primaria

Cerchi Mappe e percorsi tematici?

Scopri alcune idee nelle prossime pagine.

Bee-Bot

Il famosissimo robot a forma di ape è **ideale per insegnare coding, lateralizzazione, orientamento spaziale e programmazione.**

Si ricarica via USB (cavo incluso), si muove con precisione con passi di 15 cm, ruota a 90° e memorizza fino a 200 passi! Per segnalare e scandire i programmi **emette segnali acustici e invia feedback visivi** (gli occhi lampeggiano).

Per iniziare ad utilizzarlo sono disponibili kit con 6, 12 e 18 Bee-Bot, ognuno con docking station per la ricarica (1, 2 o 3) inclusa in omaggio.

324451	BEE-BOT	97,00 €
324450	SET CLASSE (6 BEE-BOT)	498,00 €
346386	SET SCUOLA (12 BEE-BOT)	950,00 €
346387	BEE-BOT MEGA SET (18 BEE-BOT)	1.400,00 €
344360	DOCKING STATION AGGIUNTIVA	61,50 €

Percorso a ostacoli in legno

Un accessorio particolare: un percorso ad ostacoli per fare coding in modo più coinvolgente che si compone di 10 pezzi di muro, 6 porte e 2 archi che possono essere assemblati a piacere per costruire sfide sempre nuove. Permette di creare labirinti, percorsi, problemi avvincenti.

327022	PERCORSO A OSTACOLI	130,00 €
--------	---------------------	----------

Funzionalità di Bee-Bot**e Blue-Bot che forse non conosci:**

- Sono dotati di un sensore che permette di rilevare un altro Bee-Bot o Blue-Bot e dire "ciao"
- È possibile registrare l'audio (vale solo per Blue-Bot) e il robot ne consente la riproduzione quando viene premuto il pulsante associato

**App gratuita**

Disponibile app gratuita per iPhone e iPad con ambiente digitale per coding e simulazioni virtuali. Include ben 12 livelli progressivi. Utilizzabile fin dai 4 anni.



Cos'è

Un robot educativo trasparente a forma di ape che si controlla sia "on-board" che da tablet o PC

Vantaggi educativi

- La scocca trasparente stimola la curiosità dei bambini per elettronica e tecnologia "dietro" le innovazioni
- Aiuta a visualizzare istruzioni e comandi e a scomporre problemi

Linguaggio di programmazione

"On-board" o via app (collegamento Bluetooth)

Compatibilità

Windows, iOS e Android con Bluetooth 3.0/4.0

Livello di scuola

Infanzia - Primaria



GUARDA
I VIDEO!

Blue-Bot

Blue-Bot è l'evoluzione di Bee-Bot e aiuta a sviluppare la logica, la lateralizzazione, la visualizzazione di percorsi nello spazio e le potenziali ricadute educative di debugging e costruzione di algoritmi.

Come funziona

L'obiettivo è aiutare Blue-Bot a muoversi nello spazio selezionando in ordine corretto le frecce poste sulla sua scocca o quelle presenti nell'applicazione costruendo programmi composti di comandi semplici. La conferma dei comandi avviene tramite l'emissione di suoni e luci.

Oltre ad essere programmabile "on-board" si può controllare attraverso un'app di simulazione gratuita in italiano.

Per i dispositivi compatibili con l'app visita:

www.campustore.it/blue-bot



Un viaggio nel coding... passo dopo passo

Caratteristiche chiave

Passi avanti e indietro di 15 cm.

- Tasti direzionali: avanti, indietro, gira di 90° a destra o a sinistra, funzione (pausa, avvia e cancella).
- Via app ruota di 45° ed esegue ripetizioni.
- Memorizza fino a 200 comandi consecutivi.

L'utilizzo ideale di Blue-Bot avviene in combinazione con le **mappe tematiche (vedi pagina dedicata)**.

Sono disponibili kit con 6, 12 e 18 Blue-Bot, ognuno con docking station per la ricarica (1, 2 o 3) inclusa.

**Cerchi percorsi per Bee-Bot Blue-Bot?**

Consulta la pagina seguente

324449	BLUE-BOT	126,50 €
327481	SET CLASSE (6 BLUE-BOT)	670,00 €
346388	SET SCUOLA (12 BLUE-BOT)	1.275,00 €
346389	BLUE-BOT MEGA SET (18 BLUE-BOT)	1.880,00 €



Percorsi per Blue-Bot e Bee-Bot

I percorsi per Bee-Bot e Blue-Bot sono mappe in vinile di diverse dimensioni, che ritraggono diversi soggetti e presentano delle griglie con quadrati di 15 cm su tutta la superficie per aiutare a seguire i movimenti dei robot. Facilitano lo sviluppo di lezioni di matematica, geografia, storytelling...

Altri percorsi disponibili sul sito.

346220	GRIGLIA TRASPARENTE - 60X60 CM	30,00 €
346378	FORME GEOMETRICHE - 60X60 CM	36,00 €
346379	MAPPA DELLA CITTÀ - 60X60 CM	29,00 €
346377	L'ALFABETO - 75X90 CM	35,00 €
346373	LA LINEA DEL 10 - 25X150 CM	29,50 €
346374	LA LINEA DEL 20 - 25X300 CM	40,00 €
343712	IL SISTEMA SOLARE - 60X60 CM	29,50 €
346391	SET DI 4 PERCORSI A TEMA GREEN	110,00 €
353008	FAVOLE E FIABE - 60X60 CM	35,00 €

Blue-Bot - Green Kit (6 Blue-Bot e 4 Mappe Green)

Il robot educativo incontra le mappe tematiche e porta in classe sostenibilità. Il kit è composto da:

- 6x Blue-Bot (324449) - 1x Docking station (299053)
- 1x Mappa Green: Fare la raccolta differenziata (342462)
- 1x Mappa Green: Gli ortaggi (343711)
- 1x Mappa Green: Il riciclo (342460)
- 1x Mappa Green: Percorso tra i fiori (342461)

343492 BLUE BOT - GREEN KIT

680,00 €



Glow and Go Bot

Glow and Go Bot

Glow and Go Bot è un robot **perfetto per nido e infanzia**: didattico, multisensoriale (coinvolge tatto, vista, udito), ricaricabile, cattura l'interesse dei bambini mentre studiano i suoi movimenti, affascinati anche dagli effetti luminosi che questa simpatica tartaruga robot produce.

Come funziona?

Può muoversi o restare fermo, riproducendo solo suoni ed effetti luminosi. Basta premere i grandi **pulsanti freccia** sulla sua scocca, per scegliere una direzione in cui farlo muovere: si comanda tramite controlli tattili semplici che, se premuti (fino a 10 in sequenza), si colorano, illuminano e suonano (gli effetti sonori si possono rimuovere), consentendo al bambino di stabilire connessioni **causa-effetto**.

Perché sceglierlo

È stato sviluppato per rispondere ai bisogni, le abilità e gli interessi dei più piccoli: già dai 10 mesi ad alcuni piacerà premere i pulsanti e vederli accendersi, ma crescendo si diventeranno a pianificare avventure incredibili, ipotizzare quante volte è necessario premere un pulsante per arrivare in un dato punto, acquisire le prime nozioni matematiche. Utilizzando Glow and Go Bot si possono fare ipotesi, testarle, correggersi: è il primo avvio possibile al **pensiero computazionale**. Inoltre il suo utilizzo sistematico e guidato dall'insegnante aiuta ad acquisire il **linguaggio preposizionale**, oltre che a sviluppare la **narrazione** creativa di eventi.



Questo robot è l'ideale "prequel" di Bee-Bot e Blue-Bot, poiché i controlli sono pensati per essere una naturale anticipazione di ciò che i bambini, crescendo, troveranno utilizzando le famose **"aperte robotiche"**. Il meglio lo dà quando viene posto in una tenda o in una nicchia oscura: negli ambienti più bui, infatti, il robot crea un effetto sensoriale magico: per questo è un componente essenziale dei nostri set "Benessere a scuola" sviluppati per infanzia. Può anche essere impostato in "modalità danza" che invoglia i bambini a muoversi, imitando le azioni del robot. Disponibile anche set per la classe, composto da 6 Glow and Go robot.

Età: dai 10 mesi ai 5 anni.

342869	GLOW AND GO BOT	160,00 €
343043	GLOW AND GO BOT SET PER LA CLASSE	1.050,00 €





Rugged Robot

Un robot educativo programmabile progettato **per uso esterno**, grazie alle robuste ruote può muoversi anche su terreni scabrosi.

- App gratuita di programmazione disponibile, può essere controllato via tablet

On Board

- Si programma mediante le frecce e i comandi posti direttamente sulla sua scocca: avanti, indietro, gira a destra e sinistra di 45°
- Dotato di funzionalità Bluetooth e progettato per sfide più complesse di quelle eseguibili con Bee-Bot/Blue-Bot.
- Con una memoria che permette di salvare fino a **256 passaggi**, Rugged Robot è in grado di svolgere attività davvero impegnative
- 3 velocità disponibili
- **Sensore per il rilevamento di ostacoli** che può essere acceso e spento: quando acceso se il robot rileva un ostacolo lungo il suo percorso, ruota di 45 gradi prima di eseguire il resto del programma
- Include slot per pennarello o per fotocamera

Età: 8+

327211	RUGGED ROBOT	194,00 €
327499	SET CLASSE (6 ROBOT)	1.130,00 €
336154	DATA LOGGER PER ROBOT	56,00 €

Oti-Bot

Oti-Bot è un robot che può essere programmato per: seguire una linea (grazie al sensore di colore), disegnare, regolare i colori della sua pancia a LED, usare la fotocamera, muovere la testa, riprodurre "emozioni". Include sensori tattili capacitivi programmabili, microfono e altoparlante. Può registrare video, audio e foto nella sua memoria interna. Può riconoscere i volti e reagire in modo diverso a seconda della persona con cui interagisce. Tutti i dati di riconoscimento facciale vengono archiviati in modo sicuro e protetto.

Età: 6+.

346212 OTI-BOT - STEAM ROBOT

400,00 €



Loti-Bot

Loti-Bot è ricco di funzionalità interessanti tra cui la possibilità di programmazione progressiva e offre LED programmabili, sensori paraurti programmabili, sensori di prossimità programmabili, portapenne regolabile, microfono, altoparlante con 20 suoni pre-caricati.

Inoltre è dotato di funzione Buddy Detection che rileva altri Loti-Bot, Blue-Bot e Bee-Bot nelle vicinanze e gli permette di interagire con essi.

Un sensore di dislivello impedisce a Loti di cadere dal bordo del banco.

347588	LOTI BOT - STEAM ROBOT	123,00 €
347590	LOTI BOT - CLASS PACK (6 ROBOT)	738,00 €



Kitt

Con altoparlanti, microfoni, video/fotocamera integrati e una scheda di memoria da 8 GB Kitt può registrare dagli audiolibri alle poesie: per aumentare l'esposizione dei bambini al linguaggio, offrendo opportunità di parlare, ascoltare ed esercitarsi.

Carica video, audio o immagini.

L'ideale è avere un Kitt per ogni studente (o per gli studenti con più difficoltà): mettili tutti sulla scrivania in classe mentre spieghi e registra quanto fatto. Poi consegna un dispositivo a bambino, per rivedere la lezione in autonomia.

Non ha bisogno di alcuna app o dispositivo digitale: tutti i comandi per controllarlo si trovano "on-board".

337916 KITT
345457 SET DA 6 KITT

120,00 €
720,00 €



Cos'è

Un robot trasversale, declinato in kit tematici con possibilità di utilizzo progressivo, dall'infanzia alla scuola secondaria.

Vantaggi educativi

Lezioni pronte e accessori disciplinari inclusi. Sviluppa abilità socio emotive mentre si rinforzano STEAM, nozioni e capacità cognitive.

Linguaggio di programmazione

Grafico - A icone - A blocchi testuali - Python - Java

Livello di scuola

Infanzia - Primaria - Secondaria di I e II grado

Età

3 - 16 anni.

Photon

Photon è un **robot interdisciplinare** che aiuta e supporta l'insegnamento, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria, attraverso un approccio **project based learning**.

Si declina in kit tematici differenti, corredati di accessori disciplinari e lezioni pronte per l'insegnante.

Coding progressivo

Si programma con app per Windows, Chrome (Google) e iOS (Apple) a **4 livelli progressivi** rivolti a differenti età.

Scuola dell'infanzia

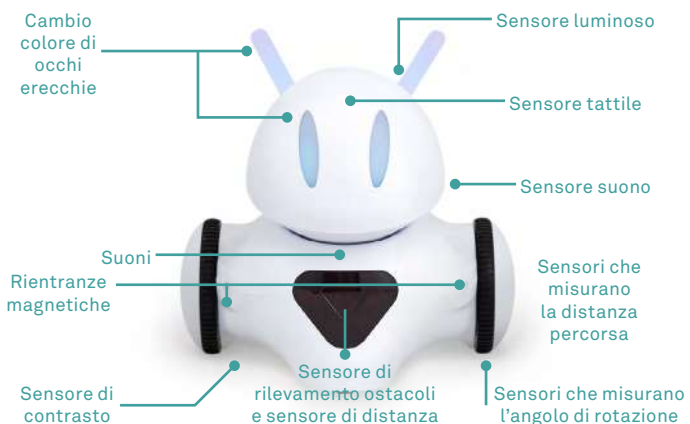
L'obiettivo è imparare a far muovere Photon con **programmazione puramente grafica**: a icone o **disegnando** con le dita. Permette di lavorare su coordinazione occhio-mano, orientamento, sviluppo emotivo.

Scuola primaria

Il robot diventa facilitatore per **matematica, storia, italiano, inglese, scienze, geografia**. Utilissimo anche per **Agenda 2030 ed educazione civica**. Programmazione con il classico linguaggio a blocchi (**Scratch / MakeCode**). Permette di lavorare su previsione e anticipazione, lavoro di squadra, problem-solving, logica.

Scuola secondaria

Supporta l'insegnamento di **fisica, intelligenza artificiale, robotica**. Programmi avanzati a blocchi, e codice autentico in **Python** o **JavaScript**!



Centinaia di lezioni incluse, un robot per tutte le età

**Kit didattici tematici**

Photon può essere acquistato singolarmente o in kit che includono mappe, accessori e risorse didattiche pronte. I kit disponibili sono: Primi passi - Bisogni educativi speciali (BES) - Sviluppo Socio-Emotivo (SEL) - Ecologia - Fisica - Robotica e Coding - Alla scoperta dell'AI.

355510	PRIMI PASSI	402,00 €
355507	SVILUPPO SOCIO-EMOTIVO (SEL)	385,00 €
355506	BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (BES)	385,00 €
355508	ROBOTICA E CODING	508,00 €
355505	ECOLOGIA	508,00 €
355509	ALLA SCOPERTA DELL'AI	492,00 €
355504	FISICA	508,00 €

Molto interessanti sono i **kit classe misti SHAPE e STEAM**.

Kit classe Campus Photon - STEAM

È composto da 1x kit didattico Fisica, 1x Robotica e Coding, 1x Alla scoperta dell'AI. Include 5 robot Photon, percorsi, accessori e lezioni per **primaria, secondaria di I grado, biennio secondaria II grado**.

Kit classe Campus Photon - SHAPE

È composto da kit Primi passi, Bisogni educativi speciali (BES), Sviluppo Socio-Emotivo (SEL), Ecologia. Include 5 robot Photon, percorsi, accessori e decine di lezioni per **infanzia, primaria, secondaria di I grado**.

355511	ROBOT - SET BASE	205,00 €
355713	KIT CLASSE CAMPUS PHOTON STEAM	1.435,00 €
355716	KIT CLASSE CAMPUS PHOTON SHAPE	1.600,00 €

CodyRoby - Il metodo ideato dal Prof. Alessandro Bogliolo

CodyRoby è un metodo che consente di giocare e apprendere grazie alla programmazione e al pensiero computazionale, a qualunque età e senza l'utilizzo di dispositivi. Si tratta quindi di una soluzione di **coding unplugged**. Il Prof. Alessandro Bogliolo, docente dell'Università di Urbino, ambasciatore di Europe Code Week, da anni promuove e diffonde il pensiero computazionale. Oggi gli strumenti CodyRoby prendono una forma concreta, pensata per le scuole e gli ambienti educativi.



Tappeto CodyRoby

Una vera e propria scacchiera di 2,5x2,5 m conforme al metodo CodyRoby, realizzata in materiale di altissima qualità certificato per l'utilizzo scolastico a partire dalla scuola d'infanzia.

Oltre alle classiche tessere ad incastro (25), il tappeto è corredato da un bordo componibile (8 pezzi) che permette non solo di circoscriverlo, ma anche di indicare delle coordinate di spazio.

Un foro quadrato al centro delle tessere permette di inserire dei tasselli (25 + 25 inclusi) che misurano 15x15 cm e che si possono staccare e sostituire a piacimento, in modo tale da riadattare in pochi secondi il tappeto e predisporlo a differenti utilizzi. Oltre ai tasselli presenti nel set base (numeri, segni matematici e i QR code di CodyMaze) esistono anche estensioni aggiuntive: CodyFeet e CodyColor che contiene 69 tasselli e il set CodyMath e CodyWord che contiene 50 tasselli.

325607	SET BASE	989,00 €
349355	SET CODYFEET E CODYCOLOR	229,00 €
325406	SET CODYMATH E CODYWORD	244,00 €



Carte CodyRoby

CodyRoby si declina anche nelle classiche carte da gioco... ma con una marcia (computazionale) in più!

Il **Set da tavolo** di CodyRoby comprende: 62 carte da gioco (9x5 cm), la scacchiera (15x18 cm), 5 pedine e 46 Tasselli. Le carte includono i comandi Vai avanti, Girati a sinistra, Girati a destra, i costrutti di Ripetizione e di Selezione, Definizione procedura, Invocazione procedura, Jolly. Il **Set per la classe** include 12 set da tavolo CodyRoby. Le **carte giganti** di CodyRoby misurano 15x27 cm e sono le stesse 62 carte del set standard CodyRoby ma molto più grandi, e si accompagnano a 8 unità, 6 sensori, 8 target. Consentono agli studenti di identificarsi con Cody e Roby e di muoversi di conseguenza su uno spazio fisico anziché far muovere delle pedine.

325533	SET DA TAVOLO	13,00 €
325580	SET PER LA CLASSE	156,00 €
325532	CARTE GIGANTI	37,00 €

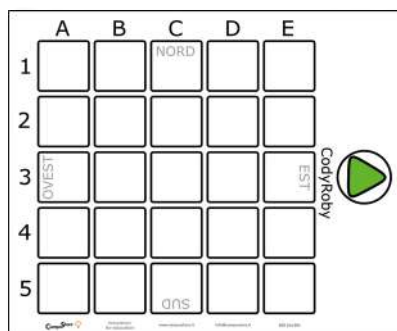
Kit CodyRoby con Bee-Bot

Un'idea entusiasmante: coniugare le apette robotiche al metodo CodyRoby, con un nuovo percorso e attività didattiche nuove di zecca!

Il kit è composto da:

- 6 Bee-Bot
- Un nuovo percorso per Bee-Bot CodyRoby
- Due set di carte CodyRoby
- Un set di carte giganti CodyRoby
- Nuove schede attività didattiche illustrate ideate dal Professor Bogliolo.

346393	CODY BEE-BOT	605,00 €
--------	--------------	----------



CodyColor Puzzle

Il coding unplugged di Alessandro Bogliolo diventa un puzzle a schema libero Clementoni@School, con tasselli colorati ad incastri universali con i quali comporre forme, percorsi, disegni e giochi utili allo sviluppo del pensiero computazionale.

La guida dell'insegnante inclusa propone tante attività ideate e descritte da Alessandro Bogliolo, professore all'Università di Urbino e ambasciatore di Europe Code Week.

336418	CODYCOLOR PUZZLE	74,00 €
--------	------------------	---------



Ozobot

Due linguaggi di programmazione.

Tutti i colori del coding: con Ozobot il digitale diventa fisico perché il robot si programma, semplicemente, **utilizzando i pennarelli colorati**, e quindi senza **dispositivo**!

Ozobot è un **robot educativo tascabile**, in grado di muoversi e reagire su superfici fisiche e digitali, con **doppio linguaggio di programmazione**: oltre che a colori si programma attraverso device con OzoBlockly, un ambiente per la **programmazione a blocchi**.

Unisce STEM e creatività. La programmazione senza device costringe gli studenti a "vedere" la logica dietro il coding, a prescindere dalle tecnologie.

Si presenta in due versioni Bit+ e Evo: per entrambe è disponibile un Set per la classe che include 12 robot e una base di ricarica.

Ozobot Bit+

Perfetto per iniziare, sa riconoscere **oltre 1.000 istruzioni** colorate, è caratterizzato da **sensore di colore**, segui-linea, prossimità.

Ozobot Evo

Ha vinto **oltre 25 premi internazionali**, ed è arricchito da oltre 600 proposte di attività didattiche legate a diverse materie.

Rileva colori e linee, esegue giochi di **luci e suoni** complessi. Inoltre, grazie ai sensori ad infrarossi, **evita gli ostacoli**, percepisce se viene sollevato o bloccato e può interagire con altri Ozobot Evo.

Età: 4 - 12 anni.

342751	OZOBOT BIT+	120,00 €
342753	OZOBOT BIT+ KIT PER LA CLASSE (12 ROBOT)	1.400,00 €
353533	STEAM KIT - SISTEMA SOLARE	49,50 €
353529	OZOBOT EVO	215,00 €
353527	OZOBOT EVO KIT PER LA CLASSE (12 ROBOT)	2.580,00 €

Ozobot Ari

Tre linguaggi di programmazione.

Il **robot educativo più piccolo al mondo** ora disponibile anche con schermo LCD!

Ari è un **cobot compatto** rivolto agli studenti della **primaria e secondaria di I grado** e che si muove e anima solo quando viene programmato. Il coding avviene in **tre modi diversi**: con Color Codes, Blockly e Python.

Il touchscreen ad alta risoluzione 390x390 px di Ari visualizza testo, immagini e animazioni vividi, che consentono di interagire naturalmente con i contenuti della lezione, raccogliere dati e ricevere feedback immediati (**relazione causa-effetto** e **debugging** più semplici!), con un'esperienza di apprendimento migliorata.

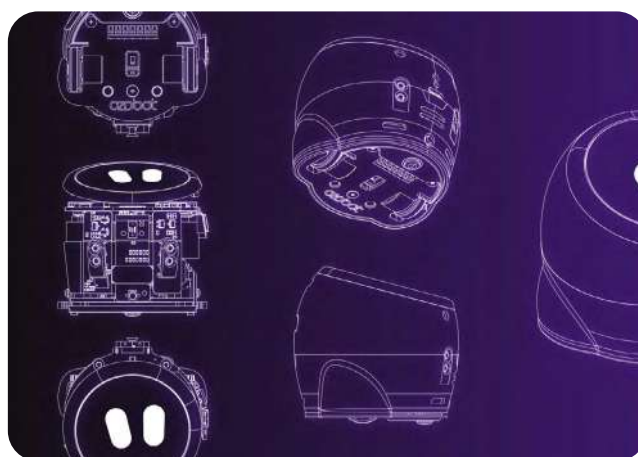
Il sensore ToF consente di rilevare ed evitare ostacoli e **misurare distanze con precisione**.

L'accelerometro e il giroscopio di Ari consentono di comprendere le relazioni tra accelerazione e velocità, **vedendo "dal vero" e in azione concetti astratti** di matematica e fisica.

Infine **l'intelligenza artificiale integrata** migliora e personalizza l'esperienza di apprendimento.

Attraverso un ecosistema di app coinvolgenti, con Ari gli utenti possono sperimentare contenuti didattici pronti all'uso e attività immersive per STEM, coding e materie "tradizionali", sviluppando al contempo competenze di **iterazione, pensiero critico e risoluzione dei problemi**. Power by Android.

355725	ARI	290,00 €
355726	SET PER LA CLASSE (12 ROBOT)	3.395,00 €



Imparare con le proprie mani... ovunque e a qualunque età!



Ad ogni età il suo mattoncino:

LEGO® DUPLO

Ideali per la scuola d'infanzia, più grandi e di facile incastro. Fin dai 18 mesi.

MATTONCINO LEGO

Il classico e iconico mattoncino, permette di costruire strutture robuste e stabili, ma richiede abilità manuali che in genere non si sviluppano prima dei 4 o 5 anni.

LEGO® TECHNIC

Perfetti per costruire strutture mobili (come macchine o veicoli) e articolate. Permettono di capire concetti legati ad ingranaggi, attrito, equilibrio. In genere non sono adatti prima degli 8/9 anni.

STEAM, coding e apprendimento ibrido sempre a portata di mano

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



Perché scegliere LEGO® Education

- Lezioni già pronte
- Attività in continuo aggiornamento
- Facile ma potente avvio al coding
- Un reale supporto dell'insegnamento di tutte le discipline STEAM
- Apprendimento "hands-on"
- Divertimento assicurato... anche mentre si imparano concetti complessi!
- Creatività, problem-solving, pensiero laterale
- Formazione certificata LEGO® Education per docenti sempre disponibile



Scopri di più su LEGO® Education

LEGO® Education Formazione Certificata

Anche con DM 65 e 66 / 2023

Sei interessato a un corso di formazione LEGO® Education? Scrivi a formazione@campustore.it.

Lezioni sempre nuove disponibili gratuitamente: online oltre 75 attività in continuo aggiornamento

- Attività in italiano filtrabili per prodotto, fascia d'età o materia
- Approfondimenti su coding multiplatforma
- Collegamenti con mondo reale, maker, attività professionalizzanti, apprendimento ibrido



Cos'è

Una soluzione avanzata per STEM e STEAM che combina mattoncini LEGO®, linguaggio di programmazione semplice a icone, un HUB programmabile, motori e sensori

Vantaggi educativi

- Inclusivo: attività, personaggi e colori incoraggiano apertura e personalizzazione didattica
- Multidisciplinare: è un set di robotica basato sullo storytelling

Linguaggio di programmazione

App proprietaria a icone e blocchi (Scratch)

Compatibilità

iOS, Chrome, Windows 10, Mac e Android

Livello di scuola

Primaria

Età

6 +



GUARDA
IL VIDEO!

LEGO® Education SPIKE™ Essential

**Costruisci le STEM e lo storytelling
...Un mattoncino alla volta**

LEGO® Education SPIKE™ Essential è un set di robotica educativa sviluppato per rendere entusiasmanti tutte le lezioni rivolte agli studenti della **scuola primaria**, con attività "hands-on" che **facilitano l'apprendimento STEM**. Grazie al sistema LEGO® e alle istruzioni incluse permette di costruire tanti modelli diversi e controllarli poi attraverso il coding. Con un set base possono lavorare 2-3 studenti.

Come si programma

La programmazione (**coding**) avviene in un **ambiente** proprietario e liberamente accessibile a **blocchi**: è basata su icone e parole semplici, adatte anche ai primi anni della primaria.

Cosa include il set base

- 449 elementi LEGO®
- Tra cui: hub intelligente, matrice LED, 2 motori, sensore di colore
- Scatola per la conservazione di pezzi e modelli montati con doppio vassoio



- Ambiente di programmazione a icone e blocchi
- 8 Lezioni pronte, piani di lezione e rubriche valutative
- Risorse per l'insegnante (video, suggerimenti, formazione certificata)



- Aiuta a:
- Avviare all'apprendimento STEM
- Apprendere le prime nozioni di coding
- Facilitare il problem-solving e il pensiero critico
- Imparare a lavorare e ad apprendere per progetti (project-based learning)
- Scomporre problemi complessi (pensiero computazionale)
- Il set include anche elementi di ricambio.



NUOVE
ATTIVITÀ
AGGIUNTE
IN APP



338351 SET BASE
338354 HUB AGGIUNTIVO
338355 BATTERIA AGGIUNTIVA

284,00 €
200,00 €
65,00 €

LEGO, il logo LEGO sono marchi registrati e copyright di LEGO Group. ©2024 The LEGO Group. Tutti i diritti riservati.



Storytelling

Il set include 4 minifigure diverse ciascuna rappresentanti personaggi e personalità, che permettono di agire come narratori delle proprie esperienze STEAM, per rendere la risoluzione dei problemi più accessibile: è quindi un set inclusivo, adatto a personalizzazioni avanzate dell'esperienza didattica.

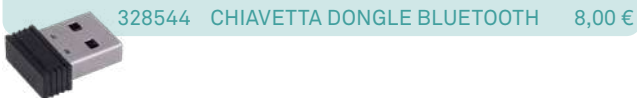
STEM e coding fin dalla scuola primaria

LEGO® Education SPIKE™ Essential garantisce un'esperienza di apprendimento solo apparentemente ludica ed è parte del **LEGO® Learning System**.

È basata sullo storytelling e incoraggia gli studenti ad approfondire i concetti trasversali legati alle STEAM, contribuendo allo stesso tempo al consolidamento di competenze specifiche legate ad **alfabetizzazione, matematica** e allo sviluppo socio-emotivo.

Il modo migliore per utilizzarlo in classe è quello di scegliere i set multipli: convenienti, efficaci, adatti a un utilizzo in contemporanea da parte di diversi studenti.

Utilizzi Windows? Ecco cosa ti serve!



328544 CHIAVETTA DONGLE BLUETOOTH 8,00 €

Il Set	Cosa include?		
	Set base	Software e app	Prezzo
Set base per 8 studenti 338373	4	V	1.136,00 €
Set per mezza classe 338372	6	V	1.705,00 €
Set per la classe 338371	12	V	3.408,00 €



DM 65 e 66 / 2023

Formazione per docenti certificata LEGO® Education

Per rafforzare ulteriormente la fiducia degli insegnanti e prepararli per un insegnamento STEAM efficace SPIKE™ Essential è supportato da un programma completo di training per docenti.

CampuStore è partner italiano di LEGO® Education da oltre 20 anni e il nostro team include formatori certificati da LEGO® per poter svolgere **formazione ufficiale e certificata LEGO® Education**.

Per questo e grazie al fatto che la nostra **Academy** è ente **formatore riconosciuto dal Ministero dell'Istruzione** possiamo erogare corsi di formazione completi, certificati ed efficaci su tutte le soluzioni LEGO® Education.

Abbiamo già molte "proposte pronte" sul sito. Per corsi più personalizzati con LEGO® Education Academy Certified trainer scrivici a formazione@campustore.it o chiamaci: **800 244 994**

Cos'è

Una soluzione avanzata per le materie STEAM che combina mattoncini LEGO, linguaggio di programmazione basato su Scratch e un hub multiporta per programmazione data logging.

Vantaggi educativi

- Include ben 9 elementi mai comparsi prima in un set LEGO®
- Attività e colori scelti per incoraggiare inclusione e apertura
- Perfetto anche per le competizioni

Linguaggio di programmazione

App proprietaria sviluppata in Scratch

Compatibilità

iOS, Chrome, Windows 10, Mac e Android (verificare compatibilità sul nostro sito)

Livello di scuola

Primaria - Secondaria I grado

Età

8+



GUARDA
I VIDEO!

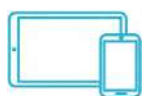
Scopri sul
nostro sito i
prezzi promo
riservati a
chi acquista
con Carta del
Docente



LEGO® Education SPIKE™ Prime

**Sperimenta. Programma.
Sviluppa. Anche con l'IoT.**

Il set di robotica più nuovo e stupefacente di LEGO® Education.



- 523 elementi LEGO®, tra cui: hub intelligente, sensori (colore, distanza, forza/contatto), motori (uno grande e 2 medi)
- Scatola per la **conservazione** e la **protezione** delle proprie creazioni con doppio vassoio
- Ambiente di programmazione sviluppato in **Scratch**
- **Lezioni pronte** inerenti 3 macro aree d'indagine tra cui comprensione e utilizzo di cloud e IoT
- **Risorse per l'insegnante** (video, suggerimenti, ...)

Aiuta a:

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

Batteria ricaricabile e pezzi di ricambio sono già inclusi.

È possibile anche acquistare ulteriori pezzi di ricambio, o più sensori su richiesta. Visita www.campustore.it/lego per saperne di più. È disponibile anche un **Set di espansione** (338442).

324270 LEGO EDUCATION SPIKE PRIME
326016 BATTERIA AGGIUNTIVA
326014 SENSORE DI COLORE AGGIUNTIVO

380,00 €
79,00 €
28,00 €

Motori (1 grande - 2 medi)

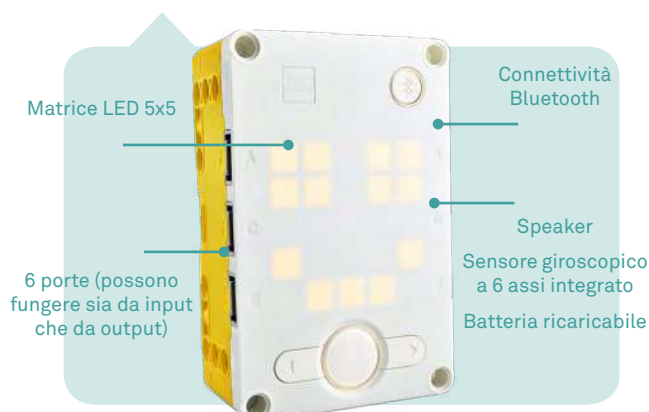
Sensori:
• Colore
• Distanza
• Forza /
contatto



Hub intelligente



523 elementi
LEGO



Matrice LED 5x5

Connettività
Bluetooth

Speaker

Sensore giroscopico
a 6 assi integrato

Batteria ricaricabile

6 porte (possono
fungerne sia da input
che da output)

Set di espansione

Questo set di espansione è un entusiasmante add-on ricco di elementi che arricchiscono le potenzialità didattiche del set base (324270).

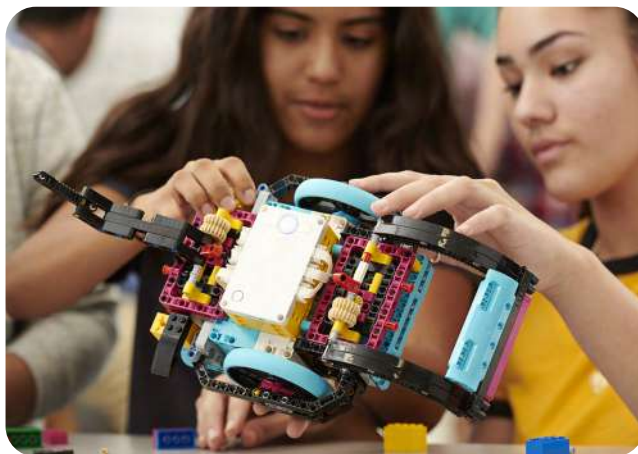
Si presenta in una scatola di cartone e include:

- 603 elementi LEGO® aggiuntivi (tra cui delle ruote grandi a bassissimo attrito ideali per gare di robotica)
- Un motore grande e un sensore di colore
- Una serie di lezioni aggiuntive in-app a tema (competizioni)

Esiste anche una versione potenziata del set di espansione (338442) che include gli stessi elementi del set standard e, in aggiunta la Maker Plate per SBC un elemento di costruzione che semplifica l'integrazione dei dispositivi informatici a scheda singola con SPIKE™ Prime. Necessitano del Set base per funzionare.

338442 SET DI ESPANSIONE POTENZIATO

122,00 €

**Componenti già inclusi nel set base ma acquistabili in aggiunta****Sensore di distanza**

Questo sensore incorpora "occhi" programmabili a LED e misura ad ultrasuoni una gamma di distanze da 1 a 200 cm, con una precisione di +/- 1 cm.

L'aspetto però più innovativo è l'interfaccia standard industriale integrata che lo rende compatibile con sensori di terze parti, schede e hardware fai-da-te.

326013

40,00 €

Sensore di forza

Misura pressioni fino a 10 Newton (~ 1 kg) per risultati precisi e ripetibili. Il sensore può anche essere utilizzato come sensore di contatto.

326015

24,00 €

Motore angolare medio

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

326012

50,00 €

Motore angolare grande

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

326011

50,00 €

Mattoncino intelligente SPIKE™ Prime

326010

300,00 €

Sensore di colore

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

326014

28,00 €

Batteria ricaricabile

Da 2.000 mAh agli ioni di litio da utilizzare con l'hub SPIKE™ Prime. Si carica mentre è montata sull'hub tramite un cavo micro USB e si rimuove senza la necessità di strumenti particolari. **Attenzione:** la batteria è già inclusa nel set base (324270).

326016

79,00 €

**Pezzi di ricambio**

Oltre 100 elementi LEGO inclusi in SPIKE™ Prime che nel tempo potrebbero rompersi o smarrirsi. **Attenzione:** un pacchetto di questo tipo è già incluso nel set base (324270).

326018

6,00 €



**LEGO® Education SPIKE™ Prime Set multipli base**

Questi kit sono l'ideale per lavorare con piccoli gruppi di studenti e uniscono la versatilità di una piattaforma per il coding assolutamente creativa alla possibilità di risparmio garantita da un acquisto multiplo.

Nota: Con un set base possono lavorare 2-3 studenti.

Il Set	Cosa include?	Set base SPIKE™ Prime 324270	Prezzo
Set per 8 studenti 327421		4	1.496,00 €
Set per 12 studenti 348312		6	2.244,00 €
Set per 24 studenti 348309		12	4.488,00 €

LEGO® Education SPIKE™ Prime Set multipli avanzati

Questi kit uniscono le possibilità creative del set base LEGO® Education SPIKE™ Prime alla potenza inventiva del suo set d'espansione, la soluzione più completa per chi vuole abbracciare di slancio il mondo LEGO® Education.



Il Set	Cosa include?	Set base SPIKE™ Prime 324270	Set di espansione SPIKE™ Prime 338442	Prezzo
Starter Plus 326621		1	1	496,00 €
Set per 8 studenti 327986		4	2	1.740,00 €
Set per 12 studenti 348311		6	3	2.610,00 €
Set per 24 studenti 348307		12	6	5.220,00 €

Intelino

Un treno intelligente che si programma a colori

Il treno intelligente Intelino è stato sviluppato per imparare in modo divertente. È un gioco intuitivo e familiare, ma è anche un robot educativo sofisticato, intelligente e avanzato. Grazie a sensori, luci e suoni programmabili e batteria ricaricabile incoraggia il pensiero creativo e aiuta a sviluppare abilità connesse a **coding** e **STEM**.

Diverse possibili attività didattiche

Il treno può essere controllato senza il bisogno di alcun dispositivo, utilizzando tessere colorate, posizionandole lungo i binari in dotazione. I sensori di colore del treno scansionano il binario per rilevare queste tessere. Questi 16 comandi, basati sui colori, sono un codice intuitivo e tattile e sono progettati per far familiarizzare i bambini con i concetti di programmazione. Si possono utilizzare le tessere per accelerare o rallentare il treno, farlo sterzare, cambiare direzione, fermarsi e altro. L'app (disponibile per iOS e Android) estende ulteriormente il divertimento: l'editor consente di **creare comandi personalizzati**, e scaricarli sul treno. Include giochi di **realtà mista**, che combinano ambiente digitale e attività da eseguire sul treno fisico.

Intelino può poi essere programmato utilizzando l'estensione **Intelino per Scratch 3.0**, che consente il pieno controllo. Infine, è possibile utilizzare la libreria Intelino **Python** che dispone di un'ampia API.

Sensori programmabili

- 2 sensori di colore con rilevamento di prossimità IR
- Accelerometro a 3 assi
- Sensore ottico di velocità

342352	INTELINO SET BASE	123,00 €
353064	INTELINO SET PER LA CLASSE	516,00 €
342353	INTELINO BINARI	29,00 €
342356	INTELINO SET PONTE	20,50 €

Intelino



wonder
workshop

Dash

Dash

Dash è un robot mobile alto 16 centimetri, corredato di tre microfoni e quattro tasti direzionali. Interagisce, risponde a comandi vocali, si sposta ed evita oggetti, balla e canta, permettendo di capire e approfondire loop, eventi, condizioni e sequenze. È possibile programmare: LED, movimento (sia del corpo che della testa), audio, interazioni varie. Si controlla mediante 5 app diverse gratuite (Go, Wonder, Path, Blockly, Xylo), ciascuna con una funzione differente. Per ottenere ciò Dash può essere programmato in due modi diversi:

- Con la classica **programmazione a blocchi**
- **Attraverso un grafo** che consente di esplicitare graficamente dei nodi-funzione e le connessioni stabilite tra essi

Età: 5+

306904 DASH

219,00 €



Cos'è

Un simpatico robot educativo per costruire le prime competenze di pensiero logico, creatività e orientamento spaziale nei bambini della scuola d'infanzia

Valori educativi

Facilita correzione dell'errore e problem solving, la creatività e il peer learning

Linguaggio di programmazione

Tangibile su mappe tematiche

Livello di scuola

Infanzia - Primaria

Età

4 +



GUARDA
IL VIDEO!

mTiny Discover

mTiny è un robot educativo per la prima infanzia pensato per i bambini che crescono nell'era digitale. La sua esclusiva reading pen facilita l'esperienza dei bambini con un **linguaggio di programmazione tangibile**: mTiny infatti si muove su **mappe tematiche coinvolgenti** (includere) grazie ai programmi creati attraverso blocchi fisici.

In questo modo, i bambini ottengono un feedback immediato sul loro lavoro e ciò facilita la **correzione dell'errore** e il **problem solving**, incoraggiando al tempo stesso l'iniziativa e la creatività attraverso il coinvolgimento multidisciplinare su matematica, musica, arte e molto altro.

mTiny Discover è composto da:

- 1 robot mTiny
- 1 reading pen
- 4 pennarelli compatibili
- 36 blocchi di programmazione
- 24 tessere puzzle per comporre le mappe tematiche
- 1 storybook
- 1 carta golf game
- 1 carta racing game
- 1 carta destinazione
- 1 carta musica
- 3 maschere per robot mTiny
- 1 asta per bandiera
- 8 bandierine
- 1 guida rapida
- 1 cavo micro USB 2-in-1

Il **Class pack**, per una classe di 24 studenti, è composto da **6 Set base**.

333014	MTINY DISCOVER SET	196,00 €
336397	MTINY DISCOVER SET CLASSE	1.177,00 €
340130	MTINY COLOR MARKERS	8,00 €
335328	MTINY CODING CARD KIT	25,00 €

Il lato tenero del coding

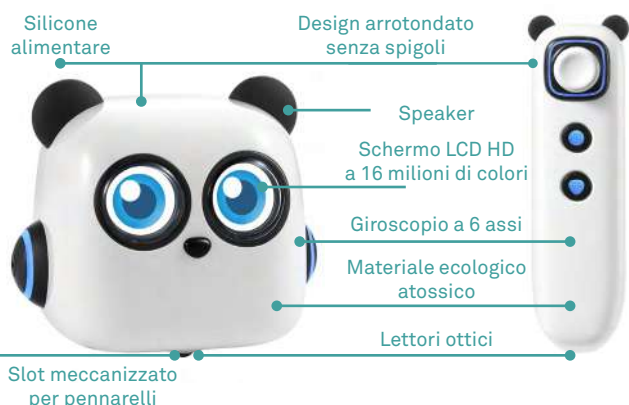
Coding unplugged

I blocchi di programmazione tangibile, in combinazione con l'esclusiva reading pen, stimolano un la correzione dell'errore e le abilità di problem-solving

Largo alla creatività

In questa nuovissima versione Discover, è possibile inserire dei pennarelli colorati, consentendo a mTiny di disegnare linee, forme e lettere per dare ancora più spazio a creatività e crosscurricularità.

Include nuovi blocchi di programmazione per il disegno delle forme geometriche e per l'insegnamento della musica, con note musicali e melodie più complesse.



Design arrotondato e materiali atossici per una totale sicurezza



Espressione di più di 10 emozioni e 300 effetti sonori



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



Possibilità di lavorare sulle emozioni e su attività di storytelling

Codey Rocky

Robotica, AI e IoT

La combinazione unica di un robot semplice da usare e del software di programmazione a blocchi mBlock 5 consente di muovere velocemente i primi passi nel mondo della programmazione.

Infinite potenzialità

Oltre 10 moduli elettronici programmabili (come sensori di luce o suono) e compatibilità con Makeblock Neuron.

Avvicinarsi all'AI

Supporta la comprensione di principi di Intelligenza Artificiale e del modo in cui l'uomo può interagire con le macchine, incluso il riconoscimento facciale, di immagini e voci.

Sperimentare con l'IoT

Grazie al Wi-Fi integrato, Codey Rocky si collega rapidamente al Cloud e consente di ottenere informazioni dal web. **Combinabile con IFTTT**, rende automatizzabili "attività intelligenti", come l'invio di SMS.

Cosa imparare con Codey Rocky



Coding base
e avanzato



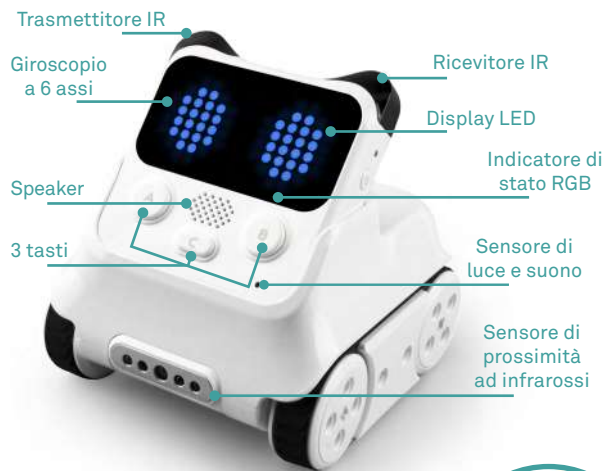
Pensiero
computazionale



Espressione
creativa



Principi
AI e IoT



Risorse in italiano

Guida didattica per l'insegnante e quaderno dello studente con 24 idee di lezione e più di 120 pagine di spunti. Inclusi nei set multipli.

Sono acquistabili anche separatamente: utili per chi ha già il robot o vuole approfondirne le potenzialità prima di acquistarlo.

341436	CODEY ROCKY - NEW EDUCATION VERSION	127,00 €
327170	GUIDA PER L'INSEGNANTE	15,00 €
327171	QUADERNO DELLO STUDENTE	15,00 €
335896	GUIDA INSEGNANTE + QUADERNO STUDENTE	30,00 €



HaloCode

HaloCode è un computer a scheda singola progettato per il mondo dell'istruzione, perfetto per applicazioni wearable.

Grazie all'intuitivo software incluso imparare a programmare risulta divertente ed immediato. Halocode offre un'esperienza in ambito IoT e coding ricca e diversificata rendendo così più facile per tutti appassionarsi all'elettronica.



Hardware, software e creatività

HaloCode è un prodotto entry level per le creazioni elettroniche. Attraverso una serie di applicazioni interessanti e divertenti, HaloCode combina il mondo della programmazione virtuale con il mondo fisico aiutando a padroneggiare progressivamente il pensiero logico-computazionale e ad esercitare la creatività.

Entra nell'era dell'IoT

Il Wi-Fi integrato consente di collegare Halocode in rete, consentendo il clustering tra più HaloCode. I 4 MB di memoria integrata offrono spazio per ricche applicazioni IoT, consentendo una programmazione più complessa, una prototipazione IoT più veloce e il controllo remoto. Il programma scritto può anche essere salvato in mBlock5, condiviso con la comunità o con il proprio team di lavoro.

Design compatto, potenzialità infinite

Il corpo di HaloCode ha un diametro di soli 45mm, ma grazie ai suoi sensori e alla possibile interazione con una vasta gamma di componenti elettronici esterni le potenzialità di questo piccolo oggetto sono praticamente infinite.

324291	HALOCODE - SOLO SCHEDA	24,00 €
326746	HALOCODE STANDARD INNOVATION KIT	50,00 €
327615	HALOCODE CLASS PACK (12 SCHEDE)	598,00 €

CyberPi

CyberPi è un computer a scheda singola dotato di un'elettronica avanzata che lo rende potente ma allo stesso tempo conveniente.

Utilizzato in combinazione con l'ambiente di programmazione mBlock, supporta lo sviluppo del pensiero computazionale e competenze di coding, da Scratch a Python.



Utilizzo trasversale per coding e STEAM

CyberPi è adatto sia per la scuola secondaria di primo che di secondo grado, perfetto sia per il curriculum di tecnologia e coding che di scienze e materie STEAM in generale. La combinazione tra hardware e software di programmazione mBlock 5 aiuta e rende naturale la transizione da una programmazione visuale a blocchi a una programmazione testuale in Python, con la possibilità di inserire approfondimenti ed estensioni legate a AI, IoT e Data Science.

Scopri la scienza dei dati con CyberPi

Con CyberPi puoi progettare i tuoi esperimenti, raccogliere dati con i diversi sensori integrati ed esterni compatibili, condividere i dati raccolti sul tuo computer, su altri dispositivi o nel cloud e visualizzare i dati direttamente su CyberPi. Puoi anche elaborare i dati con mBlock 5, Python e altri strumenti software.

Avvicinati all'AI e IoT

Immagina e progetta dispositivi connessi (IoT) sfruttando il modulo Wi-Fi per connetterti ai servizi cloud.

Scopri l'Intelligenza Artificiale (AI) in mBlock 5 sia attraverso la programmazione visuale a blocchi che la programmazione testuale. Puoi incorporare funzioni di riconoscimento vocale e facciale.

333193	CYBERPI GO KIT	59,00 €
333196	CYBERPI INNOVATION ADD-ON PACK	53,00 €

Cos'è

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

Vantaggi educativi

Economico, semplice, espandibile e molto efficace, supporta più linguaggi di programmazione ed è aperto a tantissimi stili di insegnamento diversi

Linguaggio di programmazione

mBlock (a blocchi, Python)

Compatibilità

Android, iOS, Windows, Mac

Livello di scuola

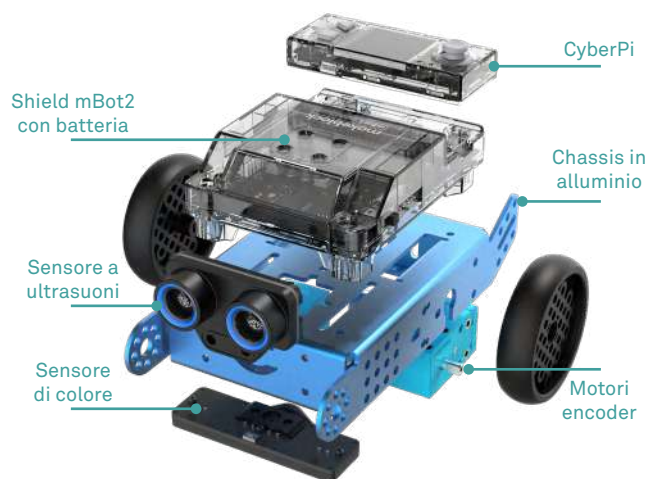
Primaria - Secondaria di I e II grado

Età

8 +

mBot2

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

**Kit singolo e per le scuole**

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

341648	MBOT2	145,00 €
342042	MBOT2 KIT PER MEZZA CLASSE	870,00 €
342041	MBOT2 KIT PER LA CLASSE	1.740,00 €

Accessori ed espansioni

Puoi espandere le potenzialità di mBot2 sia con il nuovissimo **Smart World Add-on**, sia con i moduli di CyberPi (come la smart camera e l'Innovation Add-on Pack) e i **sensori mBuild** dedicati a AI, IoT, scienze ed elettronica (scoprili alla sezione STEM/STEAM).

343789	SMART WORLD ADD-ON	68,00 €
329401	SMART CAMERA PER CYBERPI	90,50 €
333196	CYBERPI INNOVATION ADD-ON PACK	54,00 €

Didattica, movimento e controllo...con un cuore STEAM

Un cuore a forma di CyberPi

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

mBot2 si controlla grazie all'**ambiente di programmazione mBlock**, sia attraverso il **linguaggio a blocchi** (basato su Scratch) che in **Python**: questo aiuta e rende naturale la **transizione alla programmazione testuale** in Python (sia microPython che Python 3), all'interno dello stesso ambiente che funge anche da "traduttore" da un linguaggio all'altro, rendendo più semplice ed efficace l'apprendimento per gradi di difficoltà crescenti.

Precisione e controllo

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

Caratteristiche uniche

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

Oltre il coding

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

Smart World Add-on

Pensato per la scuola secondaria, **Smart World Add-on** è un kit aggiuntivo che contiene componenti strutturali, servocomandi e istruzioni per trasformare mBot2 in tre diverse forme: **trasportatore robotico**, **sorvegliante robotico**, **braccio robotico**.

Altre soluzioni Makeblock



mBot Ranger

Il robot trasformabile per le STEAM, **consigliato a partire dalla scuola secondaria di primo grado!** Permette di realizzare **3 modelli**: carro armato (Land Raider), macchina da corsa (Dashing Raptor) e robot autobilanciante (Nervous Bird).

mBot Ranger utilizza la scheda "Me Auriga" basata su **Arduino Mega 2560** che offre 10 porte RJ25 e 6 tipi di sensori tra i quali: luce, temperatura, suono, ultrasuoni, seguilinea e giroscopio; altri moduli programmabili: pulsante, buzzer, led RGB, 2 motori con encoder.

La **compatibilità con la piattaforma MakerSpace e con Arduino** permette di integrare mBot Ranger con oltre 100 tipi diversi di moduli elettronici. È programmabile graficamente con mBlock 5 e mediante l'App di Makeblock, ma anche in C/C++ di Arduino.

Età: 11+

310237 MBOT RANGER

166,00 €



Ultimate 2.0

10 robot in uno, **consigliato a partire dalla scuola secondaria di secondo grado!** Permette di realizzare 10 modelli di robot.

Ultimate 2.0 utilizza la potente scheda "Mega Pi" basata su **Arduino Mega 2560** che può pilotare 4 motori stepper, 4 motori con encoder, 8 motori dc, ecc. e compatibile con Raspberry Pi.

Include più di **550 pezzi meccanici**, diversi sensori (ultrasuoni, seguilinea, accelerometro a 3 assi e giroscopio, ecc.) e attuatori (3 motori con encoder, 1 pinza, 4 driver per motori, ecc.).

La **compatibilità con la piattaforma MakerSpace e con Arduino** sposta i limiti di questo kit al di là dell'immaginazione!

È programmabile graficamente con mBlock 5 e l'App di Makeblock, ma anche in C/C++ di Arduino, Python e Node JS.

Età: 14+

313133 ULTIMATE 2.0

424,00 €

Espansioni

mBuild

mBuild è una piattaforma che include **moduli elettronici intelligenti** compatibili con mBot, Cyber Pi hardware open source. I moduli sono facili da utilizzare: non è necessaria programmazione, anche se le **funzioni più avanzate** possono essere implementate proprio utilizzando mBlock (programmazione a blocchi tipo Scratch 3.0) o Python. **Ideale per molteplici utilizzi**, dalla creazione e prototipazione, insegnamento del coding, introduzione dell'AI e competizioni di robotica educativa.

I kit disponibili

Esistono 2 set in comode vaschette per la conservazione e l'ordinamento pensate per essere utilizzate **simultaneamente da quattro studenti**:



mBuild AIoT Creator

13 moduli e 9 accessori, permette di realizzare progetti creativi, di robotica e AI.

328246

215,00 €



mBuild AIoT Scientist

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

328247

248,00 €



Integra la piattaforma mBuild con Halocode e ritaglia e incidi le basi di legno con xTool e Laserbox!

Il complemento di espansione ideale per mBot e Cyber Pi

Idee per attività avanzate

- Raccolta e analisi di dati con Fogli Google
- Funzioni IoT (Internet of Things) in cloud
- Funzioni AI (Intelligenza Artificiale) in Microsoft e con machine learning Google
- Supporta la programmazione a blocchi mBlock e Python



Performance e stabilità

Le sue caratteristiche garantiscono performance stabili nel tempo, per assicurare agli studenti il buon funzionamento di tutti i loro progetti

Cos'è

Un robot che si programma "a colori" ed aiuta ad apprendere i fondamentali del coding alla scuola dell'infanzia e alla primaria.

Vantaggi educativi

- Semplice: si può usare fin dall'infanzia
- Intuitivo: la codifica a colori non richiede alcuna abilità di letto-scrittura pregressa
- Progressivo: si può programmare anche a blocchi, attraverso un'app gratuita.

Linguaggio di programmazione

Tramite delle "mattonelle" colorate (unplugged) - A blocchi testuali

Livello di scuola

Infanzia - Primaria

Età

3 - 8 anni.



SCOPRI
DI PIÙ!

Sphero indi

Entra nelle STEAM con indi, il robot educativo per i più piccoli della famiglia Sphero: accessibile e di semplicissimo utilizzo. Si presenta come un'auto che, con il suo sensore di colore integrato e le schede colore, offre infinite opportunità per stimolare la creatività dei bambini con o senza app.



Sfreccia tra i colori delle STEAM

indi Class Pack

La soluzione più completa per imparare con indi è il Class Pack che permette di lavorare con un'intera classe e include tutte le risorse e gli strumenti necessari: 8 robot indi, 8 custodie con funzione di ricarica, 1 guida per l'insegnante, 120 carte per la programmazione di base e 160 tessere colorate.



Programmazione a colori

indi si può programmare "a colori": legge le schede colorate come veri e propri comandi, permettendo di lavorare sul coding in modalità totalmente unplugged. Questo ne consente l'utilizzo fin dalla scuola dell'infanzia!



Soluzioni per singoli studenti

Vi sono anche set per singoli studenti, ideali quando l'apprendimento deve avvenire a casa o quando è necessario che le risorse non vengano condivise: **indi student kit** include indi, custodia rigida, una guida introduttiva, 15 carte di programmazione per principianti, 20 tessere in resistente silicone e una custodia. È anche acquistabile il solo robot.



Programmazione a blocchi

È compatibile anche con Sphero Edu Jr, un'applicazione gratuita basata su un linguaggio di programmazione a blocchi e ciò consente attività progressive di difficoltà crescente nella scuola primaria!

Allaccia le cinture e guarda indi andare lontano, oltre i confini dell'apprendimento!

337685 INDI - SOLO ROBOT
337686 INDI - STUDENT KIT
337687 INDI - CLASS PACK

130,00 €
155,00 €
1.557,00 €



Sphero BOLT+

Sphero BOLT+ è un robot programmabile sferico, grande poco più di 7 cm di diametro, che offre fantastiche esperienze educative e supporta l'apprendimento dei principi della programmazione, con tre differenti modalità: disegno, a blocchi e testuale.

Dotato di una serie di sensori e motori programmabili e uno schermo LCD 128x128, BOLT+ consente più opportunità di apprendimento esperienziale e più divertimento!

Il display LCD può anche visualizzare dati dei sensori in tempo reale, aiutando nel debug del codice.

L'app Sphero Edu, oltre a supportare il coding, consente di attivare movimenti precisi, guida manuale, personalizzazione delle reazioni.

La gestione ottimizzata dell'alimentazione wireless assicura una durata della batteria senza ricariche fino a un giorno intero.

La funzione "Shake to Wake" semplifica l'accensione e la connessione a PC/tablet.

Include guide docente digitali.

Elettrizza l'apprendimento a scuola o a casa con BOLT+, la prossima evoluzione del nostro robot di codifica più popolare.

Sphero BOLT+ è un robot programmabile rotondo che offre le migliori esperienze di apprendimento pratico in classe e supporta i programmatori principianti e avanzati. Dotato di una serie di sensori e motori programmabili, uno schermo LCD vivido e infinite opportunità di apprendimento pratico. BOLT+ consente più codifica, più opportunità di apprendimento esperienziale e più DIVERTIMENTO! Un BOLT+ supporta fino a 2 studenti e promuove la programmazione in coppia e l'apprendimento collaborativo.

L'idea in più? La scocca in policarbonato di BOLT+ è molto resistente: lascia che la creatività prenda il sopravvento, immergendo BOLT+ nella vernice per creare un'opera d'arte o guadare un fiume senza pensieri.

Disponibile anche kit **Sphero BOLT+ Power Pack** per la classe che include **15 robot** in una comoda valigia per la ricarica.

354653	SPHERO BOLT+ ROBOT	202,50 €
354655	SPHERO BOLT+ POWER PACK	3.570,50 €

Sphero RVR+

RVR+ è un veicolo robotico, dotato di una serie diversificata di sensori e progettato per la personalizzazione. RVR+ è espandibile e pensato per studenti, da principianti ad avanzati, delle scuole secondarie.

Grazie a RVR+ gli studenti imparano le competenze di programmazione e le basi dell'informatica con attività e programmi supportati dall'app gratuita Sphero Edu (blocchi e Java). I programmatori avanzati di istituti tecnici e università possono salire di livello con Public Sphero SDK che permette di programmare con Python e collegare hardware di terze parti a RVR+.

Dotato di sensori on board, tra cui **sensore di colore** che consente la precisione nella programmazione di RVR+ per vedere i colori nel suo ambiente, **sensore di luce**, sensore IR, **accelerometro** e **giroscopio** è una soluzione compatta e completa per gli studenti con più esperienza.

RVR+ può anche essere programmato usando le librerie **API** e **Sphero Public SDK** per hacker e maker più avanzati, rendendolo il robot di programmazione definitivo per prototipatori e programmatori di tutti i livelli.

RVR+ è dotato di un UART a 4 pin e di una fonte di alimentazione integrata, che consente agli studenti di collegare ed eseguire hardware di terze parti come Raspberry Pi, micro:bit o littleBits.

345628	SPHERO RVR+ - ROBOT PROGRAMMABILE	287,00 €
--------	-----------------------------------	----------



Cos'è

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

Vantaggi educativi

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

Linguaggio di programmazione

3 possibilità: grafico/simbolico, a blocchi, testuale

Livello di scuola

Infanzia - Primaria - Secondaria di I e II grado

Età

4+, 8+, 14+



SCOPRI
DI PIÙ!

iRobot Root rt1

Root rt1

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

Il set è composto da:

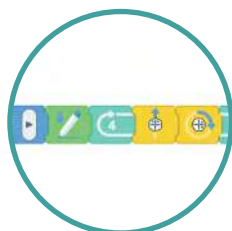
- 1 robot educativo Root® rt1
- 1 percorso pieghevole riutilizzabile
- 1 set di fogli in vinile
- 2 pennarelli a secco cancellabili
- Download gratuito dell'app di codifica Root

Possibili accessori aggiuntivi: lavagna bianca, pennarelli colorati cancellabili per lavagna (due già inclusi nel set), chiavetta Bluetooth USB, carrello STEM CampuStore con superficie metallica.

Programmazione per tutte le età

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

- Dai 4 anni: grafico-simbolica
- Dagli 8 anni: a blocchi
- Dalla scuola secondaria: testuale, anche in Python

**Programma in sicurezza!**

Si connette ai dispositivi **senza fili**, grazie al Bluetooth Low Energy (raggio di 30+ m): **non serve necessariamente toccare direttamente il robot per utilizzarlo.**



Programma in 3 ambienti diversi e muoviti anche in verticale

**Ambiente di simulazione virtuale**

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



Disponibili anche **Set per la classe (12 robot)** e per **mezza classe (6 robot)**.



X6



X12

336364 ROOT RT1
337572 SET MEZZA CLASSE
337574 SET CLASSE
328544 CHIAVETTA BLUETOOTH

229,50 €
1.308,00 €
2.617,00 €
8,00 €

iRobot Root Lite

È la versione "light" di Root rt1: più economico, si programma con la stessa app di rt1 e presenta caratteristiche simili ma si muove solo in orizzontale. **Non si muove in verticale.**

La scocca trasparente permette di "guardare" all'interno del robot e scoprire cosa c'è dietro la tecnologia.

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

- Dai 4 anni: grafico-simbolica
- Dagli 8 anni: a blocchi
- Dalla scuola secondaria: testuale, anche in Python

Ambiente di simulazione virtuale

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



Set per la classe

Root rt0 non è disponibile come robot singolo: è disponibile solo in **Set per la classe (contenente 12 robot)** e **Set per la mezza classe (6 robot)**.

338434	SET MEZZA CLASSE	716,00 €
338555	SET CLASSE	1.405,00 €
328544	CHIAVETTA BLUETOOTH	8,00 €



iRobot Create 3

iRobot Create 3 è un nuovissimo robot, molto avanzato, ideale per le scuole che vogliono far sperimentare ai propri studenti anche la programmazione in ROS 2.

Infatti, si può programmare mediante l'app di coding iRobot e l'SDK iRobot Education per il linguaggio Python 3.

È un robot che permette di iniziare con una programmazione semplice per far fare al robot movimenti di base, emettere suoni, ecc.; inoltre ha un design che permette di montare anche hardware aggiuntivo (non incluso).

Poi si possono sviluppare applicazioni avanzate, tra cui esplorazione multi-robot, tecnologia di navigazione e mappatura e sensore di telepresenza.

Batteria ricaricabile e caricatore inclusi.

Connettività/Programmazione

- ROS 2: Wi-Fi, Ethernet over USB Host
- iRobot Education/SDK per Python 3: Bluetooth Low Energy
- iRobot Coding App: Bluetooth Low Energy

Attuatori

- 2x Motori
- 6x LED RGB
- 1x Speaker

21 sensori e componenti diversi integrati: pulsante di accensione, 2x pulsanti utente, 2x paraurti anteriori, 2x encoder ruote, 4x sensori di dislivello IR, 6x sensori di ostacolo IR, 1x sensore di flusso ottico per odometria, 1x giroscopio 3D, 1x accelerometro 3D, 1x monitoraggio del livello della batteria.

341213 IROBOT CREATE 3

492,00 €



Cos'è

Una linea di robot educativi modulari, accessibili, riconfigurabili di ora in ora.

Vantaggi educativi

Con un unico set si acquisiscono diversi robot educativi. Semplice e accessibile per iniziare, offre possibilità di utilizzo ampie, fino ad applicazioni decisamente avanzate.

Linguaggio di programmazione

Blockly e Python.

Livello di scuola

Primaria - Secondaria I grado

Età

8+

Fable

Il supporto STEAM modulare, per avere un robot diverso ad ogni lezione

La linea Fable è costituita da **robot educativi modulari** per l'apprendimento STEAM. Con Fable gli studenti possono assemblare un robot e iniziare a programmare in pochi minuti.

Un unico set, moltissimi robot

Ciò che rende unico Fable è il fatto che sia **configurabile in molti modi diversi**: grazie a ciò gli studenti possono creare corpi robotici personalizzati, programmarne i movimenti, e valutare la reazione del robot a comandi ed ambiente circostante.

Un fascino magnetico

Il sistema Fable è composto da **moduli ad aggancio magnetico** facili da assemblare che permettono al robot di correre nello spazio, afferrare o lanciare, grazie a tipi di braccia differenti ed altri elementi utili.

Un robot educativo modulare

Fable è un robot modulare, che **cambia le proprie caratteristiche a seconda della lezione** in programma.

Eccolo allora trasformarsi in un **automa antropomorfo** per studiare le emozioni, un **braccio robotico** per analizzare il movimento nello spazio, un **veloce robot su ruote** per approfondire i concetti didattici legati all'affascinante mondo della guida autonoma.

Un robot emozionale

Installando l'applicazione Fable Face è possibile **donare un volto al robot**, attraverso uno smartphone. È possibile sfruttare il telefono anche per emettere **suoni**, scattare una **foto** ed utilizzare i **sensori** del telefono (accelerometro, magnetometro, ecc.) per attività didattiche STEAM.

Facile da usare, ancor più facile da programmare

L'interfaccia di programmazione è adattabile, a seconda del livello di competenza: per chi si affaccia alla programmazione per la prima volta c'è **Blockly**, per i più esperti **Python**. L'applicativo software permette anche di eseguire semplici analisi dei dati o di esportare le informazioni per un'analisi successiva con applicazioni, come Excel. La linea include due set differenti: Fable Explore e Fable Go.

Fable Explore

Questo set include un modulo giunto con funzionalità di **braccio robotico**. Per sviluppare problem-solving e studiare scienze, fisica e matematica, in modo completamente nuovo. Il set include:

- Hub: permette un facile abbinamento wireless PC - robot
- Modulo giunto: per aggiungere un braccio robotico al corpo
- Stand per tavolo
- Modulo 4XY: per collegare altri 4 moduli in una struttura a croce
- Gancio porta smartphone flessibile
- Braccio da lancio
- Supporto porta-pallina
- Fable Fork, la "mano" prensile di Fable
- Accessorio labirinto

Fable Go

Fable Go permette di creare un robot che si può muovere **su ruote**. Gli accessori permettono inoltre a Fable di giocare a calcio o **disegnare**. Il set include:

- Hub
- Modulo spin con motori per permettere il movimento
- Porta-penna
- 2x adattatori accessori - moduli
- Porta smartphone flessibile
- Accessorio pala
- Mini-pallone da calcio in gommapiuma



352945 FABLE EXPLORE
352946 FABLE GO

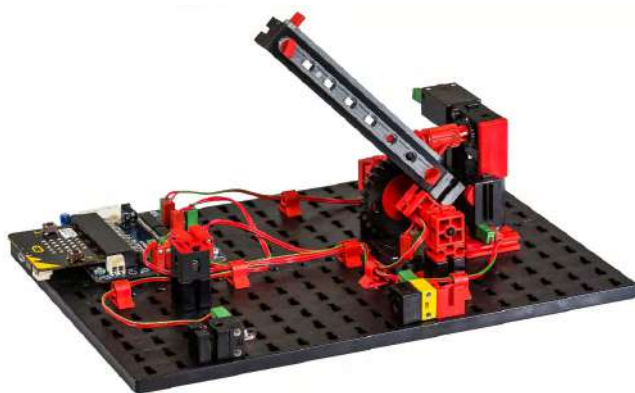
637,00 €
637,00 €



STEM Coding Pro

Scopri come funzionano i semafori o impara a programmare un robot che disegna con il kit educativo fischertechnik! Ideale per i bambini **della scuola primaria**, questo set li guida passo dopo passo nell'acquisizione delle principali competenze digitali. Utilizzando un **controller facile**, sensori e attuatori pratici, un'app basata su **Scratch** e blocchi colorati, i bambini risolvono compiti del mondo reale e sviluppano competenze sociali ed emotive. Perfetto per esplorare il pensiero computazionale, imparare a programmare, capire motori e sensori, e lavorare in gruppo. **147 pezzi - 12 modelli**.

352709 ROBOTICA PRIMARIA – STEM CODING PRO 245,00 €



STEM Coding Max

Con STEM Coding Max, gli studenti della **scuola secondaria** apprendono in autonomia e guidato da un'app, partendo da esercizi base fino a sfide più complesse, sviluppando competenze tecniche, metodologiche, personali e sociali. Utilizzando un controller intuitivo, sensori, attuatori e componenti di alta qualità fischertechnik, acquisiscono conoscenze fondamentali di programmazione a blocchi e testuale. L'approccio pratico e **problem-based** prepara i ragazzi alle applicazioni quotidiane alla robotica nel mondo reale, anche con la funzione di aiutare i ragazzi ad orientarsi tra i futuri percorsi di studi. **243 pezzi - 11+4 modelli**.

355946 ROBOTICA SECONDARIA - STEM CODING MAX 344,00 €

Iniziare con il coding

Scrivere il proprio programma e dare vita a un robot è emozionante. Oggi è impossibile immaginare il mondo senza questa tecnologia. Questo è il kit ideale per avvicinare anche i più giovani a questo argomento. L'introduzione avviene tramite componenti pronti all'uso e esercitazioni pratiche. I motori e i sensori sono integrati in un blocco pronto all'uso: accendi, connettiti via Bluetooth e inizia! L'**ambiente di programmazione grafico** e il materiale didattico rendono facile creare il primo programma. **55 pezzi - 3 modelli**.

337604 ROBOTICA PRIMARIA - INIZIARE AL CODING 115,00 €



Starter Set per micro:bit

Il nuovo Starter set per micro:bit insegna i principi base della **programmazione** basandosi sulla scheda **micro:bit**. Pensata per studenti a partire agli 8 anni, questo set include tutte le componenti fischertechnik per la costruzione di tre modelli e il nuovissimo adattatore fischertechnik per micro:bit, con **8 uscite** e **6 ingressi**. I modelli realizzabili attraverso attuatori e sensori - un **semaforo** per pedoni, un **asciugamani** e una **sbarra automatica** - possono essere controllati attraverso la scheda micro:bit. **90 pezzi - 3 modelli**.

327958 ROBOTICA PRIMARIA - MICRO:BIT 131,00 €





Set base TXT 4.0 fischertechnik

Il Robotics TXT 4.0 Base Set è l'ideale per iniziare a programmare a livello professionale già dalla **scuola secondaria**. Include una **telecamera** con elaborazione delle immagini, un sensore a ultrasuoni, due motori encoder, un sensore di traccia, un fototransistor, pulsanti e LED. I modelli sono programmabili con il **software Robo Pro Coding** e il **Robotics TXT 4.0 Controller**. I principianti possono programmare con **Blockly**, mentre gli studenti più esperti possono applicarsi con coding avanzato con **Python**. Un'app aggiuntiva (Android/iOS) consente il controllo tramite riconoscimento vocale. Il set include 12 modelli coinvolgenti, come semafori, barriere, scanner di codici a barre e robot mobili con motori encoder, telecamera e sensori. **244 pezzi - 12 modelli**.

337606 ROBOTICA SECONDARIA – SET BASE TXT 4.0 451,00 €

Espandi le possibilità del set base TXT 4.0 con gli Add On

I set di espansione high-tech, che presentiamo qui sotto, con temi come guida autonoma, omniwheels e IoT, permettono di trasformare i robot in dispositivi versatili per gare di robotica, intelligenza artificiale e applicazioni industriali. Gli Add On richiedono il set base per funzionare (non incluso).

Add On Guida Autonoma



Costruisci e programma "l'auto del futuro". Scopri le innovazioni tecnologiche, come luci automatiche, avviso di deviazione, cruise control e parcheggio automatico. Include ruote, LED, servomotore e robot da disegno. Le Omniwheel, permettono il movimento multidirezionale. La fotocamera consente il riconoscimento degli oggetti. Include 4 Omniwheels, servo, 2 motoriduttori.

337607 ROBOTICA SECONDARIA - GUIDA AUTONOMA 94,00 €



Add On Internet of Things

Permette di misurare temperatura, umidità, pressione dell'aria, qualità dell'aria e luminosità. Programmabile con ROBO Pro Coding e il controller TXT 4.0, è ideale per insegnare acquisizione, trasmissione dati e controllo sensori. Include 6 esperimenti, sensore ambientale e sensore di luminosità.

337608 ROBOTICA SECONDARIA - IOT 115,00 €

Add On Omniwheels



Add On per il riconoscimento oggetti, elaborazione immagini e robotica calcistica. Costruisci robot avanzati come robot da calcio, lancia-palloni e robot da disegno. Le Omniwheel, permettono il movimento multidirezionale. La fotocamera consente il riconoscimento degli oggetti. Include 4 Omniwheels, servo, 2 motoriduttori.

337609 ROBOTICA SECONDARIA - OMNIWHEELS 184,00 €



Add On Competition

L'espansione ideale per scuole e istituzioni che vogliono potenziare i modelli per competizioni di robotica. Include sensori avanzati come RGB, combinato (giroscopio, accelerazione, bussola), e ultrasuoni, oltre a motori più potenti e componenti cingolati. Perfetta per migliorare le prestazioni dei robot nelle gare.

337610 ROBOTICA SECONDARIA - COMPETITION 184,00 €

Add On AI



Set che introduce all'intelligenza artificiale e al machine learning attraverso attività pratiche. Include tre modelli di diversa difficoltà. Comprende un nastro trasportatore, pezzi di lavoro, LED e adesivi. Con 314 parti e 6 esperimenti, il set permette di comprendere i principi base dell'IA, il rilevamento oggetti e l'importanza dei dati nel machine learning.

352714 ROBOTICA SECONDARIA - AI 94,00 €



Add On Robot Industriali

Consente agli studenti di esplorare i robot industriali assemblando e programmando 2 modelli realistici a 6 assi. 6 esperimenti, un'esperienza pratica che sviluppa competenze tecniche, analitiche e di squadra. Include 3 servoganti con servocomandi digitali e materiale didattico sulla struttura e l'uso dei robot.

352715 ROBOTICA SECONDARIA - ROBOT INDUSTRIALI 262,00 €



Tangible Africa

Tangible Africa è una no profit sudafricana impegnata in progetti per rendere accessibile l'istruzione innovativa a qualsiasi bambino. Questo set in parte finanzia tali progetti e introduce la programmazione agli studenti in modo divertente, utilizzando token e un telefono cellulare.

Cos'è incluso nel set base

- Set di **tasselli tangibili** per la programmazione unplugged
 - **App di codifica** e risoluzione (sia per iOS che per Android)
- Disponibile anche **Set per la classe** composto da 10 Set base e da una piattaforma con contenuti avanzati.

I concetti chiave delle lezioni:

- **Scomposizione** di problemi complessi in compiti più piccoli.
- Identificazione e **riconoscimento di modelli** e tendenze nei dati.
- **Astrazione**: semplificare il problema, rendendolo più facile da affrontare e comprendere.
- **Algoritmi**: creazione di istruzioni per risolvere problemi.

Coding unplugged

La particolarità del set risiede nell'interazione con le tessere in cartone: per i programmi più semplici andranno allineate in sequenza, da sinistra a destra, mentre per i programmi più avanzati, che prevedono **variabili e condizionali**, il programma andrà costruito con delle **alberature** più complesse. I tasselli sono dotati di **marker distintivi** che possono essere **letti e interpretati dall'app**. L'app è un valore aggiunto, ma non è necessaria. Una volta creato il programma nel mondo fisico esso andrà "letto" con il cellulare e impartirà l'istruzione all'app con un gioco interattivo.

353027	SET BASE	20,00 €
353028	SET PER LA CLASSE	349,00 €



Kai's Clan



KaiBot Hybrid Robot

Questo piccolo robot combina il coding unplugged alla programmazione a blocchi (Blockly) e in Python! Offre un ambiente virtuale coinvolgente in apprendimento ibrido che permette di coinvolgere in gare di coding gli studenti di una classe o di istituti differenti e vedere, anche in ambiente virtuali, i movimenti del robot, risolvere labirinti, enigmi o escape room. Il set base include: 1 KaiBot, 33 carte coding di base (carte avanzate acquistabili a parte e 5 accessori. In più, quando KaiBot viene posizionato su una delle piastrelle numerate con griglia (non incluse) riporta sullo schermo la posizione x e y rispetto alle coordinate Cartesiane sulla griglia. Le piastrelle sono incluse nel **Set per la classe**, composto da 10 robot e basi di ricarica. **Età: 5-15 anni.**

346017	KAIBOT - HYBRID ROBOT	98,50 €
353131	KAIBOT - SET PER LA CLASSE	1.703,00 €
346023	KAIBOT - PIASTRELLE MAGNETICHE DA 1 A 10	92,50 €
346019	KAIBOT - BASETTA DI RICARICA INTELLIGENTE	45,00 €



Kai's Clan

Un set di robotica educativa che permette di creare **ambienti virtuali in 3D** e visualizzare i contenuti in realtà virtuale o aumentata. È l'unica soluzione educativa che unisce coding (a blocchi) e realtà virtuale/aumentata (VR/AR). Il **set Start Pack** include: 4 robot Kai's Clan, 1 tappeto avventura "Rescue", 1 treppiede per smartphone. **Sensori e accessori inclusi**: temperatura, umidità, movimento, LED, pulsante, ricevitore a infrarossi, telecomando a infrarossi, matrice LED, potenziometro, striscia LED. La **soluzione più completa** è la **Valigia del coding di Kai's Clan** che include 12 robot. **Età: 8-18 anni.**

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

Zumi

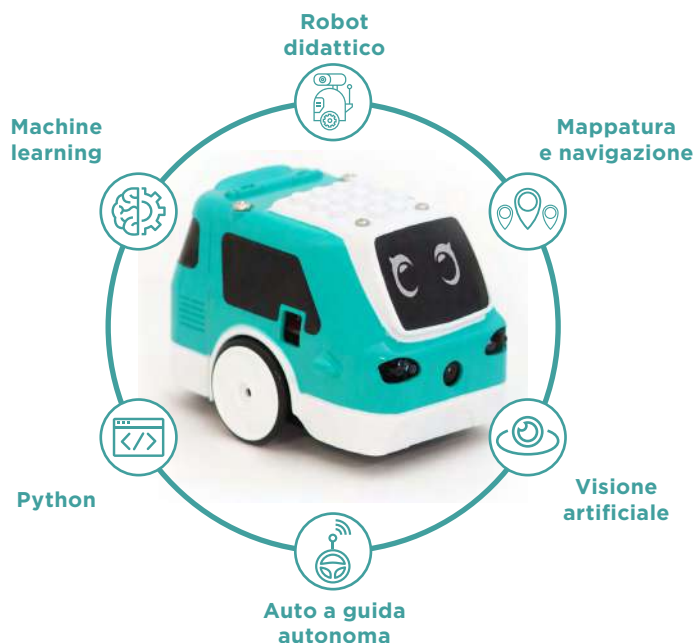
Zumi è un'auto a guida autonoma che rende l'apprendimento dell'intelligenza artificiale (AI) accessibile. Nonostante le dimensioni compatte è uno strumento educativo davvero avanzato.

Si controlla attraverso la programmazione, a blocchi testuali oppure in Python.

L'intelligenza artificiale (AI) può essere complicata, ma con Zumi diventa estremamente accessibile e comprensibile. Zumi non solo permette di imparare cos'è l'IA, ma soprattutto consente di capire come funziona davvero.

Zumi serve ad essere pronti ad affrontare questo mondo con spirito critico, la capacità di capirlo e migliorarlo.

Si programma attraverso il classico linguaggio a blocchi o in Python ed è compatibile con Windows, Chrome e MacOS.



Gli studenti istruiscono il robot

Zumi è una macchina che deve essere istruita. Insegna a Zumi a imparare cosa sono i colori, come riconoscere i segnali stradali, imparare i gesti delle mani e altro ancora. E impara davvero cosa serve per "parlare" e istruire le macchine. **Da cos'è composto:** 1 Raspberry Pi Zero; 1 schermo OLED; Fotocamera 1 Pi; 2 motori CC; 2 ruote; Scocca.

Disponibile anche set per la classe composto da 10 Zumi.

338647	ZUMI	208,00 €
338658	SET PER LA CLASSE	2.050,00 €

Droni educativi

CoDrone EDU

CoDrone EDU è un drone educativo **programmabile a blocchi** e in **Python** (doppio linguaggio). Migliora l'interesse attivo e la preparazione degli studenti su concetti tecnico-scientifici, integrando l'innovazione offerta dai droni con i metodi didattici esistenti. Il telaio resistente e sicuro e i **7 sensori intelligenti e programmabili** (accelerometro, barometro, giroscopio, ottico, sensore di colore e di distanza, sia frontale che inferiore) lo rendono un eccellente strumento di apprendimento. CoDrone EDU consente di **programmare anche luci** e suoni e garantisce 8 minuti di volo continuativi. CoDrone EDU è il **robot ufficiale delle competizioni scolastiche** basate sui droni negli USA.

Cosa è incluso nel set base:

- 1 CoDrone EDU
- 1 Smart Controller (2 batterie AA non incluse)
- 2 batterie ricaricabili per CoDrone EDU
- 1 caricatore
- 1 cavo micro USB
- 1 strumento per la rimozione delle eliche
- 1 set di eliche extra (2 in senso orario, 2 in senso antiorario)
- 1 Guida per il docente
- 8 tappetini di atterraggio a colori
- Accessori vari

Compatibile con Chromebook (solo Blockly), macOS, Windows.

La **versione Full Pack** comprende tutti gli accessori necessari per l'utilizzo in classe. Il set per la classe è composto da 6 Droni Full Pack. **Età: 12+**

353158	CODRONE EDU	215,00 €
355718	CODRONE EDU - SET PER LA CLASSE	1.260,00 €
353228	CODRONE EDU - FULL PACK EDITION	350,00 €



*I droni non sono giocattoli. Prima di acquistare si prega di prendere visione delle normative vigenti, riguardanti dispositivi UAS, all'indirizzo: easa.europa.eu

Drone RoboMaster Tello Talent

RoboMaster Tello Talent, basato su Tello EDU, è un drone avanzato, aggiornato con estensioni hardware e software che permettono il controllo collaborativo multi-dispositivo e per applicazioni sull'intelligenza artificiale (AI).

Supporta la banda WiFi 5.8G, che fornisce una migliore capacità anti-jamming, un volo preciso e l'avviso di batteria scarica durante il volo.

RoboMaster TT fornisce anche la necessaria protezione delle eliche, grazie a elementi fisici e software, per garantire la sicurezza e la stabilità del volo.

È dotato di un chip ESP32, che permette il supporto di ambienti di programmazione open source Arduino, Micro Python e programmazione grafica. Completano la dotazione il supporto di interfacce di sensori programmabili I2C, SPI, UART e GPIO.

Il nuovo RoboMaster SDK, sviluppato sulla base di Python 3.0, consente di sperimentare tecnologie all'avanguardia, come la realtà virtuale e il Deep Learning.

RoboMaster TT ha il proprio modulo adattatore per sensori, che può essere utilizzato per collegare sensori di terze parti, rendendo possibile l'implementazione di applicazioni di intelligenza artificiale, la percezione dell'ambiente circostante, l'auto-following e il riconoscimento di gesti.

È in grado di scattare foto da 5MP e video a 720p con stabilizzazione elettronica dell'immagine.

Questo drone supporta la modalità Wi-Fi AP, che consente a più RoboMaster TT di connettersi contemporaneamente, permettendo il controllo collaborativo di più droni e gli show in swarm.

337465 ROBOMASTER TELLO TALENT

212,00 €



*I droni non sono giocattoli. Prima di acquistare si prega di prendere visione delle normative vigenti, riguardanti dispositivi UAS, all'indirizzo: easa.europa.eu

ozobot

Bracci robotici

Ozobot ORA

ORA è un **cobot professionale a sei assi** per le scuole secondarie di II grado. È dotato di una pinza a vuoto per manipolare oggetti arrotondati anche piccoli, perfetta, ad esempio, per una pallina, ma anche per Ozobot Evo. E visto che il suo ambiente di programmazione permette di gestire la **programmazione in parallelo** e controllare così attività in simultanea, quando ORA lavora con Ozobot EVO è possibile programmare entrambi i robot contemporaneamente.

Facilissimo da configurare e avviare, ORA si programma con un linguaggio adatto anche ai principianti (**Ozobot Blockly**), ma che offre grandi possibilità: essendo un cobot per la scuola l'obiettivo non è solo quello di istruire sull'uso e la programmazione dei bracci, ma anche di spiegare concetti didattici grazie alle caratteristiche peculiari di ORA. Ad esempio, ORA permette di approfondire come la **pneumatica** converta l'**energia** in movimento, o di capire i principi della **pressione atmosferica** osservando come le **pinze a vuoto** utilizzano la **pressione differenziale** e la **dinamica dei fluidi** per afferrare e spostare oggetti.

Risorse: Include video per insegnanti, studenti e attività guidate. Ogni **lezione** si conclude con un compito pratico da completarsi con ORA, legato a un utilizzo reale dei bracci. Include schede attività studente da stampare, sfide aggiuntive per gli studenti più veloci e chiavi di risposta per l'insegnante.

Caratteristiche:

- Carico utile: 600 g
- Massima velocità utensile: 500 mm/s
- Ripetibilità: +/- 0,5 mm
- Potenza in ingresso: 100-120 V ~ 8 A

356027 OZOBOT ORA

6.199,00 €



Cos'è

La versione Lite del braccio robotico Dobot perfetta fin dalla scuola primaria

Vantaggi educativi

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

Linguaggio di programmazione

DobotBlock, software di programmazione visuale a blocchi basato su Scratch

Livello di scuola

Primaria - Secondaria di I e II grado

Età

6 +

DOBOT Magician Lite

Un braccio robotico intelligente, anche per i più piccoli

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

Caratteristiche

- È **compatto e pesa solo 2,4 kg**, rendendolo facilmente spostabile
- Include una pinza morbida, una ventosa, una pinza porta-penna rendendolo adatto ad affrontare **diverse attività coinvolgenti**
- La **funzione rilevamento delle collisioni**, lo rende molto sicuro

Programmazione grafica a blocchi

Grazie alla nuova piattaforma **DobotLab basata su Scratch**, gli studenti possono programmare il braccio robotico, creare giochi e animazioni in modo semplice.

Magic box

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



Impara le basi dell'Intelligenza Artificiale in modo divertente e creativo!

Combinando **Magician Lite** con il **Kit di Intelligenza Artificiale** gli studenti possono impegnarsi in una serie di attività pratiche per prototipare le proprie soluzioni di intelligenza artificiale. Permette di apprendere a scuola come insegnare ai robot a "vedere" e "capire". Include tutorial per attività sul riconoscimento di codici, volti, immagini e per capire come le macchine possono smistare rifiuti, classificare oggetti, avviare rifornimenti automatici, aiutarci a muoverci in sicurezza.



331597 DOBOT MAGICIAN LITE
333332 KIT INTELLIGENZA ARTIFICIALE

899,00 €
80,00 €

Cos'è

Un braccio robotico multi-funzione a quattro assi progettato per attività STEAM

Vantaggi educativi

Per avvicinarsi alla robotica e all'industria 4.0 con un braccio in grado di afferrare, scrivere, disegnare, e stampare in 3D, abbracciando trasversalmente le STEAM

Linguaggio di programmazione

DobotLab (proprietario, visuale a icone), Python, C++, Java, LabVIEW, MATLAB e altri

Compatibilità

DobotStudio e DobotLab, software proprietari, sono disponibili sia per Windows che per Mac.

Livello di scuola

Secondaria di II grado

Età

14 +



GUARDA
I VIDEO!

DOBOT Magician

Il braccio robotico industriale STEAM.

DOBOT Magician è un braccio robotico multi-funzione concepito per l'approfondimento delle materie STEAM, grazie all'integrazione tra coding, meccanica, elettronica e automazione in un'unica soluzione. Con una serie di accessori dedicati, è possibile sfruttare il braccio robotico non solo per **afferrare e spostare oggetti**, ma anche per **scrivere, disegnare e stampare in 3D**.

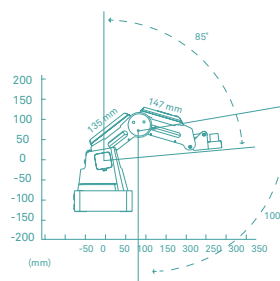
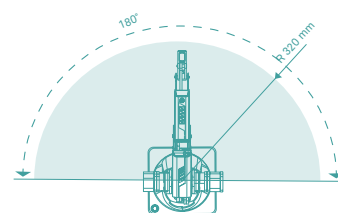
Caratteristiche tecniche braccio robotico

Ripetibilità di posizionamento	0,2 mm
Carico max	500 g
Estensione braccio	320 mm
Comunicazione	USB
Alimentazione	100-240 V, 50/60 Hz - 12 V/7A DC
Consumo max	60 W
Assi	4
Materiale	Lega di alluminio e ABS

Caratteristiche tecniche degli end effector

Stampa 3D	Dimensioni di stampa	150x150x150 mm
	Risoluzione	0,1 mm
	Materiale	PLA
Supporto penna	Diametro penna	10 mm
Ventosa con aspirazione	Diametro ventosa	20 mm
	Pressione	-35 Kpa
	Raggio	27,5 mm
Pinza	Tipo	Pneumatico
	Forza	8 N

Il kit DOBOT Magician include, oltre al braccio robotico, il porta penna, la pinza pneumatica, la ventosa pneumatica, il kit per la stampa 3D.

Vista laterale**Vista dall'alto****Caratteristiche chiave**

- Training industriale a un prezzo equo
- **Stampa 3D** - compatibilità con principali software open-source
- **Incisione laser** - su carta, legno, pelle, anche via smartphone
- Scrittura e disegno
- **Insegna e apprendi** - memorizza comandi e movimenti precisi settando parametri
- **Programmazione avanzata** - si può iniziare ad usare con un ambiente a blocchi per poi passare a Python, C++, Java, LabVIEW, MATLAB e tanti altri
- **Espandibilità** - Porte I/O, accesso all'API, software inclusi nell SDK, supporto ROS, collegamenti possibili anche con PLC industriali e Arduino
- **Collaborazione robotica** - è possibile connettere più bracci



Nastro trasportatore

Con il nastro trasportatore per DOBOT Magician è possibile **simulare e realizzare una vera e propria linea di produzione automatizzata**. Il sensore fotoelettrico permette di rilevare la presenza di oggetti, il sensore di colore permette di identificare e classificare oggetti rossi, blu e verdi, mentre i cubi di legno colorati sono perfetti per esercitarsi ad afferrare, spostare ed impilare i materiali, simulando così una linea di produzione **in modo realistico ed efficace**.

317796 NASTRO TRASPORTATORE

499,00 €



Rotaia lineare

Con la rotaia lineare per DOBOT Magician, è possibile **aggiungere un metro alle possibilità di movimento del braccio robotico**, in modo da poter realizzare attività su larga scala, come la raccolta e il posizionamento di oggetti a grande distanza, la scrittura, il disegno o l'incisione laser su una superficie estesa. La rotaia lineare industriale ad alta precisione assicura un movimento fluido. Assieme alla rotaia, il kit di accessori in dotazione garantisce un'installazione semplice e veloce e il passacavi a catena contiene e protegge i cavi.

317797 ROTAIA LINEARE

1.099,00 €



Kit di visione

Con il kit di visione composto da videocamera industriale, lenti industriali, illuminatore, base e asta di sostegno e materiale per la calibrazione, è possibile **approfondire la visione, gli algoritmi di simulazione dell'intelligenza artificiale e sviluppare applicazioni industriali**. Il kit fornisce gli strumenti per lo sviluppo di applicazioni di sistemi di visione integrati con il braccio robotico DOBOT Magician.

320940 KIT DI VISIONE

1.500,00 €



Kit sensori

Questo kit di sensori per il braccio robotico Dobot Magician (non incluso) può essere programmato tramite **Python** e **programmazione grafica** per creare più scenari di automazione.

Contiene una serie di sensori, con sistemi di comunicazione differenti, che permettono una didattica mirata ad avere dimestichezza con diversi protocolli di comunicazione, cosa usuale nell'automazione industriale.

Include:

- Sensore di Luce, Potenzimetro, Sensore di suono: ADC
- Joystick, Humiture Sensor, Gesture Sensor, Sensore di colore: I2C
- Micro Servo: PWM
- Modulo LED: Single-bus
- Sensore PIR, Dual Button, Switch fotoelettrico: IO

355759 KIT SENSORI

399,00 €

Robot umanoidi e di servizio

Cos'è

Un robot trasversale, declinato in kit tematici con possibilità di utilizzo progressivo, dall'infanzia alla scuola secondaria.

Vantaggi educativi

Lezioni pronte e accessori disciplinari inclusi. Sviluppa abilità socio emotive mentre si rinforzano STEAM, nozioni e capacità cognitive.

Linguaggio di programmazione

Grafico - A icone - A blocchi testuali - Python - Java

Livello di scuola

Infanzia - Primaria - Secondaria - Università - ITS Academy

Età

4+ / 8+ / 14+ / 18+

Buddy

Buddy è uno strumento educativo che consente agli studenti di imparare in modo diverso divertendosi, e preparandoli al contempo alla realtà lavorativa di oggi e di domani.

Nonostante il faccino infantile e accattivante, che lo fa assomigliare a un robot per i più piccoli, Buddy nasce come una **piattaforma di sviluppo aperta avanzata** e come **robot sociale**, che aiuta e assiste le persone nella loro vita quotidiana. Ad esempio, viene già utilizzato nelle scuole, in ospedale per malati cronici o con bambini con bisogni educativi speciali, per attività specifiche volte alla stimolazione sensoriale o all'interazione e allo sviluppo emotivo (ad esempio con autismo).

Apprendimento remoto

Buddy può essere utilizzato anche dagli studenti che non possono recarsi a scuola: in questo caso funge da avatar del bambino, e può diventare i suoi occhi, le sue orecchie e la sua voce, per consentirgli di frequentare le lezioni e continuare a condividere relazioni con i suoi compagni di classe anche quando la presenza fisica non è garantita.



Il robot emozionale per l'intelligenza artificiale

**Programmazione per tutte le età**

Utilizzabile fin dalla scuola dell'infanzia, Buddy consente agli insegnanti di avviare attività di coding attraverso BuddyLab, un'interfaccia di programmazione grafica e intuitiva.

Per la **scuola primaria e secondaria**, un'applicazione di programmazione avanzata consente invece di codificare Buddy in linguaggio grafico (a blocchi) o testuale (Python). È anche una **piattaforma di sviluppo avanzata** per progetti applicativi nell'istruzione superiore e nella ricerca universitaria con l'SDK in JAVA e C/C++.

Buddy offre anche l'**applicazione Gen AI**: per assistenza personale o per l'apprendimento delle lingue.

Quest'ultimo sviluppo integra l'intelligenza artificiale generativa come ChatGPT alla personalità del robot rendendo possibili attività inclusive e che mirano a una totale personalizzazione dell'apprendimento. Un robot che integra un chatbot AI: una risorsa preziosa per la scuola e gli insegnanti!

355750 ROBOT BUDDY PRO+ - SOFTWARE PACK [CONTATTACI](#)

Cos'è

È un robot umanoide che si muove, riconosce persone e oggetti, segue differenti oggetti usando tutto il suo corpo, ascolta e parla

Vantaggi educativi

Rappresenta il complemento ideale per insegnare coding e robotica, così come le discipline STEM (Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica) a tutti i livelli, dalla scuola elementare all'università

Linguaggio di programmazione

Choregraphe, Python, Java, C++

Compatibilità

Windows, Mac OS X, Linux

Livello di scuola

Primaria - Secondaria di I e II grado - ITS Academy
- Università



GUARDA
IL VIDEO!

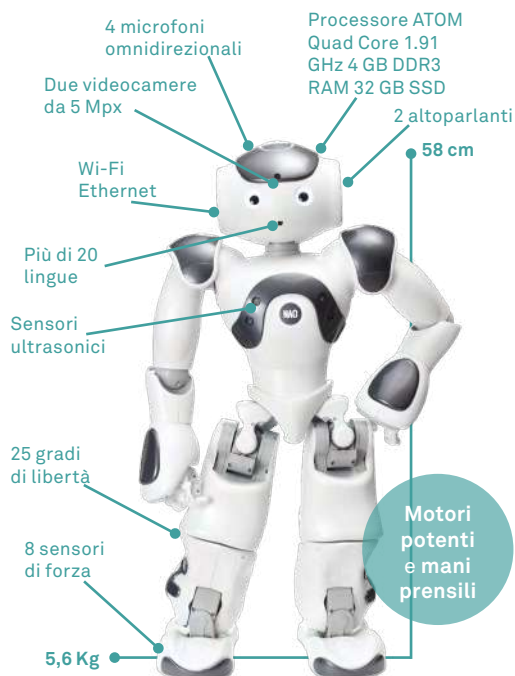
Corsi di formazione online
con ticket assistenza

335905 LIVELLO BASE 800,00 €

Per altre soluzioni:
formazione@campustore.it

NAO⁶

Un umanoide a lezione



Il robot umanoide NAO rappresenta il complemento ideale per insegnare coding e robotica, così come le discipline STEM a tutti i livelli. Perfetto anche per bisogni educativi speciali.

Come funziona NAO

NAO può afferrare oggetti, spostarsi, ballare, esplorare una stanza, interagire con le persone ed **esprimere emozioni**. L'unità inerziale identifica le cadute e innesca il sistema di protezione e di rialzo. NAO è una combinazione unica di hardware e software: consiste di motori, sensori e software guidati da NAOqi, il suo **sistema operativo dedicato**.

NAOqi permette a NAO di:

- Utilizzare i sensi per essere cosciente dell'ambiente e **agire proattivamente**
- Immagazzinare, attraverso un **motore conversazionale**, tutto ciò che dici e ricordare i dialoghi con te per imparare a conoscerti
- Leggere le emozioni di base e interagire in maniera appropriata

Software per tutte le esigenze

La software suite di NAO include:

- **Choregraphe** per programmare i comportamenti più complessi tramite un semplice drag and drop attraverso un'interfaccia a icone intuitiva.
- **SDK** con strumenti di compilazione e debugging.

306692	VALIGIA PER TRASPORTO	351,00 €
341206	CARICABATTERIA E BATTERIA	383,00 €
340148	NAO CON GARANZIA 2 ANNI	7.880,00 €
327148	NAO CON GARANZIA 2 ANNI E FORMAZIONE	8.880,00 €

NAO©Aldebaran, part of United Robotics Group.

Soluzioni di didattica integrata con NAO⁶

Kit completi che includono il robot umanoide NAO, combinato a software educativi e attività con specifici obiettivi didattici e di supporto all'insegnamento o alla terapia.

Set didattico Impara le lingue con NAO

Utilizza NAO per facilitare l'apprendimento delle lingue straniere (inglese, spagnolo, francese, italiano seconda lingua, tedesco, cinese, finlandese e svedese). Riconoscimento vocale in 20 lingue e contenuti personalizzabili dall'insegnante.

350646 10.930,00 €

Set didattico Emozioni e BES

Con questo kit NAO può diventare un assistente per supportare l'apprendimento delle materie tradizionali da parte di bambini con bisogni educativi speciali. Inoltre supporta attività di sostegno e l'educazione alle emozioni. Consigliato in casi di autismo.

350644 10.285,00 €

Set didattico NAO Terapista

Sviluppato per sessioni di terapia fisica o mentale a supporto dei professionisti sanitari. Le attività proposte si focalizzano su componenti sensoriali-motorie, cognitive e psicosociali. Include attrezzatura di riabilitazione Inrobs. Dispositivo medico CE.

350645 17.004,00 €

Robotica di servizio modulare



PIATTAFORMA MODULARE
INTERFACCE STANDARD CHE
CONSENTONO DIVERSI ACCESSORI

**NOVITÀ
2025**

uServe

uServe è un robot nato per servire: va cioè a coprire e supportare l'uomo in tutte le attività di servizio e supporto. È un robot di nuovissima concezione, che nasce per migliorare e arricchire settori e ambiti in cui la tecnologia può davvero offrire quel valore aggiunto all'uomo per permettergli di esprimere al meglio le proprie doti e potenzialità. uServe è infatti pensato per: alberghi e ristoranti, ospedali, centri logistici avanzati e intelligenti, come supporto alla manutenzione e alle pulizie, ma anche per centri di ricerca e sviluppo attenti all'interazione uomo-macchina.

Perché portarlo a scuola

uServe è uno strumento incredibile per imparare a programmare in modo esperienziale e ragionando su applicazioni che sono veramente reali e su problemi (e sulla loro risoluzione) che parlano il linguaggio della contemporaneità.

Nasce e viene impiegato anche in reali situazioni lavorative molto innovative. Per questo può essere un complemento essenziale e motivante per le scuole secondarie di II grado ad indirizzo tecnico e per gli ITS Academy che prevedano dei percorsi laboratoriali innovativi e avanzati sulle seguenti tematiche e indirizzi:

- Informatico
- Logistica
- Alberghiero/hospitality
- Sanitario
- Trasporti
- Manifattura
- Retail e marketing

Una piattaforma, infinite possibilità

Le combinazioni sono molteplici e ciò garantisce di poter selezionare il robot davvero adatto alle proprie esigenze di studio, ricerca, sviluppo.

Misure | 580x490x1290 cm **Payload** | 40 kg

Per la natura incredibilmente personalizzabile non esiste un solo codice per questo robot, ma tante possibili combinazioni: contattaci per maggiori informazioni!

**RACCONTACI LA TUA ESIGENZA E
PROGETTIAMO IL TUO ROBOT INSIEME PER
SAPERE DI PIÙ SU USERVE CONTATTACI**

Robotica al servizio dell'uomo

Evita ostacoli in 3D

- Telecamere RGBD
- Nessun punto cieco, evitamento flessibile degli ostacoli a 360°

Sistema IoT Smart

- Sollevamento automatico
- Sistema di chiamata robotica
- Sistema di localizzazione tavolo intelligente

Schermo HD enorme

- Grandi dimensioni, risoluzione massima, altissima definizione
- Visualizza i tuoi annunci (immagine, video, GIF, musica, ...) in un modo mai visto prima

LiDAR potente

- Rilevamento a 360°
- Portata ultra lontana, altissima precisione

Sospensione indipendente

- Del telaio di livello automobilistico

Vassoio Smart

- Sensore di carico utile intelligente, migliora l'efficienza di consegna





Dr.01

Alto come una persona è dotato di braccia, gambe e aspetto interamente antropomorfo: Dr.01 è il primo robot umanoide di DEEP Robotics, supportato da sensori e capacità di apprendimento autonomo.

Dr.01 è un agente fisico intelligente "AI plus" uno dei primi robot umanoidi commerciali dotati di arti inferiori, il primo ad essere presentato alle scuole italiane.

Dr.01 colpisce per la stabilità e l'equilibrio che mantiene mentre cammina, che è uno degli aspetti più difficili e delicati da garantire con questo tipo di tecnologie.

Può salire le scale, camminare su barre d'acciaio e mantenere in ogni situazione la stabilità e movimenti coordinati. Può raggiungere una velocità massima maggiore di 6km/h e adattarsi a camminare su diversi terreni, anche scoscesi o irregolari. Dotato di giunti J60 leggeri e giunti J100 ad alta potenza, vanta capacità di movimento flessibili e si può adattare ad ambienti complessi e integra capacità di rilevamento/percezione e potenti capacità di apprendimento autonomo.

Perché Dr.01?

Attraverso l'addestramento all'intelligenza artificiale e ai big data, si prevede che i futuri robot umanoidi assisteranno gli esseri umani nell'esecuzione di attività ripetitive e ad alta precisione, salvaguarderanno la sicurezza del personale in ambienti pericolosi, miglioreranno la produttività umana in contesti industriali e miglioreranno la qualità della vita in casa. Dr.01 aiuta gli studenti a prepararsi a questo futuro prossimo.

356028 ROBOT ANTROPOMORFO DR.01

CONTATTACI



Il primo robot antropomorfo per la scuola

Le caratteristiche più interessanti di Dr.01

Percezione multimodale

- Visione con diverse videocamere e camera di profondità
- Sensore di coppia di forza a sei dimensioni
- Navigazione tattile e inerziale

Braccio robotico antropomorfo leggero ad altissima precisione

- Capacità di carico 5 kg
- Rapporto carico e peso proprio > 0.75
- Accuratezza operativa < 0.1 mm

Intelligenza artificiale

- Interazione tra uomo e macchina
- Navigazione ambientale e semantica
- Capace di operare in scenari complessi
- Controllo dei servomotori dinamico

6 DoF mano abile

- Capacità di carico singola mano 3kg
- Forza sulla punta: 10N

Resistente

- 14.5AH può sostenere attività per 2 ore
- Cambio batterie semplice e veloce

Peso: 60 kg
Altezza: 1.65 cm

Cos'è

JY Lite3 è un robot quadrupede intelligente basato su algoritmi di controllo avanzati con più modalità di movimento (cammina, salta, corre e fa capriole).

Vantaggi educativi

I robot quadrupedi sono già utilizzati in situazioni ad alto rischio: JY Lite3 consente di preparare gli studenti ad applicazioni lavorative reali in cui il rapido sviluppo dell'AI sarà particolarmente significativo e impattante.

Linguaggio di programmazione

Python / C++

Livello di scuola

Secondaria di II grado - ITS Academy - Università

Età

16+

JY Lite3

I robot quadrupedi sono già utilizzati in centrali elettriche, fabbriche, cantieri, tunnel sotterranei,... Con il rapido sviluppo dell'AI, acquisiranno capacità di apprendimento, rilevamento/percezione, decisionali e di pianificazione ancora più potenti.

Imparare ad utilizzarli significa prepararsi a un futuro ormai prossimo.

JY Lite3 è in grado di riconoscere e rilevare l'avvicinarsi improvviso di esseri umani e ostacoli, evitandoli e muovendosi rispetto ad essi autonomamente, per prevenire collisioni. Ciò rende più sicure le interazioni tra il cane robot e gli esseri umani e riduce al minimo gli incidenti. Consente l'interazione vocale e offre agli utenti una migliore esperienza interattiva. Grazie all'SDK si possono creare propri programmi per movimento e percezione intelligente (AI), **riconoscimento di oggetti**, seguire esseri umani, deep learning, interazione con riconoscimento vocale, videochiamata ed esperienza immersiva VR.

Evita ostacoli e vista

Navigazione autonoma, evita in modo dinamico ostacoli (anteriore e posteriore), posizionamento visivo di ricostruzione ambientale.

**Telecamera e nuvola di punti 3D**

Telecamera binoculare di profondità a colori e in scala di grigi, progetti open source per applicazioni avanzate.

**Interazione vocale e video**

Supporta l'interazione a distanza con cuffie Bluetooth, utilizza il suono per attivare percezione professionale e controllo del movimento, riprende video in autonomia.

Batteria ricaricabile

Robot quadrupede

Disponibile in tre versioni:

JY Lite3	Venture	Professional	LIDAR
Peso lordo	12,2kg	12,7kg	13,7kg
Carico massimo	≥ 7kg	≥ 6.5kg	≥ 5kg
Dimensioni in piedi	610x370x445 mm	610x370x445 mm	610x370x509 mm
Durata media della batteria	1.5-2 ore (Batteria rimovibile)	1.5-2 ore (Batteria rimovibile)	1.5-2 ore (Batteria rimovibile)
Pendenza massima	40°	40°	40°
Altezza massima dei passi	15cm	15cm	15cm
Velocità massima	3.75m/s (Velocità di picco > 4m/s)	3.75m/s (Velocità di picco > 4m/s)	3.4m/s (Velocità di picco > 4m/s)
Interfacce di comunicazione	Ethernet	Ethernet/USB/HDMI	Ethernet/USB/HDMI
Alimentazione	5V/12V/24V	5V/24V	5V/24V
Voltaggio di servizio	28.8V	28.8V	28.8V
Modulo AI	/	NVIDIA Jetson Xavier NX	NVIDIA Jetson Xavier NX
LIDAR multilinea	/	/	LIDAR 16 linee

352382 ROBOT QUADRUPEDO JY LITE3 VENTURE
 352388 ROBOT QUADRUPEDO JY LITE3 PROFESSIONAL
 352387 ROBOT QUADRUPEDO JY LITE3 LIDAR

CONTATTACI PER UNA QUOTAZIONE



Double 3

Double 3 è un robot di telepresenza a due ruote con guida autonoma che può rivoluzionare il modo di insegnare e apprendere a distanza. Grazie a Double 3 si può interagire nello spazio fisico della classe da remoto.

Double 3 viene utilizzato nell'istruzione superiore in molti modi, per lo sviluppo di aule ibride con studenti sia online che di persona, per consentire agli insegnanti di continuare a insegnare quando sono impossibilitati a recarsi in sede, e persino nei servizi bibliotecari per offrire visite guidate a distanza e mostrare tecnologie innovative.

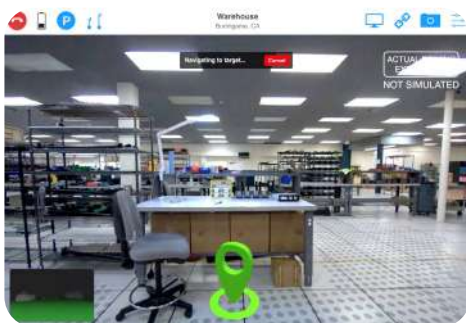
Caratteristiche principali

I sensori 3D consentono a Double 3 di comprendere l'ambiente, **generando una mappa dello spazio accessibile**. L'utente da remoto deve solo indicare il punto da raggiungere. Double 3 aggira gli ostacoli e si muove autonomamente per arrivare a destinazione.

Le telecamere con zoom possono essere inclinate fisicamente, per leggere documenti su una scrivania o ingrandire un punto specifico. **Lo schermo si può regolare da remoto** in altezza. Lo schermo touch trasmette in diretta la webcam dell'utente remoto oppure condivide la schermata di un PC o un Chromebook. Sei microfoni e un potente speaker permettono a chi è collegato in remoto di sentire e parlare come se fosse presente in classe.

Icone 3D virtuali sono aggiunte al flusso video e sembrano collocate nel mondo reale. Questo semplifica l'uso evidenziando punti di passaggio e oggetti, come per esempio la base per la ricarica.

Double 3 si può utilizzare con qualsiasi dispositivo, grazie ad una interfaccia web, che si può fruire via Chrome o Firefox, o anche (per tablet e smartphone) via App Store.



Un robot per l'apprendimento ibrido



Scheda tecnica

Video e audio

- 2 obiettivi da 13 Megapixel, grandangolo e super zoom
- 30 FPS, modalità visione notturna
- 6 microfoni digitali direzionali
- Altoparlante a gamma completa da 8 watt

Sensori

- 2 sensori di profondità Stereovision (Intel RealSense D430)
- 5 sensori di distanza a ultrasuoni
- 2 encoder ruota (2048 PPR ciascuno)
- Unità inerziale (9 DoF)

Display

- LCD multi-touch da 9,7 pollici retroilluminato a LED
- Altezza regolabile a distanza (da 120 a 150 cm)
- Connettività wireless
- Wi-Fi - Intel Dual-Band (2,4GHz, 5GHz)
- Bluetooth 4.2
- Batteria agli ioni di litio
- 4 ore di autonomia, ricarica in 2 ore

Software

- Interfaccia utente di Realtà Mista Click-to-Drive
- Pan-Tilt-Zoom
- Controllo della stabilità laterale (LSC)
- Funzioni di collaborazione
- Account multipli per i conducenti
- Funzione condivisione fino a 5 utenti simultanei

Protocollo video

- WebRTC crittografato AES a 128 bit

Interfacce driver supportate

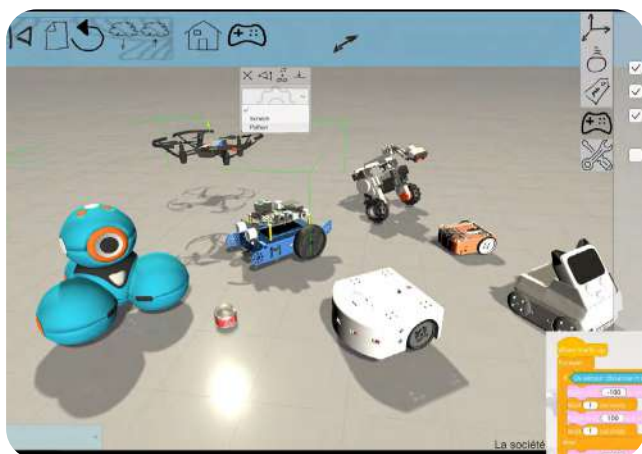
- Chromebook, PC o Mac con Chrome, Firefox o Safari
- iPad, iPhone, Android con Chrome
- App per iPhone e iPad

342259 DOUBLE 3 - FULL SET

5.990,00 €

Software di simulazione robotica

Miranda – Software universale di simulazione robotica STEM



Software progettato per simulare, creare propri robot, creare sfide e fare coding sia in Scratch che in Python. Gli editor interattivi sono direttamente integrati nell'applicazione. Il software vuole offrire uno strumento per arricchire le attività di robotica creando anche sfide tra più robot, compresi quelli inventati direttamente dagli studenti. Il software consente di simulare e fare coding su robot esistenti come Ozobot, LEGO EV3 e SPIKE, Dash, Codey Rocky, mBot ecc. o su robot frutto della propria inventiva. I comportamenti testati in Scratch o Python possono essere poi sfruttati su veri robot STEM. Differenza tra le versioni: 1 Robot permette la simulazione del singolo robot a scelta tra quelli reali per singolo account; Standard consente di utilizzare tutti i robot della libreria; Premium consente di creare il proprio robot, cosa non possibile con le altre versioni. Sia la versione Standard che Premium hanno account illimitati.

Versione Academy: è l'ultima novità, si tratta di una versione in cloud che permette di far esercitare gli studenti su sfide preparate. Il punto di forza consiste nella reportistica degli esercizi assegnati: il docente può vedere i tentativi fatti dagli studenti nella programmazione, vedere il risultato finale e può assegnare esercizi diversi a diversi studenti. La licenza Academy deve essere acquistata per il numero di ogni singolo studente che lo andrà ad utilizzare.

335876	1 ROBOT - 1 ANNO	69,00 €
335873	1 ROBOT - PERPETUA	207,00 €
335875	STANDARD - SITE 1 ANNO	124,00 €
335872	STANDARD - SITE PERPETUA	374,00 €
335874	PREMIUM - SITE 1 ANNO	208,00 €
335871	PREMIUM - SITE PERPETUA	624,00 €
339125	ACADEMY - PERPETUA 90 STUDENTI	415,00 €

ROBOTIX C360

Sblocca il potenziale dei robot oltre il mondo reale!

ROBOTIX C360 è un contenitore di contenuti su STEM e coding multiplatforma: consente di programmare a blocchi, dentro lo stesso ambiente, robot educativi diversi e per ciascuno di essi offre centinaia di idee di lezione aggiuntive e sistemi a supporto della valutazione degli studenti.

LEGO Education, Makeblock, tutti i robot educativi più richiesti possono coesistere in un unico ambiente.

ROBOTIX C360 l'unica piattaforma di apprendimento adattivo in grado di tener traccia dei progressi reali degli studenti nello studio, nella progettazione, nella costruzione e nella programmazione (coding) di robot.

Un insieme di contenuti strutturato per aiutare i docenti

ROBOTIX C360 include contenuti dedicati ai docenti per diversi livelli di scuola, dall'infanzia alla secondaria.

Apprendimento adattivo e progressivo.

ROBOTIX C360 utilizza un framework aperto di rubriche valutative che consentono di personalizzare l'apprendimento, adattando le lezioni e gli esercizi proposti alla velocità e al livello dimostrato da ogni studente, con un percorso progressivo e valutando diversi aspetti e competenze.

40+

Attività didattiche per ogni livello

+40%

Degli studenti migliora drasticamente le competenze digitali

+89%

Coinvolgimento e motivazione degli studenti.

-50%

Il tempo risparmiato dai docenti in fase di valutazione.

ROBOTIX
Hands-on Learning



356193 ROBOTIX C360

CONTATTACI



ELETTRONICA



Arduino Education

Le soluzioni Arduino per l'apprendimento

Primaria e Secondaria I grado AVVIO	Secondaria di I grado BASE	Secondaria di II grado MEDIO	Università AVANZATO
ALVIK Il primo robot basato su Arduino. 350462 130,00€	STUDENT KIT Tutto ciò di che serve per fare attività STEAM da casa. 338164 63,50€	CTC GO! CORE Tutto ciò di cui hai bisogno per fare attività STEAM in classe. 325510 1496,00€	ENGINEERING KIT REV2 Sviluppare skill di mecatronica e ingegneria. 329541 240,50€
PLUG AND MAKE KIT Moduli elettronici facili. 354737 78,00€	EDUCATION STARTER KIT Ideale per la classe. 339460 252,00€	CTC GO! MOTIONS Apprendimento STEAM per le classi superiori in inglese. 329540 943,00€	PLC STARTER KIT Automazione industriale semplice. 350778 353,00€
	JUNIOR CERTIFICATION Certifica le competenze degli studenti su Arduino 346429 26,00€	EXPLORE IoT KIT REV2 Per muovere i primi passi nell'Internet of Things. 348111 125,00€	
	SCIENCE KIT R3 Apprendere le scienze senza programmazione 350763 199,00€	ARDUINO CERTIFICATION Certifica competenze di insegnanti e studenti avanzati (16+). 329543 26,00€	



Arduino Cloud per le scuole

Integrato con Google Classroom

Arduino Cloud è una piattaforma all-in-one a pagamento, sicura, con tante idee di attività. Offre l'accesso a risorse didattiche aggiuntive per i vari kit, e strumenti ulteriori, tra cui un sistema di **machine learning** che "legge" i dati della classe e li restituisce al docente, per supportarne la **valutazione**.

Garantisce la personalizzazione dell'apprendimento, perché permette di creare spazi condivisi insegnante-studente in cui dare a ciascuno risorse mirate, compiti o materiali supplementari diversificati.

354254 CLOUD SCHOOL LICENZA SINGOLA 1Y

20,00 €

Cos'è

Il primo veicolo robotico basato su Arduino si programma in 3 linguaggi diversi e permette integrazioni con terze parti.

Vantaggi educativi

- Semplice per iniziare
- Si programma in Scratch
- Progressivo: si può programmare anche a blocchi, attraverso un'app gratuita.

Linguaggio di programmazione

A blocchi - MicroPython - Linguaggio Arduino (C)

Livello di scuola

Primaria - Secondaria I grado - Secondaria II grado

Età

8 - 16 anni.

ANCHE IN
SCRATCH

Arduino Alvik

Arduino Alvik è il primo e vero robot su ruote basato su Arduino: potente e versatile è nato ed è stato sviluppato per supportare al meglio l'apprendimento fin dalla scuola primaria.

Il mondo Arduino anche per i più piccoli

Arduino Alvik è una soluzione accessibile, ma che permette **anche utilizzi molto avanzati**, che si adatta a varie applicazioni didattiche, consentendo a studenti ed educatori di tutti i livelli di esplorare, sviluppare e innovare nel campo della tecnologia.

Caratterizzato da un design all-in-one, Arduino Alvik è dotato di più **sensori e componenti** controllabili, tra cui:

- Sensori di colore
- Sensori di linea
- Sensore di distanza
- Accelerometri multiasse
- Funzionalità di programmazione integrate
- Giroscopio

I **motori in metallo con encoder** consentono all'Arduino Alvik di funzionare in modo molto preciso e di supportare carichi anche piuttosto pesanti.

Continua a programmare: una soluzione perfetta anche per la scuola secondaria

Supporta Arduino ESP32 come controller principale (in modo da poterlo anche "telecomandare"), fornendo **un'ampia gamma di opzioni di programmazione**, a partire dalla codifica basata su blocchi, MicroPython, Arduino (C).

L'Arduino Bot: molto più di un semplice robot!

Il robot si può espandere con blocchi LEGO e componenti di terze parti, come le fotocamere AI che lo rendono ideale per la prototipazione rapida e l'esplorazione dell'**intelligenza artificiale** senza la necessità di saldature o cablaggi complessi, consentendo la prototipazione e la sperimentazione in pochi minuti. Questo consente di integrare perfettamente insegnamenti legati al design (ergonomia, funzionalità) e alle applicazioni high-tech della vita reale.



Arduino Alvik è un'ottima piattaforma anche per la progettazione di robot che permettono di approfondire e studiare **temi più avanzati e innovativi**, come **guida autonoma** e **sistemi di trasporto intelligenti**. Il design della batteria intercambiabile lo rende **adatto alle competizioni di robotica**.

Intelligenza artificiale

Alvik è un modo semplice e motivante per portare **MicroPython** a lezione e ciò lo rende una scelta ideale sia per i principianti che per gli studenti e i docenti più esperti, che vogliono esplorare **intelligenza artificiale** e **machine learning** attraverso esperienze pratiche e coinvolgenti con un artefatto cognitivo diretto e tangibile.

Attività e idee di lezione incluse

Il robot garantisce l'accesso a **19 lezioni** interdisciplinari, coinvolgenti e basate su temi d'attualità e connessi al mondo reale, come **logistica** e **smart city**. Disponibile anche set per mezza classe (include **6 robot**) o set per la classe (**12 robot**).

350462	ARDUINO ALVIK	130,00 €
350463	ARDUINO ALVIK - SET PER MEZZA CLASSE	775,00 €
350464	ARDUINO ALVIK - SET PER LA CLASSE	1.529,00 €

Arduino Student Kit

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

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

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

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

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

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

- 1 scheda Arduino UNO Rev3 con cavo USB
- 1 multimetro
- Base di montaggio
- Cavi jumper, LED, resistori, breadboard, resistenze, pulsanti, potenziometri, servomotore, sensori
- Accesso alle lezioni e ai contenuti per studenti e insegnanti

338164 ARDUINO STUDENT KIT

63,50 €



Arduino Education Starter Kit

È diverso da Arduino Starter Kit

Insegna agli studenti delle scuole secondarie di I grado le basi della programmazione, del coding e dell'elettronica. Non è necessaria alcuna conoscenza o esperienza precedente poiché il kit guida passo dopo passo. Le lezioni possono essere ritmate in base alle capacità degli studenti. Puoi integrare il kit nelle lezioni ordinarie, dando agli studenti l'opportunità di acquisire sicurezza nella programmazione e nell'elettronica, con sessioni guidate e sperimentazione aperta. Insegnerai loro anche abilità essenziali del 21° secolo come la collaborazione e la risoluzione dei problemi. Arduino Education Starter Kit contiene tutto l'hardware e il software necessari per otto studenti (in gruppi di 2). Ottieni lezioni dettagliate, appunti dell'insegnante ed esercizi. Per un'esperienza di classe completa e approfondita ci sono anche risorse opzionali aggiuntive tra cui attività, concetti, storia e fatti interessanti. La piattaforma online contiene gli appunti dell'insegnante, nove lezioni di 90 minuti e due progetti di gruppo aperti che insegnano agli studenti la programmazione e l'elettronica. Ogni lezione si basa sulla precedente, offrendo agli studenti un'ulteriore opportunità di applicare le abilità e i concetti che hanno già appreso. Gli studenti ricevono anche un registro di ingegneria che completano mentre lavorano durante le lezioni. L'inizio di ogni lezione fornisce una panoramica, i tempi di completamento stimati e gli obiettivi di apprendimento. Durante ogni lezione, ci sono note e informazioni dell'insegnante che aiutano la lezione a svolgersi senza intoppi. Le idee di estensione sono fornite alla fine di ogni lezione. Il kit contiene tutto il necessario per realizzare le lezioni guidate e molto altro, tra cui:

- 4 schede Arduino UNO Rev3 con cavo USB
- 4 multimetri
- 4 basi di montaggio
- Cavi jumper, LED, resistori, breadboard, resistenze, pulsanti, potenziometri, servomotore, sensori
- Accesso alle lezioni e ai contenuti per studenti e insegnanti

339460 ARDUINO EDUCATION STARTER KIT

252,00 €



Cos'è

Un set basato su Arduino OPTA integrato al cloud per entrare nel mondo dell'automazione industriale in modo semplice e immediato.

Vantaggi educativi

- 20 ore di lezione incluse
- 5 diversi linguaggi di programmazione supportati
- Ponte tra teoria e pratica per automazione industriale

Linguaggio di programmazione

Arduino PLC IDE con accesso a 5 linguaggi.

Livello di scuola

Secondaria II grado

Età

16+

PLC Starter Kit

Perché la formazione sui PLC è così importante?

La tecnologia dei controllori logici programmabili (PLC) è al giorno d'oggi vitale per l'automazione industriale, ma esistono ancora dei divari importanti tra l'attuale formazione sui PLC fatta in contesti educativi e le esigenze reali del mondo del lavoro.

Per supportare una solida formazione tecnica avanzata e di ambito industriale, Arduino ha ideato un kit didattico dedicato: **Arduino PLC Starter Kit**, un ponte tra teoria e pratica per preparare gli studenti alle sfide del mondo reale.

Cosa include il kit

- **Arduino Opta WiFi-PLC**
- **Arduino DIN Simul8**: una scheda sviluppata per il simulatore di ingressi digitali con 8 interruttori e controllo dell'alimentazione
- **Arduino DIN Celsius**: una scheda sviluppata ad hoc per il simulatore di uscita con array di resistori e sensore analogico di temperatura
- Accessori necessari come cavi, alimentazione e jumper
- **5 linguaggi di programmazione PLC**
- Un avvio completo alle applicazioni industriali dei PLC
- **20 ore di lezione** con il corso Explore PLC, inclusi approfondimenti sui controllori logici programmabili, sulle comunicazioni Modbus RS-485 e sull'integrazione con sistemi simulati industriali.

5 linguaggi di programmazione PLC supportati

Il kit si può programmare senza alcuno sforzo, utilizzando l'Arduino PLC IDE. Questo ambiente intuitivo **semplifica la programmazione del PLC** per insegnanti e studenti. È possibile scegliere tra uno qualsiasi dei cinque linguaggi di programmazione definiti dallo **standard IEC 61131-3** (Ladder, Diagramma a blocchi funzionali, Testo strutturato, Diagramma di funzioni sequenziali o Elenco di istruzioni), per codificare rapidamente le applicazioni PLC o trasferire quelle esistenti su Arduino Opta.

Arduino PLC IDE migliorato

Un ulteriore punto di forza di Arduino Opta WiFi è che può essere programmato e integrato completamente in un sistema di automazione industriale basato sul potente IDE 2.

Automazione industriale semplice

**Hardware pronto per il cloud**

Arduino PLC Starter kit si integra perfettamente con i servizi Arduino Cloud per progetti IoT, abilitando funzionalità di controllo remoto.

Arduino Opta al centro

Il cuore dello Starter Kit PLC Arduino è l'Arduino Opta WiFi, già un comprovato successo nel campo dell'industria. Dotato dell'MCU Arm® Cortex®-M7 +M4 dual-core STM32H747XI, questo potente core consente applicazioni di controllo, monitoraggio e manutenzione predittiva in tempo reale. Garantendo sicurezza e durabilità, supporta gli aggiornamenti del firmware OTA e garantisce la sicurezza dei dati dall'hardware al cloud tramite misure di sicurezza integrate.

Simulatori I/O DIN del sistema integrato

Il kit include un simulatore di input digitali, Arduino DIN Simul8 e la scheda DIN Celsius che facilitano la configurazione del laboratorio e permettono di simulare applicazioni pratiche di settore.



Arduino Science Kit R3

Esplorare la fisica è ancora più efficace con Arduino Science Kit R3, la nuova versione di un grande classico Arduino.

Il set è un supporto per gli insegnanti di tecnologia, scienze, matematica. Si compone di un kit fisico e di un supporto digitale via app:

La **componente fisica** del kit è basata su Arduino Nano RP2040 Connect e Arduino Science Carrier R3 (inclusi). Ciò fornisce una serie di **sensori già integrati** per qualità dell'aria, temperatura, umidità, pressione, luce e altro. Questi sensori consentono di condurre molti esperimenti diversi, incoraggiando una profonda **comprensione esperienziale** di principi fisici fondamentali.

L'App **Science Journal** per la raccolta e lo studio dei dati può essere utilizzata da qualsiasi dispositivo portatile, smartphone inclusi. Le informazioni raccolte possono poi essere utilizzate per attività didattiche sui dati. Compatibile con i sistemi operativi Android e iOS. Per utilizzare Science kit **non è necessaria nessuna esperienza** pregressa di programmazione, elettronica o di alcuna familiarità Arduino.

Cosa lo rende speciale?

Esperimenti trasversali | Il kit propone già oltre 10 esperimenti guidati, che si possono eseguire in laboratorio, in classe, in cortile, a casa.

Imparare facendo | Arduino Science Kit R3 rende visibili e tangibili le teorie più astratte, attraverso esperimenti pratici, ispirati al mondo reale, pensati per "accendere" la curiosità dei ragazzi, aiutandoli a comprendere concetti scientifici.

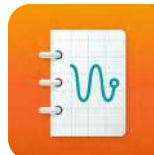
Sensori a portata di mano | I dati vengono raccolti, **senza bisogno di conoscere** alcun linguaggio di programmazione.

Supporto insegnante | Il kit viene fornito completo di risorse per gli insegnanti.

Età: 10+

350763 ARDUINO SCIENCE KIT REV3

199,00 €



L'app **Science Journal** trasforma i dispositivi smart in strumenti scientifici da tasca, che incoraggiano gli studenti a esplorare il mondo.



Arduino IoT Kit Rev2

Un set per scuole secondarie di II grado, ITS e università: permette di **creare i propri dispositivi connessi** (mediante IoT o Internet of Things), in modo rapido e semplice. Per riuscire a realizzare i dispositivi vengono proposte dal set delle attività introduttive, di facile accesso, e 10 progetti aggiuntivi, legati alla sostenibilità, supportati da lezioni con contenuti sia tecnici che teorici. Ciascuno di questi progetti consente agli studenti di indagare e risolvere una sfida del mondo reale, legata a uno degli **obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite**. Gli studenti apprendono così metodi di pensiero progettuale e critico che li aiutano a sviluppare le proprie soluzioni a questioni complesse, come l'agricoltura urbana, il monitoraggio della salute e la conservazione dell'acqua e dei rifiuti. Grazie ad Arduino IoT kit Rev2 gli studenti possono **imparare concretamente come comunicano i dispositivi** e come utilizzarli per facilitare la **comunicazione**, la gestione dei dati, l'analisi e il pensiero computazionale. Il set utilizza sensori del mondo reale per catturare dati significativi dall'ambiente e modificarli controllando via Cloud attuatori come LED, cicalini e display. Il kit **include**:

- Arduino MKR Wi-Fi 1010
- Arduino MKR IoT Carrier Rev2, che monta 2 relè 24V, porta scheda SD, 5 pulsanti tattili, connettori Grove plug and play, termometro e sensori di umidità, pressione, gas, luce, colore RGB, gesti e accelerometro.
- Display arrotondato RGB da 1,20", 5 LED RGB, cicalino, porta-batteria, cavi, custodia. Sensori aggiuntivi: PIR, umidità.

L'acquisto offre l'accesso a un'esperienza introduttiva completa sull'IoT e 3 attività.

Specifiche sui progetti guidati

Per un'esperienza educativa più completa, abbonandosi al piano scuola **Arduino Cloud for Education**, sono disponibili 10 progetti aggiuntivi passo-passo integrabili in Google Classroom.

Età: 14+

348111 ARDUINO EXPLORE IOT KIT - REV 2

125,00 €

Arduino CTC GO!

Arduino CTC GO! consiste in una serie di moduli che possono essere combinati tra loro per insegnare diverse materie STEAM. Il primo modulo disponibile e fondamentale è l'**Arduino CTC GO! - Core Module**, e poi vi sono dei moduli di espansione (sia i materiali che i contenuti di apprendimento delle espansioni sono collegati in qualche modo con il Core Module).

Ogni modulo contiene nuovi materiali, contenuti e formazione/supporto per gli insegnanti.

CTC GO! è stato progettato utilizzando la scheda Arduino UNO WiFi, la più potente scheda Arduino per la didattica, che mantiene l'approccio facile da usare dalla scheda UNO standard aggiungendo la tecnologia WiFi in modo che gli studenti possano apprendere la tecnologia wireless e creare i propri progetti IoT.

CTC GO! - Core Module contiene **tutto il necessario per far lavorare una classe di 24 studenti** tra cui 8 schede Arduino UNO WiFi Rev2, 8 Shield Arduino Education e tutti i pezzi di costruzione modulari necessari per costruire 8 diversi progetti guidati.

Con l'espansione **CTC GO! - Motions** gli studenti della scuola secondaria di II grado possono approfondire le loro conoscenze STEAM su concetti complessi di meccanica e sviluppare il pensiero computazionale.

Ciascun kit CTC GO! - Motions contiene 16 servomotori, batterie, cavi, pezzi meccanici, cacciaviti e molto altro.

Eta: 14+

325510	ARDUINO CTC GO! CORE MODULE	1.496,00 €
329540	ARDUINO CTC GO! MOTIONS	943,00 €



Arduino Engineering Kit Rev2

Arduino Engineering Kit Rev 2 è un kit di apprendimento pratico e versatile che fornisce agli studenti una comprensione dei concetti ingegneristici di base, della mecatronica e della programmazione MATLAB e Simulink attraverso progetti divertenti collegati al mondo reale.

Gli studenti sono in grado di collegare ciò che imparano con esempi reali del mondo industriale, sono incoraggiati a pensare in modo critico e migliorare la loro conoscenza apprendendo attraverso la sperimentazione. Ideale per studenti delle scuole secondarie di II grado, ITS Academy e delle università.

Arduino Engineering Kit Rev 2 consente di lavorare sui concetti chiave dei sistemi di controllo, su aspetti fondamentali della mecatronica e sulla programmazione MATLAB e Simulink. I progetti coprono le basi della progettazione basata su modelli, dei sistemi di controllo, dell'elaborazione delle immagini, della robotica, dell'elaborazione dei segnali e altro ancora. Oltre a essere divertenti da realizzare!

Il kit include tutti i componenti fisici necessari, inclusi materiali didattici e software, per realizzare i tre progetti: una motocicletta autobilanciata, un rover controllato da webcam e un robot che disegni. È disponibile una guida passo passo online, quindi è l'ideale anche per gli studenti che lavorano in gruppi o per facilitare l'apprendimento a distanza.

329541	ARDUINO ENGINEERING KIT REV2	240,50 €
--------	------------------------------	----------



Arduino Make Your UNO Kit

Il kit Arduino Make Your UNO offre un'esperienza unica: imparare le basi dell'elettronica e della saldatura costruendo una scheda Arduino UNO e un sintetizzatore audio!

L'imballaggio di cartone si ricicla come contenitore del sintetizzatore.

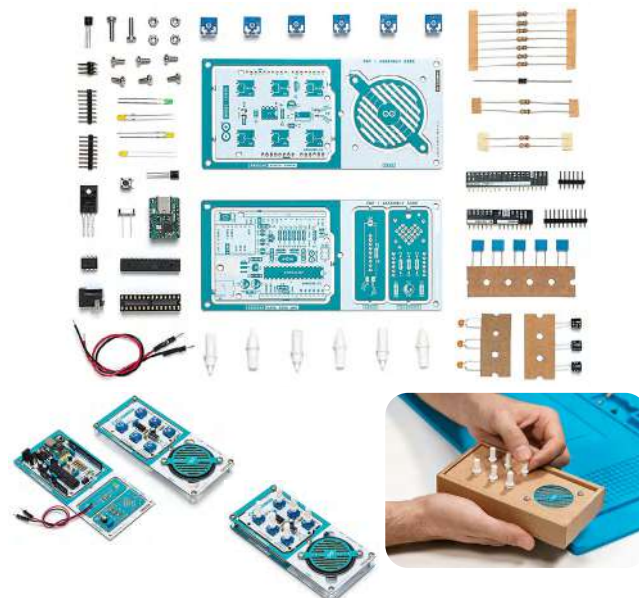
Le istruzioni complete sono disponibili in una piattaforma di contenuti dedicata che include in modo dettagliato tutte le varie fasi di costruzione e di programmazione.

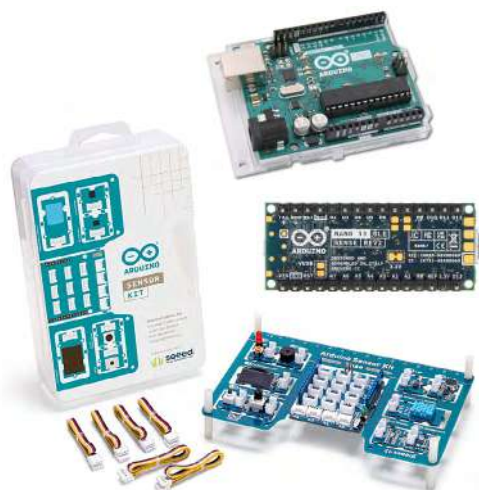
Per chi non ha mai saldato prima è incluso un circuito stampato appositamente per provare e migliorare le proprie abilità di saldatura!

È presente anche un circuito di debugger per verificare il corretto funzionamento della scheda una volta assemblata.

Il kit include 2 schede pcb e tutti i componenti elettronici sfusi da saldare per costruire la scheda Arduino UNO e lo shield sintetizzatore audio.

344281	ARDUINO MAKE YOUR UNO KIT	55,00 €
--------	---------------------------	---------





Arduino – schede singole e sensori

La nuova **Arduino UNO R4** si basa su RA4M1 a 32 bit e ha molta più memoria delle precedenti. La versione WIFI con ESP32-S3 e matrice LED 12x8 è perfetta per IoT. **Arduino Nano 33 BLE** è la scheda Arduino compatibile 3.3V col fattore di forma più piccolo: 45x18 mm. Il sensore inerziale a 9 assi incorporato la rende ideale per dispositivi indossabili (wearable) e consente di creare programmi più complessi di Arduino Uno. Include sensore di umidità, temperatura, barometrico, prossimità, luce, colore, movimento e microfono. **Arduino Sensor kit** combina i moduli Grove con Arduino (10 inclusi: LED, pulsante, potenziometro, cicalino, sensore di luce, suono, pressione, temperatura, accelerometro, schermo).

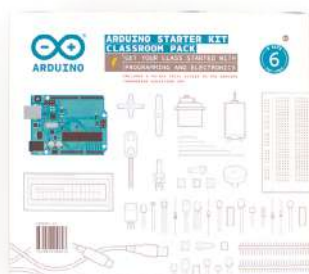
348593	ARDUINO UNO R4 MINIMA	18,00 €
348594	ARDUINO UNO R4 WIFI	25,00 €
344359	ARDUINO NANO 33 BLE SENSE CON HEADER	41,00 €
336162	ARDUINO SENSOR KIT	29,70 €

Arduino Starter Kit

Arduino Starter Kit Classroom Pack in italiano è la soluzione per imparare ad usare Arduino e per introdurre i **fondamenti di programmazione ed elettronica attraverso esperimenti interattivi**. Il Classroom Pack contiene 6 Arduino Starter Kit ed ogni Arduino Starter Kit contiene:

- Una scheda Arduino UNO Rev3
- Un assortimento di sensori e attuatori
- Un libro con 15 progetti realizzabili con il kit che guida dai primi passi dell'elettronica, alla realizzazione di dispositivi interattivi.

297819	ARDUINO STARTER KIT CON MANUALE ITA	95,90 €
323442	ARDUINO STARTER KIT CLASSROOM PACK	470,00 €



Arduino Fundamentals - La certificazione Arduino

Questo programma è la **certificazione ufficiale Arduino**.

Svolge online e consiste in 36 domande alle quali rispondere in 75 minuti e valuta le competenze sulla base di esercizi estratti dalle attività di Arduino Starter Kit. I risultati sono immediatamente disponibili: in caso di superamento dell'esame, viene rilasciato il certificato Arduino Fundamentals. L'esame verifica le conoscenze rispetto a 8 tematiche principali:

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

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

Età: 16+.

329543	VOUCHER ESAME SINGOLO	26,00 €
329542	STARTER KIT + VOUCHER	108,40 €
330548	20 VOUCHER	475,00 €
330549	100 VOUCHER	2.250,00 €
355937	20 STARTER KIT + VOUCHER	1.990,00 €
355938	100 STARTER KIT + VOUCHER	9.300,00 €



Arduino Junior Certification

Junior Certification è il primo livello di certificazione di Arduino che fornisce un riconoscimento ufficiale di quanto appreso su Arduino. L'esame è a scelta multipla e sostenuto online. Si basa su argomenti trattati con Arduino Student Kit e Arduino Education Starter Kit. Età: 14+.

346429	ESAME SINGOLO	26,00 €
--------	---------------	---------

Arduino Plug and Make Kit

Perfetto per avvicinarsi all'elettronica in modo semplice, comprendere come funzionano gli oggetti che usiamo tutti i giorni e capirne le logiche sottese.

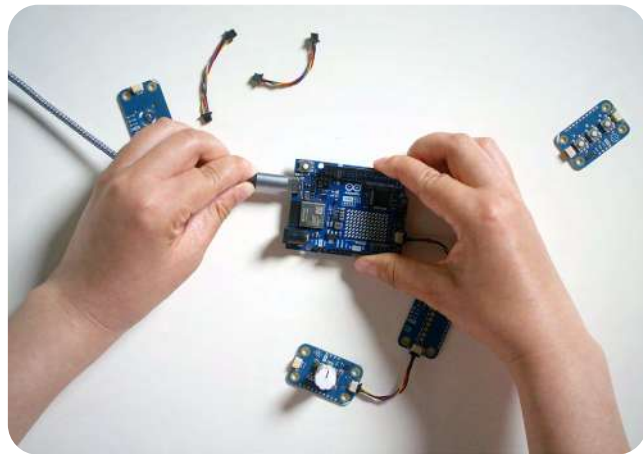
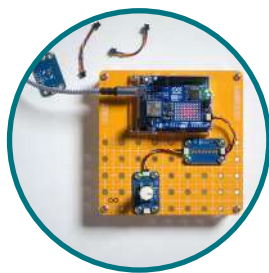
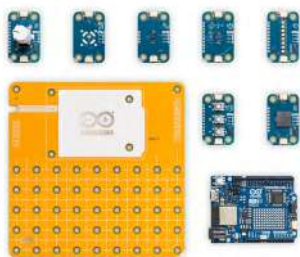
Permette di costruire **dispositivi IoT**, integrando hardware e software, senza richiedere competenze tecniche. **Senza breadboard** né saldature, si integra con l'ecosistema web di Arduino.

Il cuore del kit è la scheda **Arduino Uno R4 WiFi/Bluetooth**, a cui si può collegare velocemente una vasta gamma di moduli di espansione, i nodi Modulino®: pulsanti, LED RGB, sensori di temperatura e umidità, sensore di distanza e altri. Il collegamento (in sequenza, senza preoccuparsi dell'ordine di connessione) è immediato, permettendo di realizzare progetti in pochi minuti e **concentrarsi poi sulla didattica**.

Offre una serie di progetti guidati passo-passo e template di codice pronti. Ogni progetto può essere completato in **meno di 45 minuti**, per concludere ogni attività entro l'ora di lezione.

Il set per la classe è composto da 12 kit Arduino Plug and Make.

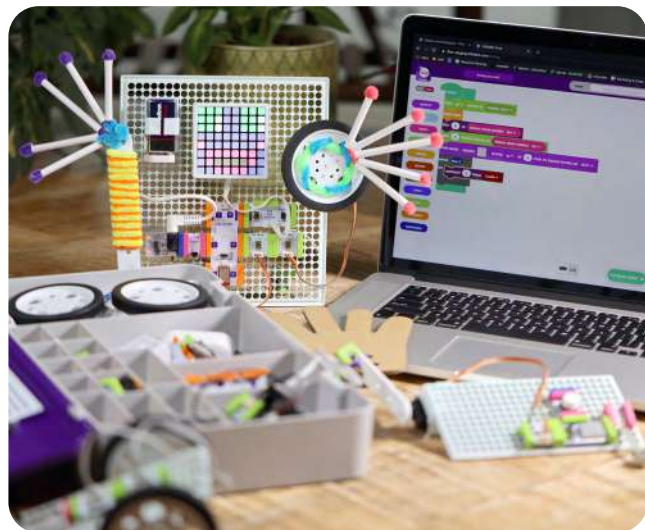
354737	ARDUINO PLUG AND MAKE KIT	78,00 €
355939	ARDUINO PLUG AND MAKE KIT SET CLASSE	935,00 €



NOVITÀ
2025

littleBits

sphero
littleBits



littleBits STEAM+ Kit

Il kit littleBits STEAM+ è pensato per essere **utilizzato da 4 studenti contemporaneamente**: include 25 bit, 35 accessori, una valigetta per la conservazione dei pezzi **guida per insegnanti e oltre 40 ore di lezioni** pensate per l'intera classe. Non richiede dispositivi né programmazione per funzionare, tutto si basa sulla logica e l'elettronica, ma può essere utilizzato anche con la nuovissima app di programmazione Fuse di littleBits che permette di programmare i bit (anche in Java) e funge da vero e proprio simulatore per inserire condizionali, loop e funzioni nei modelli fisici creati. Inoltre l'app include il **generatore di circuiti virtuali** per simulare le creazioni prima dell'esperienza pratica. Le attività proposte sono pensate per spingere gli studenti a **trovare soluzioni ai problemi reali** attraverso l'applicazione di concetti di ingegneria, fisica, arte. Include una **guida alle invenzioni stampata** che contiene tutti i suggerimenti e i trucchi per iniziare, oltre a 4 sfide guidate e 4 sfide aperte. **Età: 8-14 anni**.

337037	STEAM+ KIT	475,00 €
346280	STEAM+ KIT MEZZA CLASSE	1.370,00 €
346278	STEAM+ KIT CLASSE	2.850,00 €

littleBits Code Kit

Scopri come programmare utilizzando littleBits Code kit. Con questo set di programmazione ed elettronica, è possibile creare giochi e realizzare invenzioni; mentre si esplorano concetti di programmazione e ingegneria in classe. Aggancia i blocchi di costruzione facili da usare e inizia a inventare.

Un kit di elettronica educativa perfetto per attività STEAM che siano focalizzate soprattutto su studio e approfondimento del **coding**. Include 16 bit (tra cui CodeBit e matrice LED), app gratuita di programmazione a blocchi con 100 attività guidate e 10 lezioni complete.

346281	CODE KIT	343,00 €
346302	CODE KIT SET MEZZA CLASSE	1.650,00 €
346301	CODE KIT SET PER LA CLASSE	3.050,00 €



micro:bit V2

Interamente programmabile, questa scheda è stata progettata da BBC e da altri 29 partner per incoraggiare gli studenti della scuola secondaria di primo grado a partecipare attivamente nella stesura del codice e nella costruzione di oggetti controllabili attraverso essa.

Con una **matrice LED 5x5**, due pulsanti integrati e una bussola, un accelerometro e Bluetooth, micro:bit è la **perfetta introduzione** al mondo dei componenti programmabili. I pin circolari di I/O possono essere utilizzati come output per controllare LED, motori e molto altro, e anche come input per connettere sensori e pulsanti esterni.

I **5 pin circolari di I/O** sono abbastanza larghi da permettere anche ai più piccoli di connetterli facilmente con pinze a coccodrillo.

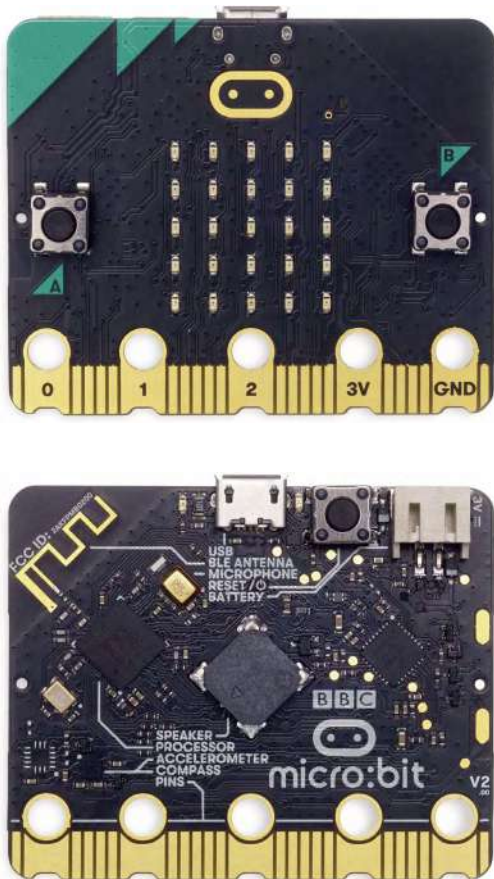
Il nuovo **micro:bit V2**, rispetto alla versione precedente, aggiunge un microfono e un altoparlante integrati, oltre a un pulsante di input touch extra e un pulsante di accensione.

Disponibile anche **Set per la classe** composto da 10 schede micro:bit V2, porta batterie, batterie, cavi micro-usb, cover.

La soluzione che noi consigliamo è però il set **"A scuola con micro:bit V2"** che include - in una box - scheda, porta batteria, cavo micro USB, accessori e un corso introduttivo per docenti sull'utilizzo di micro:bit in classe.

DISPONIBILE ANCHE
SET PER LA CLASSE

340090	MICRO:BIT V2 SOLO SCHEDA	14,60 €
340248	SET PER LA CLASSE	230,00 €
340098	A SCUOLA CON MICRO:BIT V2	29,00 €



Agrumino

Agrumino

Monitora le piante della scuola, raccoglie i dati e li utilizza per offrire ai docenti la base per creare fantastiche lezioni basate su compiti di realtà. Agrumino nasce per insegnare agli studenti a **prendersi cura** del contesto scolastico e delle piante dell'istituto ed è un'ottima base per realizzare un giardino smart.

Agrumino è una schedina elettronica programmabile (in Arduino) di piccolissime dimensioni, leggera, economica, che nasce per rendere più intelligente il nostro rapporto con le piante: monitora le condizioni dell'ambiente circostante ed è programmabile per molte esigenze di insegnamento differenti.

Tanti dati, tutti in una scheda

Agrumino Lemon è un dispositivo open source al 100%, che misura: temperatura, umidità del terreno, luminosità, livello dell'acqua con un connettore dedicato. Altre misurazioni sono possibili espandendo le sue funzioni grazie ai connettori integrati. Include poi connettore per l'attivazione di una pompa da 3,7 V per l'irrigazione, Chip ESP8266 con connettività alla rete Wifi a 2,4 Ghz, alimentazione supplementare, connettore GPIO.

Batteria ricaricabile inclusa.

Disponibile anche **Set per la classe**, composto da 12 schede Agrumino Lemon wifi per fare didattica in chiave Green.

340608	AGRUMINO LEMON - SCHEDA WIFI CON APP	59,00 €
353016	AGRUMINO LEMON - SET PER LA CLASSE	700,00 €





CREATIVITÀ

Tinkering e arte

Tinkering

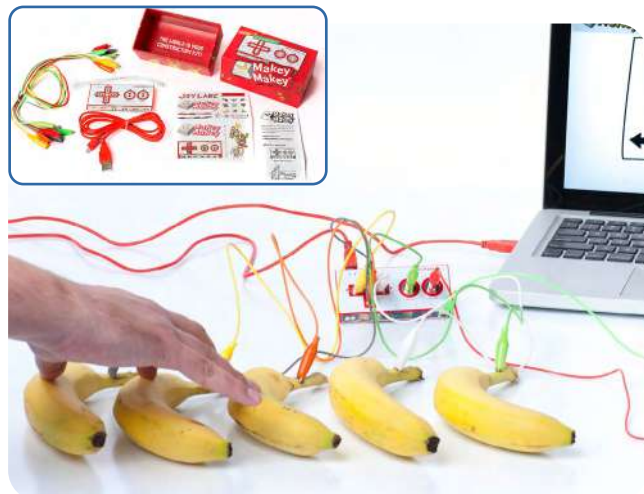
Lo Sphero Craft Pack è la soluzione capace di contenere, in un unico set, tutti gli elementi "poveri" o semplici per attività di tinkering!

Il tinkering e "l'arte di riutilizzare con ingegno", un nuovo modo di esplorare le scienze e la tecnologia utilizzando materiale povero, spesso unito a schedine di programmazione e componenti elettronici. Con oltre **31 tipi di articoli** diversi e **100 pezzi** in totale, lo Sphero Craft Pack è un supporto vincente per qualsiasi attività creativa che suggerisca la propria fantasia!

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

333779 SPHERO CRAFT PACK

115,00 €



Makey Makey

MaKey MaKey è una schedina che permette di trasformare oggetti di tutti i giorni in tastiere musicali, attuatori, anche combinandoli con Internet. Carica un programma a computer o naviga in un qualsiasi sito web e lascia libera l'immaginazione. Magari ti verrà voglia di creare un pianoforte digitale: anziché usare i soliti strumenti o la tastiera del computer perché non crei qualcosa di divertente, ad esempio collegando delle banane al tuo kit Makey MaKey, in modo che diventino i tasti del tuo pazzo piano? Oppure gioca a Pacman utilizzando una comune matita come joystick! L'innovation kit è pronto all'uso e include: scheda MaKey MaKey, cavetti a coccodrillo, cavo USB. Il Classroom kit è perfetto per le scuole e include: 12 schede Makey MaKey Classics, 12 clip a coccodrillo (6 piedi), 12 fili connettore (6 piedi), 63 clip coccodrillo in più, 144 cavi connettori nuovi e 12 matite conduttive 6B ottimizzate per Makey MaKey. **Età: 8+.**

304250 MAKEY MAKEY - INNOVATION KIT
325694 MAKEY MAKEY - CLASSROOM KIT

50,00 €
700,00 €

Termoformatrice per STEM

Una termoformatrice per tutti meticolosamente progettata per rendere il più semplice possibile il processo complesso della creazione di modelli termoformati. I prodotti termoformati sono intorno a noi e costituiscono una parte importante degli oggetti della nostra quotidianità. Con questo strumento gli studenti possono imparare come vengono realizzati.

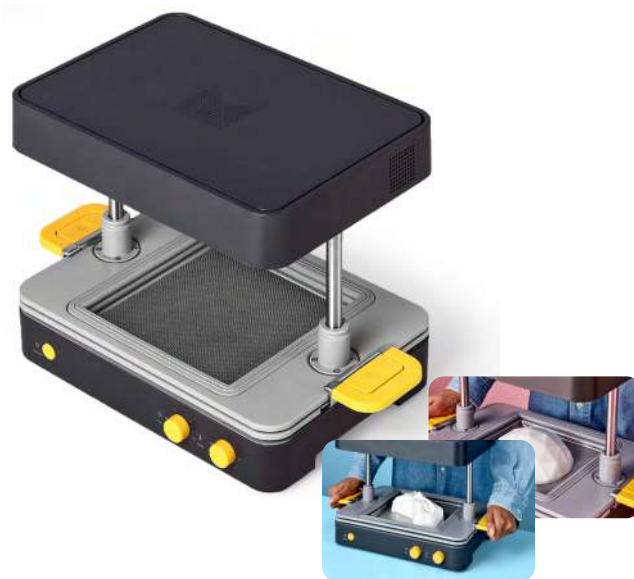
Dimensioni e peso:

- Altezza 315 mm
- Lunghezza (con manici) 466 mm
- Larghezza 274 mm
- Letto di formatura 200 mm x 200 mm
- Profondità di disegno 130 mm
- Peso 13 kg

Vantaggi principali:

- Prototipazione rapida
- Scelta tra una vasta varietà di materiali
- Minimo ingombro, grande capacità
- Amplia le possibilità associandola a una stampante 3D
- Sfrutta l'aspirazione

337618	TERMOFORMATRICE PER STEM	650,00 €
337641	TERMOFORMATRICE CON ASPIRATORE	770,00 €
337620	SET 30 FOGLI FORM (0.5MM HIPS)	50,00 €
337619	SET 20 FOGLI CLEAR (1MM PETG)	50,00 €
337621	SET 30 FOGLI CAST (0.5MM PETG)	50,00 €



FORMAZIONE
CERTIFICATA
DM 66

Corsi di creatività per DM 66/2023

Formazione per docenti certificata - Anche su MePa

353199 A SCUOLA DI CREATIVITÀ: IMPARARE CON LE MANI 10 ORE	1.220,00 €
338041 TINKERING: PENSARE CON LE MANI PER LA CREATIVITÀ 10 ORE	1.220,00 €
353187 ARTIGIANI DIGITALI A LEZIONE 10 ORE	1.220,00 €
353190 DIGITAL STORYTELLING E ROBOTICA 10 ORE	1.220,00 €
353982 STORYTELLING, REALTÀ AUMENTATA E QR CODE 10 ORE	1.220,00 €
353208 A LEZIONE CON BOOK CREATOR 10 ORE	1.220,00 €

Non trovi quello che cerchi? Contattaci: formazione@campustore.it

xTool M1

xTool M1 è un plotter per taglio e incisione laser, che include anche un cutter a lama, integrati in un'unica macchina desktop.

Più precisione

Permette di tagliare compensato di taglio fino a 8 mm di spessore in una sola passata, e di incidere con una precisione ultraelevata di 0,01 mm, consentendo dettagli precisi in ogni progetto. Utilizza una lente FAC per ridurre il punto laser a 0,08x0,08 mm, per una maggiore precisione di incisione.

Più visione

Grazie alla fotocamera grandangolare da 16 MP, xTool M1 permette di visualizzare un'anteprima del proprio progetto nell'area di lavoro. Basta realizzare il disegno con il software associato e regolarlo per adattarlo al materiale prescelto.

- Messa a fuoco automatica
- Il motivo e il contorno vengono riconosciuti dal sistema AI integrato.
- Rileva la forma dell'oggetto ed elabora il lavoro di conseguenza.

Più materiali

Compatibile con acciaio inossidabile, acrilico, carta kraft, cartone, tavolette di legno, pelle, plastica, MDF, vetro, marmo, ceramica, giada e altro ancora. Per un miglior utilizzo e applicazione consigliamo di utilizzarla con la Serie pressa.

Più sicurezza

Il coperchio filtra la luce blu per proteggere gli occhi, ed M1 si ferma automaticamente quando viene aperto. Il purificatore di fumo xTool incluso utilizza una filtrazione a 3 strati che include filtri a carbone attivo e HEPA di alta qualità per ottenere un tasso di purificazione del 99,97%. In questo modo vengono rimossi fumi tossici, polvere e odori.

Per questo set il purificatore fumi compatibile (che di norma consigliamo quando si acquistano macchine da taglio) è già incluso.

Compatibilità software: Windows/Mac/Android/iOS.



343790	M1 PLOTTER TAGLIO LASER E LAMA	1.457,50 €
355130	H1 SERIE PRESSA ALL-IN-ONE	267,00 €
355131	H1 SERIE PRESSA SMART	150,00 €
355132	H1 MINI PRESSA + CONTROLLER SMART	58,00 €

xTool S1

Con la stampante serigrafica di xTool si scatena la fantasia in classe. Ideale per i **corsi di arte o di moda**, per studiare **pattern nei tessuti, stampare su pannelli di legno** o altre superfici, o anche solo **realizzare magliette o altro merchandising** con il logo del proprio istituto!

La stampa serigrafica è una tecnica antica per poter trasferire motivi e disegni su tessuto, metalli, vetri legno, carta e molti altri materiali piatti. xTool ha realizzato il primo sistema al mondo per realizzare telai serigrafici con l'incisione laser.

- Attraverso incisioni laser, il tradizionale processo di 1-2 giorni è ridotto a 1-3 ore
- Con il software gratuito xTool Creative Space, impostare il proprio design è veloce e facile
- Il design EasyStretch semplifica il processo di tensionamento della tela, passando da un compito laborioso a un'operazione veloce di 30 secondi
- Precisione notevole fino a 0,01 mm nella creazione degli stencil.
- Semplifica il processo di sovrastampa multicolore
- Precisione millimetrica per le stampe multicolore
- Sistema Z-axis AutoPress che si adatta ad altezze variabili fino a 60 mm di spessore
- Evita danni potenziali da schizzi d'inchiostro

Dimensione: 62x29x21cm - Peso: 9.35kg - Area di lavoro: 29x40cm

353436	XTOOL S1 + STAMPANTE KIT BASE	2.123,00 €
353437	XTOOL S1 + STAMPANTE KIT MULTICOLORE	2.332,00 €

Accessori

353493	CORNICE AGGIUNTIVA	47,50 €
353429	XTOOL STAMPANTE SERIGRAFICA - KIT BASE	291,00 €
353430	STAMPANTE SERIGRAFICA - KIT MULTICOLORE	499,00 €

Consumabili

353491	4 SCHERMI DI RICAMBIO	36,00 €
353485	SET 6 COLORI BASE	21,00 €
353487	SET 6 COLORI FLUO	22,50 €



Cricut Maker 3: plotter da taglio e incisione

Realizza i tuoi progetti creativi con Cricut Maker 3, l'innovativa, potente e versatile macchina da taglio smart, ora più intelligente che mai. **Taglia più di 300 materiali**, dai tessuti alla carta, fino al cartoncino rigido, alla pelle, al legno diiglio e molto altro.

Cricut Maker 3 è perfetta per creare originali **lavoretti**, personalizzare magliette, borracce, cappellini. Il nostro "consiglio furbo", però, è di utilizzarla anche per creare con gli studenti stencil, adesivi e decorazioni murarie per finestre, pareti e mobili della scuola: in questo modo potrai **cambiare gli ambienti dell'istituto** di stagione in stagione, adattarli alle attività didattiche in corso, abbellire le aule e aumentare il senso di appartenenza alla scuola di docenti e studenti!

Utilizza Maker 3 con l'app gratuita Design Space per iOS, Android, Windows e Mac per personalizzare scritte e disegni da stampare e sviluppa anche le competenze digitali dei tuoi studenti.

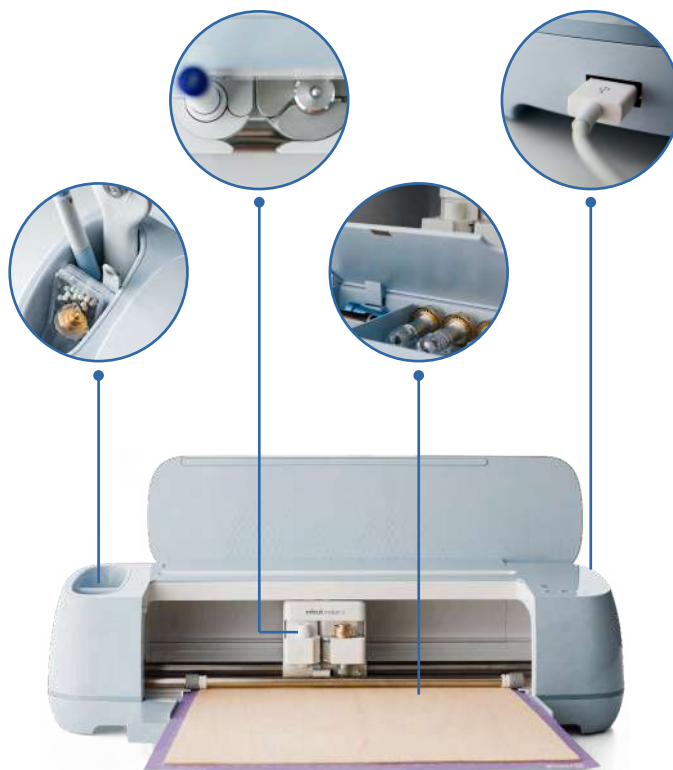
Cosa include il set: Cricut Maker 3, lama a punta fine premium, materiali consumabili per progetti di prova, istruzioni, cavo USB e alimentatore, iscrizione di prova gratuita a Cricut Access con 80 progetti gratuiti pronti e più di 2.000 immagini da utilizzare senza limiti.

Dimensione massima area di lavoro: 6,75x9,25 cm.

Disponibile anche modello precedente, **Cricut Maker**, in un set che include, oltre alla macchina, lama a punta fine per carta, vinile, cartoncino sottile, acetato, lama rotante per il taglio dei tessuti, tappetino per stoffa, tappetino per carta e vinile, pennarello nero.

332919 CRICUT MAKER 3

393,00 €



Mini plotter Cricut Joy

Questa piccola macchina da taglio e scrittura intelligente è incredibilmente facile e veloce da installare e utilizzare.

Taglia decalcomanie in vinile personalizzate per borracce o pareti, crea etichette per i contenitori o i mobili dell'aula, inventa e produci biglietti personalizzati o uno striscione per un evento.

Il set include: Cricut Joy, lama + alloggiamento, penna a punta fine, nera (0,4 mm), tappetino standard (11,4x16,5 cm), alimentatore, iscrizione di prova gratuita a Cricut Access, 50 progetti pronti da fare, materiali consumabili di prova.

Necessita dei materiali smart Cricut per funzionare, non esegue Print&Cut. Può eseguire Draw&Cut.

341073 MINI PLOTTER CRICUT JOY

164,00 €



Cricut Explore 3

Con Cricut Explore 3 puoi tagliare, disegnare, imprimere in modo rapido e preciso. Permette di realizzare anche tagli molto lunghi, fino a 3,6 m senza tappetino da taglio.

Taglia più di 100 materiali come cartoncino, vinile, iron-on, carta glitterata, sughero e tessuto stabilizzato. Si utilizza con l'app Design Space per iOS, Android, Windows e Mac. Il set include: macchina, lama a punta fine Premium, alimentatore, 80 progetti pronti e più di 2.000 immagini, consumabili.

343348 CRICUT EXPLORE 3

270,00 €



Utensili

Il Kit di strumenti essenziali è composto da: taglierina, forbicine, raschietto, uncino, pinzette, spatola, penna per incisioni, lame di ricambio.

Il Kit strumenti per rimuovere è composto da: pinzette a uncino, pinzette appuntite, punteruolo, uncino, rampino. Molti altri utensili disponibili sul sito.

336233 STRUMENTI PER RIMUOVERE

24,00 €

341781 CRICUT KIT STRUMENTI ESSENZIALI

48,00 €

340964 PENNA PER INCISIONI

9,00 €

STEAM e micro:bit Starter kit

Datemi una cannuccia e vi costruirò un robot! Non c'è limite a ciò che si può fare quando il sistema di costruzione Strawbees incontra micro:bit!

Da cosa è composto lo STEAM + Robotics Starter kit?

- 1x STEAM Starter kit (336563)
- 1x Invenzioni robotiche per micro:bit (336560)
- Scheda micro:bit (opzionale)

I componenti del set.

Lo **STEAM Starter kit** è un set di costruzione composto da 230 pezzi tra cannuccie e giunti. Include cannuccie in 5 diverse dimensioni e 4 tipi di connettori diversi codificati a colori e istruzioni. Può anche essere utilizzato da solo per costruire tanti modelli diversi non animati. Il **Set per la classe** include 100 idee di attività (mazzo di carte "Ispirazioni tascabili") ed è composto da oltre **4.000 elementi** in una valigetta a vassoio, che permette di lavorare con 25 studenti contemporaneamente.

Invenzioni Robotiche per micro:bit è invece il set che permette di combinare le cannuccie e i giunti Strawbees con la scheda di programmazione micro:bit: include tutti gli accessori e lo shield necessario per connettere il micro:bit con questo sistema di costruzione. È acquistabile anche separatamente. Lo shield contenuto nel set include 2 LED RGB e permette di collegare fino a 3 servomotori a micro:bit.

Come si programma questo set?

È disponibile l'estensione di Strawbees per MakeCode per semplificare la programmazione del micro:bit grazie all'ambiente Strawbees.

Età: 8-14 anni (già dai 6 anni se si utilizzano solo le cannuccie senza programmare).

338226	STEAM + ROBOTICS STARTER KIT NO MICRO:BIT	64,00 €
338225	STEAM + ROBOTICS STARTER KIT + MICRO:BIT	84,00 €
336560	INVENZIONI ROBOTICHE SENZA MICRO:BIT	45,00 €
336573	INVENZIONI ROBOTICHE CON MICRO:BIT	59,00 €
336563	STEAM STARTER KIT	25,00 €
336564	KIT STEAM PER LA CLASSE	499,00 €



Kit di sole cannuccie e connettori

Il nuovo **Imagination kit** include oltre 400 pezzi (oltre alle cannuccie anche elementi speciali come occhietti, scarpette, piedini da papera) e un mazzo di carte ispirazione con oltre 100 idee di attività.

343794 IMAGINATION KIT

89,00 €

Penne 3D



3Doodler Start

Penna 3D per la scuola primaria e secondaria di I grado. La penna estrude filamenti di plastica riscaldata che induriscono molto rapidamente: permette quindi di disegnare in 3D! È stata sviluppata per la scuola: sicura, semplice anche per i più piccoli e concepita per un utilizzo didattico.

Questa penna 3D wireless (utilizzo continuo per 45 min) estrude un materiale plastico eco-friendly non tossico che solidifica molto velocemente.

Nessuna parte della penna si surriscalda o è pericolosa per i bambini. Acquistabili a parte 1200 filamenti aggiuntivi.

La penna si presenta in un favoloso **Set per la classe** composto da:

- 12 penne 3Doodler Start
- 12 tappetini guida
- 24 stampi in gomma
- Cavetti di ricarica
- 1.200 filamenti in colori assortiti
- Manuale, guida didattica, strumenti di sblocco.

322886 SET PER LA CLASSE START

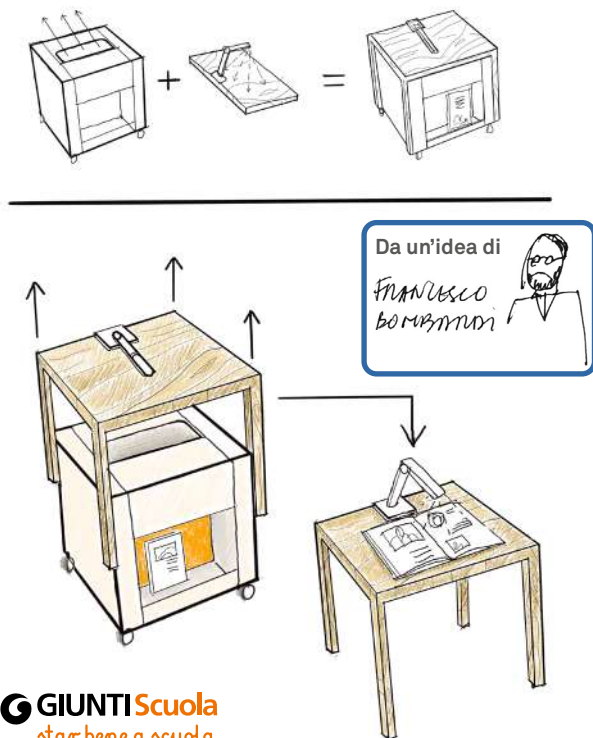
328229 REFIL 1.200 FILAMENTI 3DOODLER START

610,00 €

163,00 €



Storytelling innovativo



GIUNTI Scuola
star bene a scuola

MagicPages

Una nuova rivoluzione per gli ambienti di apprendimento più innovativi, firmata **CampuStore** e **Giunti Scuola**: si tratta di un supporto fisico alla lettura ad alta voce. Questo innovativo sistema di arredo tecnologico permette di supportare al meglio le attività di Lettura ad alta voce e life skills di Giunti Scuola con le quali sono già state condotte oltre 50.000 esperienze annuali di lettura in classe.

Si tratta di un sistema compatto combinato tavolo-cubo di proiezione, all-in-one.

Un vero e proprio sistema flessibile e componibile, composto da un tavolino con document camera wireless integrata, ideale per l'utilizzo diretto da parte dei bambini della scuola dell'infanzia e della scuola primaria, che copre un cubo di protezione che include un vero e proprio proiettore in modalità stand by. Il tavolo può essere sfilato, liberando la bocca del proiettore e attivando la camera. In questa modalità è possibile proiettare a parete, creando un vero e proprio cinematografo a supporto delle proprie narrazioni.

Tavolo in legno chiaro FSC (certificazione foreste controllate).

356087 MAGICPAGES

[CONTATTACI](#)

Hue Animation Studio

Set per storytelling ideale per creare video ad animazioni in stop motion e cartoni animati divertendosi mentre si impara.

Il set include: videocamera da tavolo con collo snodabile "plug and play" con microfono incorporato - 1 CD software di animazione - 1 Licenza software per singolo utente - il libro Book of Animation (solo inglese) con idee di attività.

Il colore del prodotto potrebbe variare.

Età: 5+.

311732 HUE ANIMATION STUDIO

66,00 €



Storytelling - Kit emozioni per la scuola

Una cassa audio che riproduce storie e canzoni: appoggia il personaggio sopra la cassa raccontastorie (ogni personaggio contiene un contenuto diverso) e ascolta.

I 6 personaggi inclusi nel kit di **Emozioni per la scuola** sono stati scelti per approfondire in classe storie e canzoncine molto popolari e per aiutare a riflettere su rabbia, paura ed altre emozioni.

Acquistabile a parte anche il Set di espansione **Primi passi alla Primaria** apprendimento avanzato composto da: **Baby yoga** (per fare yoga in classe), Divertiamoci con le **tabelline** (matematica), Viva la **natura** (scienze) e Let's sing together (**inglese**). Non include la cassa audio. Il set **Sviluppo del linguaggio** è una novità pensata per migliorare vocabolario e abilità metafonologica.

345409	KIT EMOZIONI PER LA SCUOLA	119,00 €
349392	ESPANSIONE - PRIMI PASSI ALLA PRIMARIA	74,00 €
349394	KIT EMOZIONI + ESPANSIONE	189,00 €
355794	LO SVILUPPO DEL LINGUAGGIO	119,90 €



MAKERSPACE





MakerSpace

Spesso chiamati FabLab, sono luoghi eterogenei di **sperimentazione "mani in pasta"**, che supportano la nascita di invenzioni ed idee.

Il MakerSpace scolastico porta questa visione all'interno di un contesto strutturato e specifico, che è quello della scuola, con i suoi obiettivi e le sue funzioni. Diviene qui un luogo di incontro tra due mondi: il making e la scuola. In questo spazio si impara, ma lo si fa attraverso una **modalità didattica fortemente attiva**, dove la costruzione della conoscenza passa per la costruzione fisica di oggetti da parte degli studenti.

Macchinari e attrezzature

Gli studenti qui imparano utilizzando le **stampanti 3D**, le **macchine al taglio laser**, i **torni**, le **stampanti serigrafiche**, i **robot**, le macchine da cucire, le serre idroponiche.

Utilizzando questi strumenti gli studenti sono incentivati a sviluppare **problem-solving**, a **osservare** fenomeni naturali e non, ad **applicare strategie** di intervento su progetti concreti, abituandosi anche ad analizzare e comunicare sempre le proprie esperienze.

In un MakerSpace si fa ricorso ad una metodologia che si basa su tre fasi comuni: progettazione, realizzazione e verifica.

Lo spazio? Progettiamolo insieme!

Siamo disponibili a sviluppare con le scuole idee e progetti di MakerSpace scolastici (come quello in queste pagine), anche partendo da zero: **contattateci per una consulenza personalizzata!**



Dobot Mooz 2 Plus

Stampante 3d con incisore laser e CNC.

Un solo strumento, tre funzioni diverse: Dobot Mooz 2 Plus è la stampante 3D metallica trasformabile di livello industriale, che adotta un design all-in-one con testine intercambiabili per la stampa 3D, l'incisione laser e l'intaglio CNC.

La guida lineare di livello industriale, il motore passo-passo e il corpo lavorato a CNC mantengono Mooz stabile e ne garantiscono l'elevata precisione di 0,02 mm. Il montaggio rapido, la custodia protettiva, il controller facile da usare e la guida intuitiva qualificano questa stampante 3D come adatta a principianti, maker ed insegnanti.

Cosa fa Dobot Mooz 2 Plus

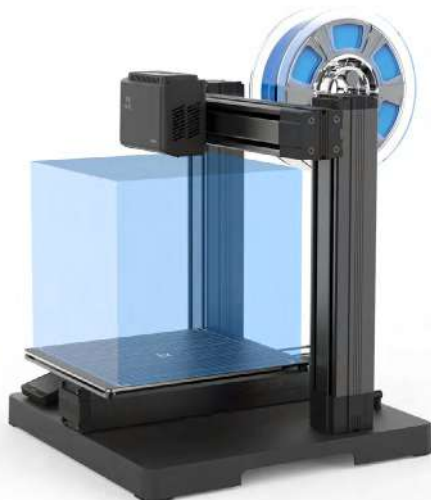
Stampa 3D - La testina di stampa 3D progettata con precisione previene i problemi di intasamento ed è in grado di produrre risultati di stampa coerenti.

Incisione laser - La potente testa laser da 1,6 W rende ancora più veloce l'incisione e il taglio di diversi tipi di materiali.

Intaglio CNC - Il motore mandrino ad alta velocità da 8000 giri/min rende più facile intagliare materiali duri come legno, bambù, PCB e plastica.

344661 DOBOT MOOZ 2 PLUS

899,00 €



Costruisci meglio, costruisci di più, costruisci imparando

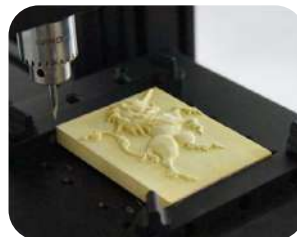
L'area di stampa effettiva è di 200x200x195 mm: questa dimensione ti dà più libertà di stampare oggetti complessi.

Inoltre, Dobot Mooz 2 Plus è molto orientata ai dettagli e offre molteplici funzioni utili, rendendo la stampa 3D più semplice, intelligente e veloce

Cosa c'è nella scatola

Stampante 3D con incisore laser e CNC

- Touch pad LCD
- 3 attuatori lineari identici
- Letto riscaldato
- Supporto filamento 1,75
- Adattatore di alimentazione 12V
- 2 cavi a 8 conduttori
- Cavo USB 2.0
- Filamento PLA da 250 g
- Garanzia 12 mesi on-center
- Inclusa cover protettiva





CampuSprint3D 5.0

Inventa. Progetta. Crea. In totale sicurezza.

CampuSprint3D 5.0 è la nuova e migliorata versione di uno dei nostri prodotti più amati di sempre: la stampante 3D per ambienti educativi. Il vero punto di forza di questa linea di stampanti, da sempre, è quella di identificare uno strumento compatto, **facilissimo** da configurare, con un ottimo rapporto qualità-prezzo e **sicuro**: la stampa infatti si interrompe immediatamente se per caso lo sportello della macchina viene aperto, e questo limita al massimo la possibilità di interazione diretta dello studente con superfici o materiali potenzialmente dannosi.

CampuSprint3D 5.0 ha un **touchscreen** HD IPS **più grande**, da 4,3" nella parte superiore della stampante, con controlli grandi e intuitivi.

- Solo 4 passaggi per iniziare la stampa, senza la necessità di collegamenti al computer
- Anteprima dei file visibile sullo schermo
- Stato di stampa aggiornato in tempo reale
- Interfaccia in italiano
- Piano di stampa estraibile che facilita la rimozione della stampa
- Rilevamento di esaurimento del filamento incorporato
- Memoria interna da 8 GB per memorizzare i propri modelli direttamente nella stampante
- Funzione software che consente di dividere il modello in più parti separate quando è troppo grande per una stampa
- Possibilità di convertire immagini 2D in modelli 3D, uno dei modi più semplici per iniziare la progettazione 3D

Wi-Fi di ultima generazione

CampuSprint3D 5.0 offre la connessione Wi-Fi di ultima generazione con la quale inviare, alternativamente alla chiavetta USB, file 3D dal computer direttamente alla stampante.

La stampante è inoltre cloud-ready: è possibile controllare e gestire più stampanti contemporaneamente, accodare più stampe, fare lo slice dei modelli e accedere a delle lezioni online per la classe.

Stampa 3D in totale sicurezza

Un sensore rileva l'apertura della porta e mette in pausa la stampa, quando la porta viene chiusa la stampa riprende autonomamente.

Caratteristiche tecniche

Estrusori	1
Diametro ugello	0,4 mm
Estrusori	0,6-0,8 mm (non inclusi)
Risoluzione	0,1-0,4 mm
Dimensioni stampante	380x400xh453 mm
Dimensione area stampa	220x220xh220 mm
Temperatura estrusore	280°C massima
Temperatura piano	110°C massima
Piatto stampa	Riscaldato e sostituibile
Materiali supportati	PLA, PETG, TPU, ABS, ASA
Display	Touchscreen HD da 4,3"
Connettività	USB, WIFI, Ethernet, Cloud
Software supportati	Flashprint, Cura, Orca Slic3r
Compatibilità	Windows, Mac, Chromebook

Il kit che proponiamo include un kit di 3 bobine e un videocorso d'avvio sull'utilizzo della stampante. La garanzia delle parti consumabili è di 3 mesi (estrusore, base di stampa PEI)



Kit CampuSprint 5.0 e Arduino Alvik

Possibilità di espansione infinite

Questo kit include tutto il necessario per iniziare a personalizzare Arduino Alvik stampando i propri componenti 3D e collegandoli ad Alvik attraverso i connettori compatibili con LEGO Technic® e viti M3. Include una stampante CampuSprint 5.0, filamento per la stampa e 12 Arduino Alvik sufficienti per attività per tutta la classe.

352696 STAMPANTE 3D CAMPUSPRINT3D 5.0 PRO 1.045,00 €

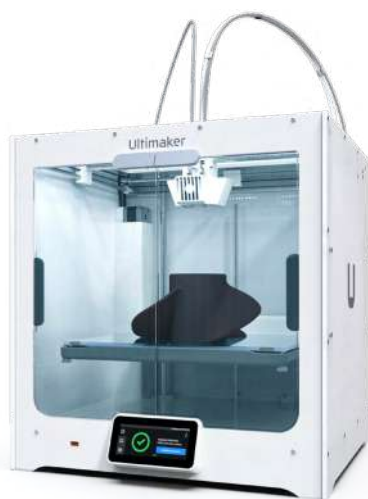
355960 STAMPANTE E ARDUINO ALVIK - KIT CLASSE 2.570,00 €



Ultimaker S3 e S5

Serie di stampanti di precisione e affidabilità per la stampa 3D professionale, con doppio estrusore e un ampio volume di stampa

Filamenti in PLA o ABS compatibili a richiesta!



Ultimaker S3

L'Ultimaker S3 è una stampante 3D compatta con tecnologia FFF e doppia estrusione, dotata di un sistema esclusivo di sollevamento automatico degli ugelli e print core intercambiabili. Il volume di stampa di 230x190x200mm, abbinato alla risoluzione variabile da 20 a 300 micron e a un piano riscaldato fino a 140°C, assicura stampe precise e di alta qualità. È molto silenziosa (50 dBA in attività), offre connettività avanzata tramite Wi-Fi, LAN e USB. Supporta diversi materiali, da PLA a TPU, ed è compatibile con software Ultimaker Cura, Connect e Cloud per una gestione semplice e versatile.

327622 ULTIMAKER S3

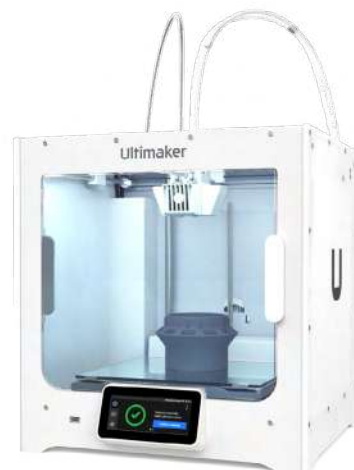
3.950,00 €

Ultimaker S5

La Ultimaker S5 è progettata per garantire stampe impeccabili e affidabili con un sistema di livellamento attivo, controllo del flusso d'aria e sensori intelligenti. Offre un ampio volume di stampa di 330x240x300 mm e doppia estrusione per una libertà creativa senza pari. Il display touch da 4.7 pollici semplifica l'uso, mentre la connettività versatile (Wi-Fi, Ethernet, USB) e gli aggiornamenti firmware automatici assicurano un controllo totale e sempre aggiornato. Completa di accessori, consumabili e strumenti, è la scelta ideale per chi cerca qualità, precisione e rapidità in un'unica soluzione.

336034 ULTIMAKER S5
349738 ULTIMAKER S5 PRO BUNDLE
327624 ULTIMAKER S5 AIR MANAGER

6.350,00 €
9.925,00 €
695,00 €



Stampante 3D a resina Foto 8.95 4K

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

Dettagli tecnici:

- Tecnologia di stampa: SLA
- Sorgente luminosa: 405 nm LED
- Spessore dello strato: 0.025-0.2 mm (regolabile)
- Dimensioni di stampa: 192x120x200mm
- Pixel Size: 35µm
- Display Screen: 3.5" touch
- Supporto per resina: 405 nm

347802 STAMPANTE 3D FOTO 8.95 4K
354205 CURING BOX ULTRA CURE
345504 UV CURING BOX BASIC

990,00 €
920,00 €
340,00 €



Resine compatibili

Codice	Caratteristiche	Prezzo
336556	Standard Nera 0,5 Kg	26,00 €
336555	Standard Verde 0,5 Kg	26,00 €
336554	Standard Grigia 0,5 Kg	26,00 €
336552	Standard Rossa 0,5 Kg	26,00 €
336553	Standard Bianca 0,5 Kg	26,00 €
336557	Lavabile Grigia 0,5 Kg	30,00 €
336558	Lavabile Bianca 0,5 Kg	30,00 €

CampuSprint3D Guider 3

CampuSprint3D Guider 3 è una stampante 3D desktop professionale, ideale per laboratori e scuole che necessitano di precisione e affidabilità. Compatta e robusta, la Guider 3 offre un volume di stampa di 300x250x340 mm, supporta un'ampia gamma di materiali tra cui PLA, ABS, PETG, ASA e PC, e utilizza un piano riscaldato fino a 120°C con un estrusore che raggiunge i 300°C, garantendo stampe di alta qualità. Dotata di un sistema di calibrazione automatica e di un sensore di filamento per un'esperienza di stampa senza interruzioni, la Guider 3 include connettività WiFi, Ethernet e USB, per un controllo versatile e remoto. Il display touchscreen da 4,3 pollici e il filtro HEPA garantiscono un uso semplice e sicuro. Compatibile con software Cura e Slic3r, accetta file 3MF, STL, OBJ, FPP e altri formati comuni.

346883 CAMPUSPRINT3D GUIDER 3

2.990,00 €



Stampanti 3D - Tabella comparativa



Modello	CampuSprint3D 5.0	Stampante 3D Resina	CampuSprint3D Guider 3	Mooz 2 Plus	Ultimaker S3	Ultimaker S5
Codice	350753	347802	346883	344661	327622	336034
Prezzo	990,00 €	990,00 €	2.990,00 €	899,00 €	3.950,00 €	6.350,00 €
Accessori	-	-	-	Incisore laser e fresa	-	-
Estrusori	1	-	1	1	2	2
Diametro filamento (mm)	1,75	-	1,75	1,75	2,85	2,85
Risoluzione stampa (mm)	0,1-0,4	0,05	0,05-0,4	0,05-0,3	0,02-0,6	0,02-0,6
Volume di stampa (mm)	220x220x220	192x120x200	300x250x340	200x200x190	230x190x200	330x240x300
Piatto stampa riscaldato	No	-	Sì	Sì	Sì	Sì
Materiali supportati	PLA/PETG/TPU	Resina, Washable Resin	ABS, PLA, PC, PA, HIPS, ASA, PETG, PA-CF, PLA-CF, PETG-CF, PETG-GF	PLA, TPU, PETG	PLA, Tough PLA, Nylon, ABS, CPE, CPE+, PC, TPU 95A, PP, PVA, e molti altri...	PLA, Tough PLA, Nylon, ABS, CPE, CPE+, PC, TPU 95A, PP, PVA, Breakaway
Ambiente di stampa	Chiuso con blocco di sicurezza	Chiuso con blocco di sicurezza	Chiuso	Chiuso	Chiuso	Chiuso
Display	4,3" Touchscreen	3,5" Touchscreen	4,3" Touchscreen	3,5"	4,7" Touchscreen	4,7" Touchscreen
Connettività	USB, Wi-Fi, LAN	USB	USB, Wi-Fi, LAN	USB	USB, Wi-Fi, LAN	USB, Wi-Fi, LAN
Software di stampa	PrusaSlicer, Cura, Orca Slicer	FlashDLPrint	Cura, Slic3r	Cura, Slic3r, Printron	Cura, Open source	Cura, Open source
Compatibilità	Windows, Mac, Linux	Windows, Mac, Linux	Windows, Mac	Windows	Windows, Mac, Linux	Windows, Mac, Linux
Garanzia	2 anni	2 anni	2 anni	1 anno	1 anno	1 anno

Filamenti

I materiali più usati per la stampa 3D al momento sono PLA (acido polilattico) e ABS (acrilonitrile-butadiene-stirene) sotto forma di filamenti dal diametro variabile. Sul sito CampuStore, sono disponibili entrambi i materiali nei diametri da 1,75 mm e 2,90 mm, in tantissimi colori!

- Arancione
- Azzurro
- Bianco
- Blu
- Giallo
- Grigio
- Nero
- Rosso
- Verde
- Viola
- Marrone

Sono disponibili anche kit già pronti di 3 bobine colorate! La selezione completa di filamenti sul nostro sito www.campustore.it/filamenti

327853 BIANCO-GIALLO-BLU

55,00 €



Cos'è

La migliore macchina al taglio laser per le scuole.

Vantaggi educativi

- Permette di creare artefatti cognitivi
- Crea occasioni educative coinvolgenti
- Permette di insegnare con esempi reali

Livello di scuola

Infanzia - Primaria - Secondaria di I e II grado

Età

3-99 anni

xTool P2

La migliore macchina laser per le scuole è disponibile in una nuova, efficientissima versione: xTool P2 rende semplicissimo traghettare gli studenti nel mondo delle STEAM e dell'artigianato digitale. Grazie a P2 è possibile realizzare stupefacenti artefatti cognitivi, oggetti decorativi o funzionali con risultati professionali e avanzati, ma con estrema facilità e in sicurezza.

Trasforma le tue idee in realtà

Il software associato alla macchina al taglio laser P2 può guidare gli studenti alla scoperta del design digitale, espandendo le loro abilità creative e permettendo loro di lavorare al contempo su STEAM, matematica, tecnologia e arti.

Sicurezza

P2 è una macchina per il taglio laser sicura e versatile. Realizzata in materiali non tossici, include funzioni come la protezione degli occhi e la chiusura automatica. Il kit che proponiamo è la soluzione completa per installare il plotter laser con un purificatore d'aria e tutti gli accessori necessari per l'utilizzo in laboratorio didattico. Comprende inoltre alcuni materiali consumabili (cartone, legno, acrilico) per mettersi subito al lavoro.

Innovare il modo di imparare

A volte, alcuni concetti o materie possono risultare noiosi od ostici, e questo può rendere difficile essere efficaci nel raggiungere tutti gli studenti. P2 nasce proprio per creare occasioni educative coinvolgenti e motivanti. Permette di realizzare attività per insegnare, attraverso esempi reali e sulla base di veri e propri progetti tecnici, da realizzare in gruppi di lavoro, che possono organizzarsi come una vera équipe scientifica.

Lascia il tuo segno nel mondo. Grazie alle STEAM.**Trasforma la tua scuola, a lezione: qualche idea**

I progetti realizzati con P2 possono essere indirizzati a creare decorazioni per le pareti della scuola, piccoli mobili o sistemi di illuminazione, magari in combinazione con sistemi di elettronica semplice (vedi la sezione dedicata di questo catalogo per qualche ispirazione), per un'esperienza STEAM ancor più trasversale. Queste attività permettono anche agli studenti di "sentire propri" e quindi più affini e coinvolgenti, gli ambienti della scuola che hanno contribuito a migliorare.

P2 può poi essere utilizzata per realizzare, senza aiuti esterni, le decorazioni per le festività, oggetti green utili per l'orto o il giardino dell'istituto, merchandise scolastico, con cui la scuola può realizzare dei mercatini per finanziare specifiche attività a beneficio degli studenti o dei semplici ricordi e pensieri per famiglie e amici.

Cosa puoi realizzare con P2**Caratteristiche tecniche**

Potenza nominale	55 W (tubo laser in vetro CO2)
Ingombro	100x64x27 cm
Peso del prodotto	45 kg
Area di lavoro	60x30,5 cm (letto 68x36 cm)
Fotocamera AI	Sì
Fotocamera panoramica	Sì
Fotocamera a distanza ravv.	Sì
Numero di pixel (effettivi)	16MPx2
Risoluzione dell'immagine	1000 DPI
Messa a fuoco automatica	Sì
Compatibilità	Windows, MacOS, iPad
Software di controllo	xTool Creative Space, LightBurn
Tipo di file supportati	SVG, DXF, JPG, JPEG, PNG, BMP
Connessione	Wi-Fi, USB, Ethernet

349359 XTOOL P2 LASER CUTTER FULL EDU
345591 FILTRI DI RICAMBIO

4.600,00 €
141,00 €



xTool M1 Ultra

La macchina definitiva 4-in-1 per artigianato e laboratori didattici

xTool M1 Ultra è una macchina 4-in-1 ideale per artigianato e fai da te, poiché combina tecnologia laser, taglio a fustella, stampa inkjet e disegno automatico.

In modalità laser, offre incisione e taglio fino a 10mm di spessore grazie al laser a diodo da 10W o 20W, perfetta per materiali come legno o pelle.

La modalità lama include una lama a punta fine per tagli delicati e una lama da taglio per materiali più spessi, come cartone e legno di balsa, con opzioni aggiuntive come la lama rotante per tessuti. Con la stampa inkjet, è possibile realizzare stampe vivide su una vasta gamma di materiali, come legno e tessuti, grazie all'uso di inchiostri CMY.

La modalità penna permette disegni precisi e personalizzabili, utilizzando penne diverse. Con un'area di lavoro di 300x300mm, velocità massima di 400mm/s, posizionamento preciso Pin-point e compatibilità con vari sistemi operativi, M1 Ultra è la soluzione completa per ogni progetto creativo.

xTool M1 è disponibile in una vasta gamma di kit con diverse combinazioni di accessori per adattarsi alle esigenze di ognuno, dal laboratorio didattico al maker.

Gli accessori sono disponibili singolarmente per poter personalizzare la propria postazione plotter o aggiungere funzionalità alla macchina in un secondo momento.

355827	XTOOL M1 ULTRA 10W BASIC	1.167,00 €
355110	XTOOL M1 ULTRA 20W ALL-IN-ONE	2.333,00 €
355114	XTOOL M1 ULTRA ACCESSORIO INK MODULE	175,00 €
355111	XTOOL M1 ULTRA ACCESSORIO RISER BASE KIT	175,00 €



PURIFICATORE
HEPA INCLUSO
NEL SET

Specifiche

Caratteristiche laser

Area di lavoro

Altezza massima di taglio

Precisione

Software di progettazione

Formati file

Materiali compatibili

Compatibilità

CO2 40W

500x300 mm

15 mm

0,05-0,3 mm

PS, AI, CorelDRAW, AutoCAD, Solidworks, AutoDraw e altri
JPG, PNG, TIF, BMP, DXF, SVG, CR2 e altri

Carta, cartone, legno, acrilico, stoffa, pelle, PET, gomma, fibra di vetro, plastica e altri

Windows, Mac, Chromebook

LaserBox 1.5

Una laser cutter smart

Ideata per ambienti educativi, LaserBox 1.5 è una macchina a taglio laser multimateriale con videocamera grandangolare ad alta risoluzione e algoritmo visivo di intelligenza artificiale.

Perché è rivoluzionaria

- **Non serve alcun software:** è sufficiente disegnare a mano libera sull'apposito materiale, inserirlo nell'area di lavoro, premere il pulsante e LaserBox lo scansiona e lo trasforma in un prodotto reale in soli tre step!
- **Riconoscimento e configurazione automatici:** LaserBox può riconoscere la tipologia e lo spessore dei materiali, impostando di conseguenza i parametri di potenza, velocità e altezza
- **Anteprima smart:** la videocamera grandangolare da 5 Mpx permette di vedere sul materiale prescelto un'anteprima del progetto
- In ogni momento è possibile controllare l'avanzamento dei lavori e il tempo necessario alla conclusione

La sicurezza prima di tutto. Un sensore rileva l'apertura del coperchio e mette in pausa le operazioni, rendendo LaserBox totalmente sicura anche per i bambini.

Inoltre un **sistema filtrante** si attiva e regola automaticamente in base al carico di lavoro, assicurando una corretta ventilazione dell'ambiente.

Otto sensori attivano infine degli avvisi se rilevano anomalie legate alla temperatura, al sistema di raffreddamento, alla videocamera, al filtro e al puntatore laser.

Disponibile anche versione **con modulo rotary** (per incidere oggetti cilindrici, come tazze) integrato, oppure acquistarlo a parte.

345002	MAKEBLOCK LASERBOX 1.5	5.270,00 €
346894	MAKEBLOCK LASERBOX 1.5 CON ROTARY	5.397,00 €
339338	MODULO ROTARY	126,00 €



Crea da te le grafiche per abbellire la tua scuola con Plotter Roland SG3-300

Uno strumento ideale per rinnovare gli ambienti della scuola: consente infatti di realizzare

- Grafiche murali di grande formato
- Grafiche calpestabili
- Grafiche magnetiche
- Grafiche attaccabili a parete senza colle o adesivi
- Etichette per oggetti/strumenti
- Segnaletiche

354954 PLOTTER ROLAND SG3-300

CONTATTACI



Plotter da taglio GS2-24

Software RIP Roland CutStudio e 3 anni di garanzia sul prodotto inclusi. Larghezza del materiale da 50 a 700 mm, area di taglio fino a 584x25 m, velocità di taglio da 10 a 500 mm/sec, risoluzione meccanica 0.0125 mm/passi.

343927 PLOTTER DA TAGLIO GS2-24

1.490,00 €

317287 VINILE LUCIDO DA INTAGLIO PER GS2-24

45,00 €



Plotter stampa e taglio BN-20A

Utilizza la tecnologia di stampa a getto d'inchiostro e può stampare su diversi materiali: carta, banner in PVC, adesivo e materiali per la personalizzazione dell'abbigliamento. Software RIP Roland VersaWorks e kit inchiostri inclusi. Specifiche tecniche:

- Larghezza supporti da 150 a 515 mm
- Area di stampa/taglio massimo 480 mm
- Risoluzione di stampa massimo 1.440 dpi
- Velocità di taglio da 10 a 150 mm/s

355754 PLOTTER + INCHIOSTRI + TRAINING

5.474,00 €

346415 KIT INCHIOSTRI PER BN-20A

276,00 €



Modellatore 3D SRM-20

Può essere utilizzato con facilità grazie al Roland VPanel, un pannello on-screen per gestire le operazioni di lavorazione direttamente dal computer. Alta precisione, controllo di velocità e cursore quadri-direzionale, possibilità di modificare la velocità. Compatibile con i file 3D diffusi. Tre tipi di software inclusi. Specifiche tecniche:

- Corsa degli assi 203x152x60h mm
- Risoluzione di scansione e modellazione a partire da 0.01 mm/step

303773 FRESA/SCANNER 3D SRM-20 + ACC.

4.625,00 €



Modellatore 3D MDX-50

Utilizza la tecnologia SRP per ottenere superfici levigate e lavorare tanti diversi materiali, con grande precisione meccanica (fino a 0,01 mm). Specifiche tecniche:

- Materiali lavorabili: Resine come legno chimico e cera da modellazione (no metalli)
- Corsa degli assi X, Y e Z: 400x305x135h mm
- Risoluzione meccanica: 0,01 mm/step (mezzo step)
- Dimensioni: 760x900x732h mm - Peso: 122 kg

355779 MODELLATORE 3D MDX-50 + TRAINING

10.690,00 €

327438 ASSE ROTATIVO PER MDX-50

3.820,00 €

Scanner 3D



Sistema Spectrum Scanner 3D

RangeVision Spectrum è uno scanner 3D ottico universale ad alta risoluzione basato su una struttura leggera ad alta tecnologia.

È ottimo per il reverse engineering, il design industriale, l'istruzione, soprattutto delle scienze.

Lo scanner ha tre campi visivi, telecamere industriali a colori da 3MP e un modulo di proiezione a LED.

È dotato di una tavola rotante automatica con portata 20 kg e una custodia protettiva da viaggio.

Digitalizza oggetti di dimensioni comprese tra 1 cm e 3 metri.

Incluso software e treppiede.

336633 SISTEMA SPECTRUM SCANNER 3D

6.499,00 €



Color 3D Body scanner

Uno scanner 3D portatile: libertà a portata di mano! Gli scanner 3D possono essere fissi o portatili e sono utilizzati per rilevare e misurare oggetti reali e avere così un modello 3D digitale, che può essere utilizzato per diverse applicazioni, come la modellazione 3D, il reverse engineering, la stampa 3D, il controllo dimensionale o controllo qualità. Il vantaggio di uno scanner portatile (in questo caso body scanner) è che permette un'area di scansione più ampia (non è limitato dalle dimensioni dell'area di scansione di un dispositivo fisso) e offre totale libertà di movimento, velocità di scansione, facilità di acquisizione dell'immagine. In questo caso l'area di scansione massima è di circa 4 metri: oggetti più grandi possono essere comunque scansionati "a pezzi" e poi rilavorati in digitale. Si consiglia di utilizzarlo in abbinata a un computer i7-10750H o superiore, memoria 32G o superiore, scheda grafica NVIDIA GTX1660Ti o superiore, grafica discreta 4G, USB 3.0.

346331 COLOR 3D BODY SCANNER

7.900,00 €



DM 66/2023

Corsi **STEAM e Artigianato digitale**
Stampa 3D - Laser - Scanner
certificati e disponibili su MePA

MEPA

acquisiretepa.it

formazione@campustore.it

Velocità di scansione:

<3min

Formato di output:

STL, ASC, OBJ, PLY, VTK,
OFF

Risoluzione del sensore:

CMOS da 3.1MPixel

**Carico massimo
della tavola rotante:**

5 kg



Scanner 3D desktop

Uno scanner 3D a luce bianca. Con due modalità di scansione automatica (con piattaforma) e manuale. Con il sensore di visione e l'obiettivo ad alta risoluzione, la sua precisione di scansione può raggiungere 0,05 mm. Lo scanner consente di esportare file in formato STL per la stampa 3D. La dimensione dell'oggetto da scansionare può essere inferiore a 20 cm, utilizzando così la piattaforma rotante completamente automatica; oppure si può anche scegliere la modalità manuale per espandere il volume di scansione a 120x120x120 cm.

337544 SCANNER 3D DESKTOP

1.400,00 €



GREEN



eduBird

Una casa per gli uccelli intelligente

eduBird è una casetta per gli uccellini costituita da due scocche sovrapposte, una interna, di legno che risulta piacevole per l'uccellino che vi verrà accolto, l'altra esterna, in plexiglass, che alloggia e protegge le parti tecnologiche.

Sul retro della casetta vi è un alloggio per **webcam (inclusa)** alimentata dal pannello solare installato su una delle falde del tetto.

Una volta scelto il luogo adatto nel giardino della scuola, si può procedere all'installazione di eduBird e aspettare che qualche uccellino la scelga come nido.

Da quando ciò accade è possibile **monitorare** da remoto la **vita nella casetta**, registrare immagini ed eventualmente suoni e tenerne traccia nel passaggio delle stagioni e delle generazioni di uccellini che si succederanno, schiusa dopo schiusa.

355965 EDUBIRD

400,00 €

Geometric Garden

Imparare la geometria coltivando l'orto

Un kit didattico, per fare outdoor learning, composto da:

- Il sistema di moduli in legno Geometric Garden
- Una scheda Agrumino
- Set di semi misti
- Una videolezione sul tema di architetture scolastiche e sostenibilità

Il sistema di costruzione di moduli in legno Geometric Garden include, **tre figure componibili in 3D**: la sfera, il cubo e il prisma. Permette di costruire delle figure tridimensionali a partire da delle figure piane, attraverso un sistema di incastro, e che rende possibile "piantare" nel terreno, in modo che diventino quasi parte della natura.

Si tratta anche di un kit intelligente perché trasmette dei dati, grazie a un connettore digitale: include infatti Agrumino (vedi pagina 168).

343096 GEOMETRIC GARDEN 450,00 €
340608 AGRUMINO LEMON SENSORE WI-FI GREEN 59,00 €



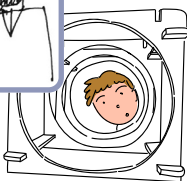
Da un'idea di

FRANCESCO BOMBARDINI



Cubo

Tunnel per il gioco

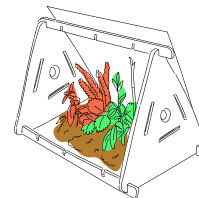


Sfera

Bomba di semi

Prisma

Serra



Smart Garden

Serra idroponica

Smart Garden è in grado di far crescere piante e prodotti commestibili a un ritmo accelerato utilizzando acqua ricca di sostanze nutritive. Poiché i semi non sono sepolti nel terreno, è possibile osservare l'intero processo dalla germinazione alla piena fioritura!

L'orticoltura idroponica è considerata il metodo di produzione del futuro; con un uso più efficiente dell'acqua del 90%, le colture possono essere coltivate in quantità e spazi fisici inferiori e non sono necessari prodotti chimici o pesticidi. Inoltre, i prodotti coltivati con questo metodo sono più ricchi di sostanze nutritive.

345507 SMART GARDEN - SERRA IDROPONICA

115,00 €



CampusGarden

La miniserra di CampuStore con Arduino

Fai felici le piante della scuola e **utilizza** i loro **dati** per creare esperienze didattiche realistiche, significative ed efficaci! Realizzato con Arduino questo kit per lo studio dei valori all'interno di una miniserra fai-da-te, un kit che unisce, la capacità del **metodo scientifico** di indagare il reale a matematica e big data.

Nel set viene fornito **tutto il necessario per poter costruire una piccola serra**, l'elettronica per renderla "intelligente", la dotazione software e cloud per visualizzare i dati, nonché **7 videolezioni formative** ideate e svolte da Luca Scalzullo della nostra Academy. Il progetto parte da una serra da costruire in autonomia, con superfici in plexiglass con feritoie per il passaggio di **sensori** e **cavi**. La dotazione si basa su una scheda **Arduino MKR** da montare in un carrier su cui sono già integrati **sensori** come quello di **luce ambientale** e **giroscopio**. Include una **pompa per l'acqua**, un sensore di **umidità** e **temperatura** dell'aria, un sensore di **pressione atmosferica** ed uno di **CO2** per il controllo della fotosintesi, una striscia **LED** per l'illuminazione forzata ed una ventolina per il ricircolo dell'aria. Tutto viene gestito dalla piattaforma **Arduino Cloud**. Questi componenti rendono le piante della scuola "parlanti" (ovvero capaci di trasmettere dati). La piattaforma Cloud consente di gestire le attività per 1 anno. Poi si potrà decidere di proseguire l'iscrizione o gestire i dati della scheda e dei sensori con proprie soluzioni.

Cosa include CampusGarden?

- Una serra fai da te
- Accessori
- Una scheda di programmazione
- Sensori e componenti elettronici
- Accesso a piattaforma Arduino Cloud
- Un videocorso con Luca Scalzullo

VIDEOLEZIONI INCLUSE



Pietro Alberti
Idea e prototipazione



Luca Scalzullo
Contenuti didattici



343748	CAMPUSGARDEN	455,00 €
348092	SET CLASSE CON 20X CHROMEBOOK	14.500,00 €
348087	SET PER LA CLASSE CON 20X NOTEBOOK	18.110,00 €

Tower Garden

Serra idroponica per la didattica

La Tower Garden è una serra idroponica da interni che nasce dall'esperienza di Stephen Ritz, professore del South Bronx che ha sviluppato delle lezioni e dei contenuti educativi, per perseguire due obiettivi: ridurre l'abbandono scolastico, che nella sua scuola superava l'80% (oggi sceso a meno del 9%), ed educare studenti e famiglie a uno stile di vita sano. Ne è nato un progetto educativo basato su questa serra verticale su ruote, che oggi è utilizzata da oltre 100.000 studenti nel mondo e che è stato presentato anche alla Casa Bianca.

Perché sceglierla?

L'obiettivo è quello di coltivare vero cibo anche all'interno delle scuole, portando i ragazzi ad appassionarsi alla tematica della sostenibilità: la serra infatti, utilizza il 90% in meno di acqua, spazio e risorse rispetto a un sistema di coltivazione tradizionale: un ottimo modo per ragionare anche sul valore delle risorse. E proprio il cibo e la sua varietà sta al centro di questo strumento: Tower Garden permette di coltivare oltre 47 varietà diverse di vegetali! La serra **comprende** poi una serie di **attività didattiche** "già pronte" pensate per far lavorare i ragazzi su esperienze STEM, dati, sostenibilità e adatte al contesto didattico italiano dal **Future Food Institute**.

Come funziona

- Le piante crescono su supporti di lana di roccia.
- Il serbatoio immagazzina la soluzione nutritiva della pianta.
- La soluzione scende a cascata lungo Tower Garden nutrendo le piante.
- Dopo qualche settimana, le piante saranno pronte per il raccolto. Dimensioni: 180x90x90 cm.

340852	TOWER GARDEN	1.700,00 €
--------	--------------	------------



FUTURE
FOOD
INSTITUTE



TOWER
GARDEN



Le 3R: riduci, riutilizza, ricicla



Sistema Felfil

Trituratore elettrico per scarti plastici

Felfil Shredder è un tritatore plastico compatto, che permette di riutilizzare e riciclare gli scarti plastici della scuola. Le possibilità di tritare sono molteplici: dare nuova vita alle stampe 3D sballate o vecchie o agli scarti plastici. Sensoristica avanzata per evitare blocchi e rotture. Si può poi utilizzare il materiale tritato per creare filamento riciclato da utilizzare per stampa 3D o attività creative. Il sistema Felfil è invece composto da Felfil Evo, un estrusore di filamento per stampanti 3D, e da Felfil Spooler, un avvolgitore.

328489 SISTEMA FELFIL 1.149,00 €
339511 FELFIL SHREDDER TRITURATORE ELETTRICO 983,00 €



Raccolta differenziata CampuStore

Pannello decorativo per l'aula on magneti

Pannello che permette la collocazione di 30 magneti sagomati (inclusi): alcuni rappresentano bidoni per la raccolta, mentre altri identificano dei rifiuti specifici. Obiettivo di questo gioco è quello di posizionare i magneti-rifiuti in prossimità del bidone corrispondente. Consente di ragionare sull'importanza della corretta collocazione dei propri scarti, sui rifiuti "difficili", ma anche di lavorare, in ottica sostenibile, su insieme e raggruppamenti.

Dimensioni: 70x70 cm.

340856 PANNELLO RACCOLTA DIFFERENZIATA CS 130,00 €

Educazione alimentare



Piramide alimentare CampuStore

Lavagna metallica ispirata alla piramide alimentare, corredata di 40 tanti magneti circolari, ciascuno rappresentante un alimento diverso, che gli studenti devono posizionare sulla superficie ed inserire nella categoria corretta. Aiuta a lavorare su insieme e categorie e a imparare uno stile di vita sano in forma giocosa.

Le scritte, la grafica accattivante e i colori pastello la rendono anche un ottimo elemento decorativo per l'aula o per corridoi.

Dimensioni: 70x70 cm.

337813 PIRAMIDE ALIMENTARE MAGNETICA CS 130,00 €



CampusFood 3D

Stampante 3D Alimentare

Stampante Food 3D: consente di utilizzare gli alimenti per stampare in 3D modelli commestibili per studi di design, cucina, geometria,...

È dotata di un display touch da 3,5" e permette di personalizzare temperatura, velocità e portata.

- Ampia area di stampa: 30x50 x10 cm
- Dimensioni compatte: 67 x 44 x 50 cm
- Ugello di dosaggio con 3 diametri 1.0 mm, 1.2 mm e 2.0 mm

355786 CAMPUSFOOD 3D 3.550,00 €

3Bee | Un percorso di sostenibilità per infanzia e primaria

Bee the change: porta in classe un alveare!

Questo set è composto da un **supporto fisico** (Percorso Biodiversità) da installare nel cortile o giardino scolastico, sul quale condurre laboratori ed osservazioni, e da **materiali didattici** specifici per costruire un percorso di consapevolezza guidato.

Il **supporto fisico** che compone il set (Percorso Biodiversità) include:

- 3 Polly House - cassette per "api solitarie" realizzate con materiali sostenibili
- 1 casetta per coccinelle
- 1 casetta per farfalle
- 5 cartelli informativi 40x30cm

I materiali didattici sono suddivisi in 9 moduli sulla biodiversità, che offrono la possibilità di creare un percorso educativo a tappe sulla sostenibilità, nel giardino della scuola o in aula!

I moduli sono pensati per essere condotti da settembre a maggio, per seguire l'andamento delle stagioni e adattarsi al contempo all'anno scolastico, ma non sono vincolanti e possono essere organizzati liberamente!

Ciascun modulo include:

- lezione di partenza 1-a-molti per monitor, computer o LIM
- video-guide esplicative a cura di apicoltori professionisti
- schede didattiche per studenti (stampabili)
- suggerimenti per "compiti a casa"
- giochi interattivi e suggerimenti per laboratori
- monitoraggio a distanza di un alveare digitale

Disponibile anche versione in inglese su richiesta.

354976 3BEE - A SCUOLA DI BIODIVERSITÀ

2.000,00 €

Kit per l'osservazione del terreno

Strumenti per l'osservazione e l'analisi di radici e lombrichi

Questo kit contiene 2 esperienze in una: una volta piantati i semi (prima attività), i bambini potranno osservare la formazione delle radici, la crescita delle piantine e il ciclo vitale dei lombrichi. Dopo aver indagato come crescono le radici gli studenti scopriranno come esse possono prendere vita, diventando habitat per altre forme di vita: si possono ad esempio aggiungere i lombrichi al vivaio e osservare come si comportano. Età: 6+.

342835 KIT OSSERVAZIONE DEL TERRENO

40,00 €

Kit di esperimenti di botanica

Strumenti per lo studio della fotosintesi, la germinazione e lo sviluppo di una pianta

Questo kit è perfetto per indagare diversi aspetti del mondo naturale divertendosi. L'obiettivo è soprattutto quello di eseguire esperimenti ed osservazioni sulla fotosintesi e su come si realizzano, sul conseguente sviluppo di una pianta e sulla germinazione. Include tutti gli elementi per realizzare al meglio le attività e un libretto di esperimenti sulla germinazione già suggeriti e guidati. Età: 6+.

342797 KIT ESPERIMENTI BOTANICA

40,00 €

Kit scoprire le piante a scuola

Strumenti per l'osservazione e l'analisi della germinazione e la crescita delle piante

Un supporto davvero molto completo e ricco di spunti educativi. È composto da un kit per studiare le diverse fasi del seme e della crescita delle piante, un gioco di carte sul tema "dal seme alla tavola", semi di fagiolo nano da coltivare, semi di fiori di farfalla, vasetti biodegradabili, terriccio, contenitori un libretto illustrativo sulla germinazione. Età: 6+.

330319 KIT SCOPERTA DELLE PIANTE A SCUOLA

25,00 €



Energie rinnovabili

Kit completo energie rinnovabili

Questo kit modulare è composto da 5 elementi diversi che possono comporre un sistema basato sulle rinnovabili ed è pensato come utile supporto per motivanti esperimenti da eseguirsi in contesti didattici. Permette di eseguire esperimenti per dimostrare tutte le fasi di un sistema tecnologico ad energia pulita in miniatura. Questo set comprende un kit di turbina eolica, un pannello solare fotovoltaico, un elettrolizzatore, una cella a combustibile PEM e sistema di stoccaggio di idrogeno. Il kit consente di imparare a configurare il sistema passo dopo passo in modi diversi e visualizzare il funzionamento dei principi su energia rinnovabile e pulita, dall'inizio alla fine. Include manuale in inglese.

243338 ENERGIE RINNOVABILI - 5 SISTEMI DIVERSI 329,00 €



Gioco didattico sull'energia pulita

Scoprire l'efficienza energetica e la mobilità elettrica giocando

L'obiettivo di questo gioco da tavolo è rendere facile e divertente apprendere i concetti di efficienza energetica e mobilità elettrica, perché crediamo e speriamo che nessuna città possa essere coperta da smog in futuro.

Si tratta di un gioco facile, profondo ed educativo, con l'obiettivo di illustrare e spiegare che si può migliorare la qualità della vita utilizzando auto meno inquinanti e case più efficienti, oltretutto risparmiando!

Sfide principali

Aumenta l'efficienza della tua casa - Rendi ecologica la tua auto - Salva la città!

Lo scopo è raggiungere 100 "punti felicità" personali, salvaguardando allo stesso tempo la felicità della città che non deve mai raggiungere lo zero. Il modo più facile per aumentare i propri punti felicità è raccogliere i vari tesori sparsi per la città. Puoi (e dovresti!) migliorare la tua casa e la tua macchina per guadagnare più soldi e aiutare la città ad essere meno inquinata! Con abitazioni e veicoli più ecologici sarà più semplice vincere la partita! Troverai un sacco di carte che ti aiuteranno nel tuo scopo, ma attento alle carte casualità.

Ad ogni turno si possono presentare nuovi pericoli o eventi speciali.

Ogni scatola può essere utilizzata da 2 a 4 giocatori.

334252 GIOCO DIDATTICO SULL'ENERGIA PULITA 49,00 €

Energia solare in azione

Scoprire l'energia solare giocando

Scoprire l'energia solare in modo giocoso è l'idea di base del kit. Grazie a esperimenti sotto forma di gioco i bambini a partire dai 5 anni imparano come funziona uno dei sistemi a più rapida espansione e diffusione nel mondo intorno a loro: il fotovoltaico. Attraverso le attività che si possono eseguire con il set, quindi, impareranno innanzitutto a trovare un "perché?" e una spiegazione alle tecnologie che vedono in casa o comunque in contesti cittadini e a osservare il reale con curiosità. Ciò rende possibile avviare in classe discussioni dettagliate sull'importanza delle energie pulite per il futuro del nostro Pianeta, e soprattutto riflettere sulla forza e sulle potenzialità dell'energia solare per innovazioni e tecnologie future. Il kit nasce per essere utilizzato a scuola e soddisfare i più elevati requisiti sia di qualità del prodotto che di qualità didattica. È estremamente robusto, motivo per cui è particolarmente adatto per l'impiego nelle scuole materne ed elementari.

335545 ENERGIA SOLARE IN AZIONE

159,00 €





Stazione meteo CampuStore

Con questo kit potrai costruire una stazione meteo avanzata.

Il sensore meteorologico 9 in 1 è in grado di misurare la temperatura dell'aria, l'umidità relativa, la pressione barometrica, l'intensità della luce, le precipitazioni (ottica), il PM2,5, il PM10, la velocità del vento e la direzione del vento (ultrasuoni). È ideale per applicazioni in ambienti difficili come l'esterno, l'agricoltura o le smart cities.

È dotato anche di un potente data logger 4G in grado di connettersi a un massimo di 32 sensori RS-485.

La certificazione IP66, impermeabile e antipolvere, lo rendono estremamente adatto per il monitoraggio ambientale da remoto.

Include anche un pannello solare da 12W ad alta efficienza per fornire energia in vari scenari applicativi come l'agricoltura intelligente e le smart cities.

342429 STAZIONE METEO CS AVANZATA

2.650,00 €

Analisi minimi qualità aria

Questo applicativo è straordinario: consente di monitorare, fare statistiche e ricevere notifiche sulla qualità dell'aria rilevata dalla stazione meteo 10 in 1 LoraWAN (non inclusa, vedi codice 343702). Grazie ai dati forniti è possibile studiare i criteri minimi sulla qualità dell'aria circostante.

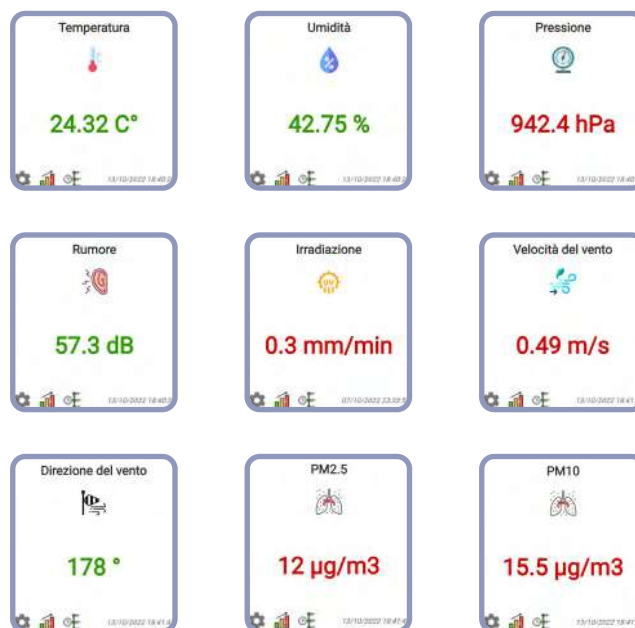
La qualità dell'aria può dare varie informazioni ma è soprattutto fondamentale per garantire comfort e benessere all'uomo: per farlo possono essere misurati umidità, temperatura, CO₂ per garantire alti standard di comfort umano negli ambienti chiusi.

Il set non rileva solo parametri classici come pioggia o vento, ma anche parametri di inquinamento come PM2.5, PM10, rumore, irradiazione globale.

È importante soprattutto rilevare quanto l'applicativo aiuti gli studenti ad essere sensibili ai parametri dell'ambiente e a studiarne le dinamiche all'interno del proprio territorio.

344413 STAZIONE METEO

1.500,00 €



Kit Agricoltura di precisione

Kit completo di sensoristica ambientale e meteo che consente di raccogliere interessanti e utili dati per l'agricoltura di precisione, comprende:

- Gateway da posizionare all'interno dell'istituto
- Stazione meteo ad ultrasuoni con 10 parametri ambientali da monitorare
- Sensori per il terreno per i parametri principali come temperatura, umidità, ph, azoto, fosforo e potassio.

Il kit abbinato alla Piattaforma IoT multidisciplinare diventa un potente strumento didattico per il monitoraggio esterno mettendo a disposizione dei docenti di tutte le materie i dati osservati con relative unità didattiche proposte e suggerite.

343703 KIT AGRICOLTURA DI PRECISIONE

3.000,00 €

343702 STAZIONE METEO LORAWAN ULTRASUONI

1.767,00 €



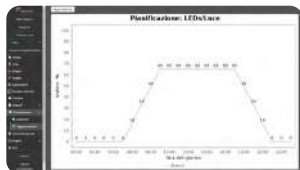
Microcosmo

Microcosmo è un simulatore di campo ossia un sistema che può supportare e affiancare studenti, ricercatori, operatori della filiera agricola, agro food e agro forestale, e indica loro:

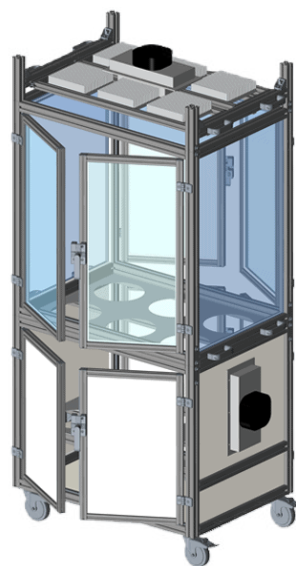
- Come, cosa, dove coltivare
- Quando coltivare
- Quali sono i rischi che possono minacciare le coltivazioni
- Valutare la resa e la perdita produttiva in certe condizioni e/o contesti
- Comprendere i meccanismi che governano il micro e il macrocosmo di una flora
- Permettere a studenti, ricercatori ed operatori elettronici o informatici di studiare e di proporre nuove linee di ricerca e sviluppo per le applicazioni ICT dedicate al campo dell'Agri food e dell'Agro forestale, campi di sviluppo ideali anche in campo professionale, per percorsi innovativi di PCTO e per affrontare le sfide che aspettano nei prossimi anni il nostro Pianeta.

Il Microcosmo – The Smart Field Simulator – è un **brevetto** del Gruppo FOS e ENEA (Agenzia Nazionale per le Nuove Tecnologie, l'Energia e lo Sviluppo Economico Sostenibile) per **simulare** in un ambiente indoor altamente innovativo la **coltivazione** di piante superiori (erbacee e legnose), sia in **campi tradizionali** che in ambienti normalmente **inadatti** alla crescita vegetale.

Si tratta del primo **simulatore** di campo smart a **doppio stadio**, dotato di un sistema unico in grado di **replicare in ogni luogo quello che avviene in natura**, permettendo ai laboratori di **studiare la crescita di vegetali sottoposti a condizioni sperimentali**.



Serra climatica per il monitoraggio delle piante



Il Microcosmo è caratterizzato da:

- Architettura a “doppio stadio”: sono presenti **due camere separate, ipogea**.
- Possibilità di controllare la ventilazione, la somministrazione della luce e altre funzionalità, in locale e da remoto.
- I parametri ambientali delle due camere, vengono gestiti e controllati in modo indipendente.

Novità con biofiltro

Il kit didattico “smart and green” permette a studenti e insegnanti di costruire e utilizzare un biofiltro vegetale per apprendere il ciclo di crescita delle piante e la purificazione naturale dell'aria dagli agenti inquinanti. Il kit include semi biologici certificati, selezionati per la crescita di piante capaci di purificare l'aria. È dotato di sensori e di una APP che permettono di acquisire e gestire dati climatico-ambientali, condivisibili sia all'interno della Scuola che in una Community più ampia.

342624 MICROCOSMO

CONTATTACI

LABORATORI

Robotica

Fisica

Agricoltura 4.0

Elettronica

Metaverso

Chimica

Hacking

Big Data

Laboratori
scientificiRealtà aumentata,
virtuale, mista

Automazione

Intelligenza
artificiale

BlockChain

Prodotti e
servizi digitali

IoT

Stampa 3D

Cybersecurity

Industria 4.0

Scopri il nostro catalogo dedicato alle soluzioni più avanzate e significative per allestire **Laboratori didattici innovativi**: ideale per le **scuole Secondarie di II grado e ITS Academy**

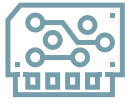


SFOGLIA
IL CATALOGO!

Arduino PRO

Un accesso semplificato al mondo PLC

Arduino PRO: un ecosistema completo per lo studio professionale e avanzato composto da:



Schede avanzate

Una linea di schede professionali, avanzate ed estremamente sicure sviluppate per applicazioni di controllo industriale, e per elaborazioni complesse di robotica e intelligenza artificiale.



Software

Una piattaforma molto accessibile, che unisce un ambiente di sviluppo per dispositivi IoT, la gestione della connettività e uno strumento per la creazione di applicazioni IoT.



Arduino cloud

Gestione dispositivi/OTA (embedded e Linux), framework di sviluppo low code, connettività dispositivi, API di gestione dati. Tutto in uno.

Schede Arduino PRO

La soluzione migliore per un utilizzo avanzato dell'ecosistema Arduino. Rispetto alle schede professionali la proposta si declina in:

- famiglia Portenta
- Arduino OPTA

Portenta

Questa linea offre prestazioni eccezionali e sicurezza di livello industriale, sfruttando l'ecosistema Arduino, per implementare potenti algoritmi di intelligenza artificiale e machine learning. Due core asimmetrici permettono di eseguire simultaneamente codice di alto livello come stack di protocolli, apprendimento automatico o persino linguaggi interpretati come MicroPython o JavaScript. La linea include anche un PLC con DI e 8DO, 3AI e 3AO. Programmabile in Ladder con Licence key di sblocco.



ARDUINO PRO PORTENTA
MACHINE CONTROL



MICRO PLC
ARDUINO OPTA

OPTA

Il micro PLC sicuro e facile da usare, con funzionalità IoT industriale, unisce l'esperienza di programmazione Arduino ai linguaggi standard PLC. Arduino OPTA è un micro PLC semplice e flessibile, sviluppato in collaborazione con Finder. 8DI e 4 relays a bordo. Adatto per piccole applicazioni industriali IoT mantenendo la semplicità di implementazione tipica di Arduino, grazie a una vasta gamma di librerie di Arduino già pronte e disponibili.

Perché scegliere OPTA?

- Un processore potente e affidabile per operazioni in tempo reale e manutenzione predittiva.
- Programmabile con uno qualsiasi dei 5 linguaggi IEC 61131-3.
- Ideale per promuovere l'automazione industriale in classe in modo rigoroso ma al contempo accessibile.

Ti interessa un kit didattico per accedere al mondo dei PLC? Scopri **PLC Starter kit** nella sezione **Elettronica** di questo catalogo.

339463	ARDUINO PRO PORTENTA MACHINE CONTROL	299,00 €
346581	PLC KEY PORTENTA MACHINE CONTROL	16,00 €
346582	ARDUINO OPTA	CONTATTACI

Laboratori avanzati

fischertechnik

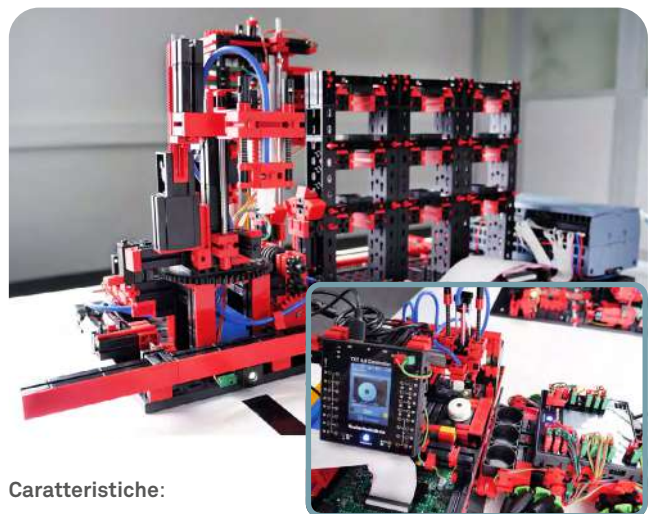
fischertechnik

Agile - Simulazione linea produttiva a 24V

Un sistema produttivo attuale e in miniatura

Il set **Agile - Simulazione linea produttiva** è un modello educativo di fabbrica, dotata di soluzioni e sistemi organizzativi attuali ed efficienti. È **composto da moduli individuali** che ricreano le diverse stazioni di una fabbrica al giorno d'oggi. Include pezzi con **tag NFC** contenente le informazioni di produzione (colore, tempo di consegna, tempo di stoccaggio e recupero, passaggi di produzione, controllo qualità). Questi pezzi permettono di simulare sistemi produttivi e logistici contemporanei. Il sistema è gestito da un **controller centrale** (Raspberry Pi 4 Model B), collegato in rete con i controllori dei singoli moduli, basati su **PLC Siemens S7 1200** a 24V. Il controller comunica tramite AGV standardizzata VDA 5050 e gestisce gli ordini di trasporto. Il protocollo MQTT (Message Queuing Telemetry Transport) è utilizzato per la comunicazione. La fabbrica è anche collegata al Cloud di fischertechnik, che include un **e-commerce** in cui gli studenti possono **simulare il processo di ordine e vendita** dei pezzi lavorati. Tale ambiente offre una dashboard per il controllo degli ordini, la visualizzazione dello stato di produzione e altre info logistiche. Le immagini catturate dalla **telecamera** (inclusa) possono essere visualizzate nella dashboard, per controllo anche da remoto.

Il set **comprende** indicazioni per **attività didattiche** tra cui: nozioni di base per **Industry 4.0**, connettività intelligente, **raccolta dei dati** in tempo reale e molto altro.



Caratteristiche:

- Ingombro: 129x184cm
- Unità di alimentazione 24V, 11A
- 1x Controllo centrale Raspberry Pi 4B
- 5x PLC Siemens S7-1200
- 3x Controller TXT 4.0
- 1x Router WLAN per la rete WLAN
- Software: Programmi PLC (testo strutturato)
- JavaScript per il controllo centrale su Raspberry Pi
- Node-RED per la comunicazione tra PLC e controller TXT 4.0
- Python per i programmi sul controller TXT 4.0

353000 AGILE - SIMULAZIONE LINEA PRODUTTIVA CONTATTACI



Robot 6 assi 9V

Il robot a 6 assi di fischertechnik offre un'esperienza pratica nella robotica industriale, ideale per preparare gli studenti alle sfide del mondo del lavoro moderno. Completamente assemblato e dotato di una pinza e una ventosa intercambiabili, il robot consente di simulare scenari reali. Tre assi sono controllati da motori con encoder e gli altri tre da servomotori digitali, con programmazione in Python o ROBO Pro Coding. L'inclusione del controller TXT 4.0 e di materiali didattici stimola lo sviluppo di competenze tecniche, analitiche e di lavoro di squadra. Il set include effettori finali, compressore, valvole e cilindri pneumatici. * necessita di un alimentatore 9V/2.5A non incluso nella confezione (cod. 264558)

355942 ROBOT 6 ASSI 9V

1.000,00 €

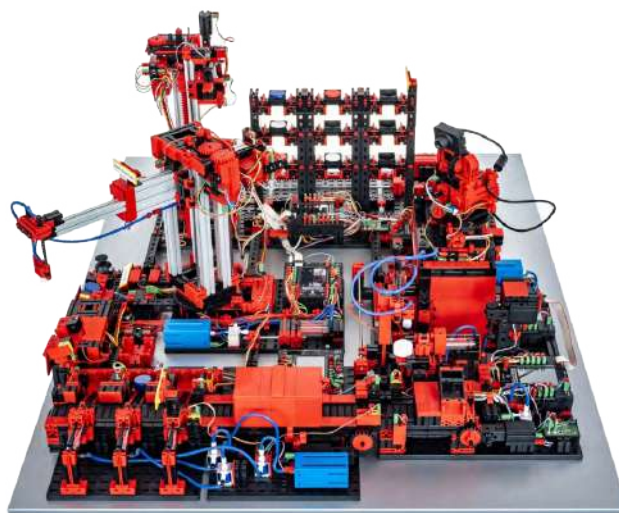
Training Factory Industry 4.0

fischertechnik Training Factory 4.0 è un ambiente di apprendimento avanzato progettato per simulare i processi digitalizzati dell'Industria 4.0, ideale per scuole, università e aziende. La fabbrica include moduli di stoccaggio, un robot ventosa, un magazzino verticale, una stazione di multi-lavorazione, una linea di smistamento con sensore ambientale e una telecamera per il monitoraggio remoto. Il sistema è controllato tramite un PLC e supporta il controllo tramite MQTT e cloud fischertechnik. Le dashboard interattive forniscono viste dettagliate dei processi di ordinazione, produzione e inventario, migliorando l'integrazione e il monitoraggio delle operazioni in tempo reale.

334077 VERSIONE INDUSTRY 4.0 24V

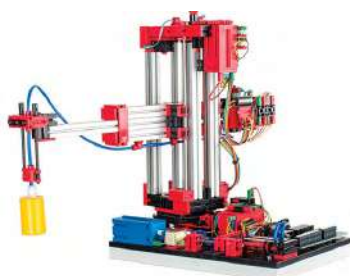
5.900,00 €

336544 VERSIONE INDUSTRY 4.0 24V READY FOR PLC 7.900,00 €



Formazione, simulazione e dimostrazione

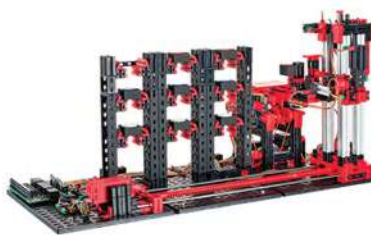
Modelli innovativi di formazione e simulazione per esplorare l'automazione, l'intelligenza artificiale, l'industria 4.0 e la simulazione della produzione agile con fischertechnik



BRACCIO ROBOTICO A 3 ASSI
CON PINZA A VUOTO 24V

310663

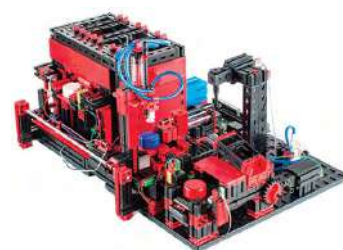
750,00 €



MAGAZZINO AUTOMATIZZATO 24V

310664

900,00 €



STAZIONE MULTILAVORO
CON FORNO 24V

310665

800,00 €



LINEA PRODUTTIVA DI SCELTA E
IDENTIFICAZIONE PRODOTTI 24V

310666

700,00 €



PLC SIEMENS S7-1200 TRAINING PACK
CPU 1215C AC/DC/RLY

322495

CONTATTACI



VISITA
LA PAGINA!

Dobot CR3

Braccio Edu collaborativo a 6 assi

Dobot CR3 è un braccio robotico industriale collaborativo a 6 assi che simula accuratamente alcune azioni umane.

Caratteristiche tecniche:

- Assi: 6
- Payload: 3 kg
- Sbraccio: 620 mm (MAX 795 mm)
- Ripetibilità: ± 0.02 mm
- Peso: 16,5 kg

Facile da usare. Programmazione visuale semplice mediante **Blockly**, oppure mediante **script testuale**. Apprendimento mediante guida a singola mano. Controllabile in tempo reale anche mediante smartphone o tablet con connessione Wi-Fi, per questo non richiede necessariamente competenze di programmazione.

Protezione multipla con sensori di forza per il rilevamento di ostacoli.

L'installazione richiede solo 20 minuti, e 1 ora per la messa in funzione. Ampia compatibilità con end-effector e accessori tradizionali.

Grande durabilità, con oltre 32.000 ore di vita utile e controllo integrato del consumo energetico.

L'idea in più? Non solo automazione e programmazione: Dobot CR3 è ideale per automatizzare attività leggere, come la gestione di caffè o bevande e altri scenari di vendita al dettaglio: è quindi un complemento ideale anche per istituti che si rivolgano allo sviluppo di professionalità al servizio degli altri.

340607 DOBOT - BRACCIO CR3

CONTATTACI

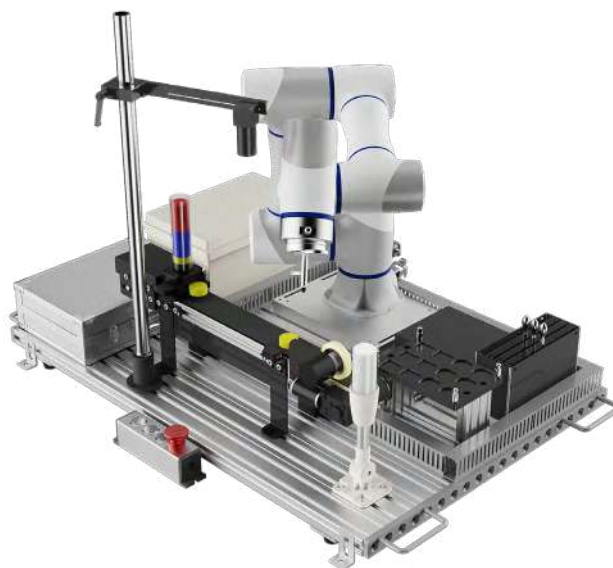


Dobot - Universal Training Station

Questa stazione di training, progettata per istituti tecnici e università, aiuta gli studenti a comprendere e sperimentare le funzioni tipiche dell'automazione industriale e della robotica. La stazione non include braccio robotico e PLC, quindi è la soluzione per le scuole che hanno già un braccio robotico a disposizione e vogliono ampliare le opportunità didattiche. In alternativa, la stazione può essere personalizzata con l'acquisto del braccio robotico più adatto alle proprie necessità, per esempio Dobot MG400, CR6, o E6. La stazione include un nastro trasportatore e un sistema di visione, il tutto fissato su una robusta base di alluminio di 900x600 mm. Sono presenti inoltre la pompa pneumatica, una torretta di segnalazione luminosa, una pulsantiera con fungo, pezzi colorati circolari e rettangolari da movimentare e altri accessori. Il braccio robotico può ricevere informazioni dal sistema di visione (posizione, colore e forma) dei pezzi da manipolare e, in base al programma sviluppato (a blocchi o testuale), si possono svolgere varie attività. Il kit include documentazione e programmi di esempio per le seguenti attività:

- Pick and place di pezzi mediante riconoscimento della posizione, forma e colore;
- Tracking dinamico dei pezzi in transito sul nastro mediante encoder;
- Posizionamento di componenti su uno smartphone;
- Muovere precisamente il braccio lungo traiettorie lineari e circolari.

354698 DOBOT - UNIVERSAL TRAINING STATION CONTATTACI



Il kit non include braccio robotico e PLC che devono essere acquistati a parte.



Braccio robotico DOBOT MG400

Automazione accessibile

DOBOT MG400 è un robot desktop industriale leggero a 4 assi con un ingombro inferiore a un foglio di carta A4. Progettato per essere flessibile da implementare, facile da usare e adatto a collaborare in totale sicurezza, rende l'automazione accessibile e adatta a ricreare scenari di produzione diversificati e di piccoli lotti. Con un payload di 750 g, spazio raggiungibile massimo di 440 mm, guida manuale e rilevamento delle collisioni, MG400 è davvero la **soluzione perfetta per applicazioni industriali** desktop leggere che richiedono **implementazione e cambiamenti rapidi**.

MG400 è dotato di servomotori con encoder assoluto di alta precisione con servo-azionamento e controller.

- La ripetibilità del robot è di $\pm 0,05$ mm
- L'algoritmo di soppressione delle vibrazioni nel controller garantisce la precisione della traiettoria del movimento multiassiale
- Il tempo di stabilizzazione della larghezza di banda della ripetibilità è accelerato del 60% e la vibrazione residua del 70%
- Software: DobotStudio Pro

Dimensioni: 190x190 mm. Disponibile anche **pompa a vuoto** che fornisce il vuoto utile per la ventosa del braccio robotico.

336547 BRACCIO ROBOTICO
337717 POMPA A VUOTO

2.399,00 €
399,00 €

Dobot Magician E6

Il Magician E6 è un robot collaborativo a 6 assi progettato specificamente per la didattica e la ricerca scientifica. Con prestazioni di livello industriale, è perfettamente compatibile con una vasta gamma di accessori progettati per l'uso in ambienti industriali. Grazie alla sua capacità di simulare in modo accurato diversi scenari di automazione, offre agli studenti e ai ricercatori un'esperienza di apprendimento pratica e coinvolgente, rendendo l'esplorazione di concetti come l'intelligenza artificiale e l'industria 4.0 accessibile e stimolante.

Il design avanzato del Magician E6 include una serie di interfacce per lo sviluppo secondario, facilitando l'integrazione nei programmi di robotica educativa. La sua sicurezza è garantita dal rilevamento delle collisioni e dall'anello indicatore luminoso, che consente di monitorare facilmente lo stato operativo. Inoltre, il Magician E6 è compatto, leggero e facile da installare su qualsiasi scrivania, rendendolo perfetto per laboratori didattici e spazi di ricerca.

L'uso di tecnologie all'avanguardia come la riproduzione della traiettoria, il supporto per linguaggi di programmazione come ROS, Matlab, Python e C++, e la possibilità di programmazione grafica a blocchi rendono il Magician E6 facile da utilizzare. Con un payload di 500 g e una ripetibilità di 0,1 mm, questo cobot offre precisione e versatilità in un formato compatto, ideale per l'insegnamento della robotica e delle nuove tecnologie.

347621 DOBOT - MAGICIAN E6 5.495,00 €
353958 DOBOT - E6 TEACH PENDANT 899,00 €
354269 DOBOT - FLANGIA E6 PER COMPONENTI MG400 27,00 €
354268 DOBOT - VENTOSA ELETTRICA ES01 240,00 €





Kit ambiente ed energia

Il kit fornisce un'introduzione all'energia da fonti rinnovabili e al risparmio energetico. Le tematiche affrontate nelle schede di lavoro riguardano le definizioni in gioco, la misura dei parametri e l'utilizzo della tecnologia per affrontare i temi di "energy saving". Sono approfonditi anche: vantaggi e svantaggi delle fonti rinnovabili, le celle solari e loro funzionamento, generatori, riscaldamento solare, accumulo di energia, concetti di efficienza, isolamento e progettazione edilizia efficiente.

312484 KIT AMBIENTE ED ENERGIA

706,00 €

Tunnel del vento

Questa attrezzatura compatta per l'allenamento in galleria del vento subsonica a circuito aperto è progettata per l'uso da banco, per insegnare i principi aerodinamici e l'esplorazione del flusso dei fluidi. Adatto per l'insegnamento universitario o negli Istituti Tecnici, è dotato di una ventola controllata da computer, acquisizione dati e molteplici configurazioni sperimentali, controllate da un'interfaccia touch screen e include anche la visualizzazione del flusso LED. Dotata di una sezione di prova trasparente da 125 mm e una velocità del vento di 25 m/s.

348106 TUNNEL DEL VENTO

10.290,00 €



Training motori elettrici

Soluzione per utilizzare con tecnologia moderna le macchine elettriche grazie ad un sistema di controllo da remoto del sistema. Ciò significa che il sistema può essere utilizzato a distanza dagli studenti, per scopi di apprendimento a distanza, misto o per la simulazione di controlli da remoto di sistemi di macchine elettriche. Le macchine funzionano a 24 V, tutte le parti sono sicure e coperte, con controlli da PC dei motori.

323241 TRAINING MOTORI ELETTRICI

10.990,00 €



Kit completo micro CNC

Un kit CNC completo di fresa e tornio in formato "micro" per fare piccole lavorazioni utilizzando il tipico G-code. Gli studenti possono assemblare tre diverse macchine a 3 o 4 assi, una alla volta. Il sistema si collega direttamente a PC e non richiede software particolari per la gestione. Si possono utilizzare blocchi in PU, in acrilico o cilindri di cera per le operazioni di lavoro con gli studenti. I due software per la programmazione CAD/CAM compatibili con Micro CNC sono CAMBAM e DESKPROTO.

318170 KIT COMPLETO MICRO CNC

4.164,00 €



Cos'è e.DO Cup

Il modo migliore per dare valore al percorso per il Patentino della robotica!

e.DO Cup è un'opportunità che permette di muovere i primi passi nel mondo della programmazione e della robotica industriale in chiave educativa, gamificata e coinvolgente.

Si sviluppa su più fasi: i team che partecipano alla e.DO Cup si sfidano nella risoluzione di esercizi di robotica, con l'obiettivo di arrivare a **programmare un vero braccio robotico** alla finale nazionale.



Contatti utili

Scrivici | edo-cup@campustore.it
Chiamaci | 800 244 994

e.DO Cup

Competizioni di robotica avanzata

Porta nella tua scuola la competizione sui bracci robotici, accedi a una formazione avanzata e di qualità per studenti e docenti e programma dal vivo (su un vero braccio!) e in simulazioni di robotica industriale.

Destinatari

Scuole secondarie e ITS Academy

Vantaggi didattici

Partecipare alla e.DO Cup significa avere l'opportunità di fare robotica **utilizzando bracci robotici** didattici ispirati ai **modelli industriali** e ricevere una **formazione mirata**.

Come partecipare

- 1) Acquista l'iscrizione alla competizione sul sito CampuStore (oppure su MePA).
- 2) Rispondi alla mail che seguirà l'acquisto per ricevere le credenziali per la piattaforma formativa dedicata, a cui ogni team iscritto potrà accedere.

354492 E.DO CUP - ISCRIZIONE STUDENTE (MIN. 3) 250,00 €

e.DO

Il braccio robotico per Patentino della Robotica ed e.DO Cup

Lo strumento robotico pensato per il percorso di formazione certificata Patentino della robotica e per la competizione a squadre e.DO Cup. Un complemento ideale per supportare gli studenti ad acquisire competenze reali e spendibili.

e.Do è un Braccio robotico con payload da 1 Kg a 6 gradi di libertà.

Potenziati applicazioni:

- Smistamento e movimentazione automatica di oggetti;
- Attività domestiche e d'ufficio automatiche;
- Attività di sollevamento, spostamento e manipolazione.

346689 E.DO PROFESSIONAL STATION
346431 E.DO ROBOT STARTER KIT

CONTATTACI
CONTATTACI



Le fasi di e.DO Cup: cosa ti aspetta

Fase di Formazione | Garantita a tutti i team

Ogni studente dei team iscritti ha accesso ad un percorso di formazione, erogato da COMAU. **10 ore di formazione avanzata** - 4 incontri sincroni live da 2,5 ore ciascuno. Gli studenti avranno accesso anche al software **RoboShop** e a risorse educative aggiuntive.

Sfide con il Simulatore | Garantita a tutti

In questa fase i team si sfideranno nella risoluzione delle sfide con il simulatore virtuale RoboShop. Gli output verranno valutati da una giuria selezionata. I migliori elaborati indicati dalla giuria garantiranno l'accesso alla finale in presenza.

Finale in presenza | Accesso garantito SOLO ai team qualificatisi nelle sfide online

Durante la finale i partecipanti si sfideranno nella programmazione di un vero e.DO Robot, il braccio robotico COMAU messo a disposizione di tutti i contendenti, per risolvere problemi pratici alla presenza di una giuria.



e.DO Cube

In palio per 1° e 2° classificato di e.DO Cup

Versione virtuale del braccio robotico che consente di simulare su PC il braccio e.Do robot. Ideale per portare in classe delle schede per classi di robotica educativa.

335862 E.DO CUBE

295,00 €

e.DO Learning Center

Possiamo progettare e costruire nella tua scuola e anche da zero un vero Laboratorio di matematica e robotica industriale con il braccio e.DO.

346439 E.DO LEARNING CENTER

CONTATTACI



Patentino della Robotica



Portalo nella tua scuola

Cos'è?

Il patentino della robotica è una certificazione sulla programmazione di robot industriali riconosciuta a livello internazionale, equivalente a quella rilasciata a professionisti e aziende.

Il Patentino della robotica è un percorso formativo di grandissima qualità ideato da Comau, azienda made in Italy di riferimento nel settore dell'automazione industriale.

Perché sceglierlo?

L'obiettivo del Patentino della robotica è quello di fornire competenze digitali reali e orientare al lavoro i ragazzi, su un settore in rapida crescita e ciò offre numerosi vantaggi.

- Riconoscimento di 100 ore a studente come PCTO
- Ottime opportunità di impiego
- Certificazione con valore professionalizzante
- Utile per l'orientamento.
- Attestato di partecipazione per l'insegnante - rilasciato da CampuStore, ente accreditato dal Ministero dell'istruzione per la formazione del personale della scuola.

Come portare il Patentino della robotica nella propria scuola?

Si può portare nella propria scuola attraverso un pacchetto composto da formazione e robot necessari all'esperienza didattica. Nello specifico il pacchetto è composto da:



Formazione gratuita di 1 insegnante della scuola

Per ogni classe iscritta di 20 studenti e 40 ore in modalità mista.



Formazione per gli studenti

- Più di 60 ore asincrone
- Più 30 ore in presenza - da parte degli insegnanti della scuola (precedentemente formati da CampuStore) presso l'istituto scolastico



Accesso alla sessione d'esame

Per ogni studente coinvolto nel progetto



L'esame

I candidati dovranno eseguire simulazioni al computer con un vero robot, e sostenere una prova con 2 esaminatori. L'esame si svolge in 4 ore, in data da concordare presso i centri autorizzati.

La certificazione

Il Patentino della robotica è una **certificazione per lo studente**, al superamento dell'esame, riconosciuto a livello internazionale. Il patentino ha valore professionalizzante. È lo stesso che acquisiscono professionisti ed aziende!



Vuoi portare il patentino della Robotica nella tua scuola?

Compila i campi e sarai ricontattato

formazione@campustore.it

800 244 994

Laboratori avanzati - idee progettazione



Laboratori professionalizzanti

I laboratori professionalizzanti permettono di realizzare nuovi spazi di apprendimento per permettere di far lavorare “mani in pasta” i propri studenti.

Forniamo tutto il materiale necessario per la realizzazione di queste aule.

Vai nella **sezione dedicata** a pagina 35 per scoprire i nostri arredi!

Progetta il tuo laboratorio

CAD
DISEGNO

CHIMICA
FISICA
BIOLOGIA

ROBOTICA
AUTOMAZIONE

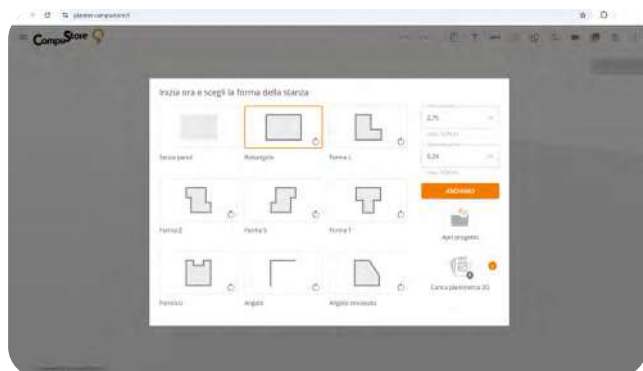
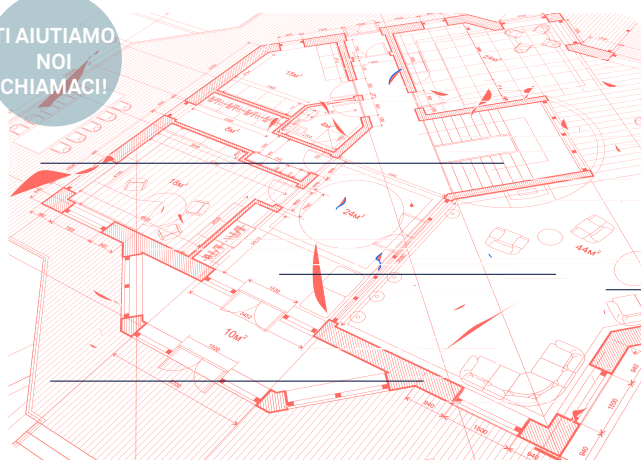
DOMOTICA

INFORMATICA
CODING

MECCATRONICA

ELETTRONICA

TI AIUTIAMO
NOI
CHIAMACI!



Abbiamo messo a disposizione **CampusPlanner**, il nostro configuratore online 3D che permette di realizzare in real time il tuo laboratorio con tutti i nostri arredi e non solo!



PROVA
CAMPUSPLANNER

Esempi di spazi personalizzati





SOFTWARE

Cos'è

Office 365 Education è la piattaforma base per la scuola, che integra le app classiche di Microsoft Office con le app didattiche. La licenza prevede 3 piani: A1 (gratuito e in cloud), A3 e A5 (con Office Pro installabile in locale).

Microsoft 365 Education è una piattaforma più completa che consente la creazione di ambienti di apprendimento sicuri. Include le app di Office 365 per ogni utente e vi aggiunge un ecosistema di risorse didattiche aggiuntive e di strumenti pensati per segreteria, DS, docenti, personale IT. Microsoft 365 prevede 3 piani: A1, A3, A5.



Microsoft 365 o Office?

La soluzione migliore per la scuola

Le licenze Microsoft elevano il potenziale dei notebook, garantendo accesso a tutte le soluzioni software più apprezzate per aumentare la collaborazione e l'efficacia di docenti e studenti.



Attenzione al presente

Gli strumenti Microsoft sono i più usati in contesto lavorativo: utilizzarli a scuola significa dotare gli studenti di una competenza fondamentale oggi.



Inclusione

Grazie ai **sistemi integrati di accessibilità Microsoft**, tutti gli studenti hanno le stesse opportunità di imparare, ovunque si trovino.

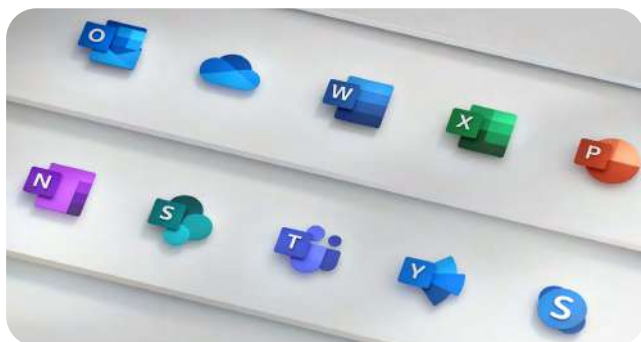


Sicurezza

Antivirus integrato che assicura la protezione dei dispositivi. In M365 la **gestione centralizzata**, da remoto e da pannello di amministrazione di tutti i device, massimizza la sicurezza e le capacità di intervento in caso di crisi.

Le App Incluse

Office include le App più utilizzate come Word, Excel, PowerPoint. Ad esse M365 aggiunge anche soluzioni specifiche per la didattica pensate per imparare divertendosi come Minecraft: Education Edition e per la gestione centralizzata come Intune for Education.



Le App più apprezzate



SharePoint e OneDrive

Risorse sempre condivise, salvate automaticamente.



Excel e PowerPoint

Analisi e presentazione: due competenze indispensabili oggi e declinate nei due strumenti più diffusi nei luoghi di lavoro.



Reading Coach & Progress

Soluzioni per l'inclusività, per favorire la lettura e i progressi degli alunni.

Intune



Amata da responsabili IT e Animatori digitali permette di gestire le App dell'istituto in maniera centralizzata e in pochi click direttamente in cloud, senza dover mai toccare i dispositivi degli alunni.



CoPilot

L'intelligenza artificiale integrata per didattica e segreteria

Copilot è un assistente AI integrato in varie applicazioni della suite Microsoft 365, come Word, Excel, PowerPoint e Outlook. Basato su tecnologie di intelligenza artificiale, aiuta gli utenti a migliorare la loro produttività e creatività, fornendo suggerimenti intelligenti in un ambiente sicuro e protetto.

Funzionalità principali di Microsoft Copilot

- Assistenza alla **scrittura**.
- **Supporto nella burocrazia** - Ideale per la **segreteria**.
- Creazione di **presentazioni** e verifiche.
- **Inclusione** e supporto personalizzato.

Quanto costa CoPilot?

Copilot è disponibile come componente aggiuntivo e necessita di licenza Office 365 A3/A5 oppure Microsoft 365 A3/A5.

353299	COPILOT 1 ANNO/1 UTENTE	348,00 €
354400	CON OFFICE 365 A3 EDU - 1 ANNO	390,00 €

Quanto costa?

Microsoft 365 A3

Per ogni licenza per un dipendente a tempo pieno, vengono incluse 20 licenze studente in omaggio.



Docenti e segreteria
100 licenze



Studenti
100 x 20 = 2.000



Prezzo annuale
5,13 €

Prezzo per utente con installazione su 5 dispositivi.

321700	A3 - 1 ANNO/UTENTE	72,00 €
330814	A3 - STUDENT BENEFIT (PER COD. 321700)	GRATIS
348147	A3 - 3 ANNI (MIN.100)	142,89 €

Office 365 A3

Se stipulata per tutti i dipendenti include licenza casa a tutti. Per 1 docente ogni 10 studenti il costo annuale è:



Docenti e segreteria
100 licenze



Studenti
100 x 10 = 1.000



Prezzo annuale
4,00 €

Prezzo per utente con installazione su 5 dispositivi.

327706	A3 - 1 ANNO/1 UTENTE	40,00 €
326125	A3 - STUDENT BENEFIT 1 ANNO/1 UTENTE	GRATIS

Microsoft 365 App

Soluzione in abbonamento per utente con le Apps di Office 365 installabili.



Utenti
1 licenza



Prezzo annuale
33,00 €

Prezzo per utente con installazione su 5 dispositivi.

319553	MS365 APP - 1 UTENTE/1 ANNO	33,00 €
--------	-----------------------------	---------

Office 2024

Licenza a vita per un dispositivo, Std o Plus. Licenza a vita per un dispositivo, Std o Pro Plus (con Access).



Licenza a vita
1 licenza



Prezzo annuale STD
7,92 €

*Prezzo per licenza, ogni anno

356083	STANDARD - PERPETUA PER 1 PC	79,20 €
356084	PROFESSIONAL PLUS - PERPETUA PER 1 PC	107,80 €
356122	STANDARD PER MAC - PERPETUA PER 1 MAC	79,20 €



Windows 11 DISPOSITIVI DI CUI POTERTI FIDARE

I migliori notebook e PC

Scopri nella sezione **Ambienti digitali** di questo catalogo e del nostro sito.

www.campustore.it/dispositivi

Certificazioni **DNSH** incluse.





CampusClass Rete LAN

**Gestione facile
dell'istituto**

Cosa offre CampusLab Site

CampusLab Site include i software CampusClass, CampusLab e CampusLAN, acquistabili anche separatamente, con inclusi 3 anni di aggiornamenti e supporto tecnico via mail, Whatsapp o videocall.

La licenza è illimitata per tutti i PC di una sede dell'istituto per quanto riguarda gli istituti secondari superiori (cod. 346874) con estensione opzionale ad un plesso aggiuntivo (cod. 346875).

La versione per gli Istituti comprensivi è invece valida per tutti i PC di tutti i plessi dell'Istituto (cod. 347007).

Per i dettagli su CampusLab, **laboratorio linguistico** e rete didattica multimediale, vedi la sezione "Laboratorio linguistico".

Sul sito www.campusclass.it il software è liberamente scaricabile per consentire l'utilizzo promozionale senza licenza, gratuito e illimitato nel tempo, di alcune sue funzioni.

346874	CAMPUSLAB - SITE ISTITUTI SUPERIORI	3.600,00 €
346875	CAMPUSLAB - SITE LICENZA IIS AGGIUNTIVA	1.700,00 €
347007	CAMPUSLAB - SCHOOL LICENSE (I.C.)	3.600,00 €

CampusLAN - Rete d'istituto

Il software ideale per gestire le LIM, comunicare con le classi e sfruttare appieno il cablaggio strutturato LAN/WLAN!

La misurazione di alcuni parametri delle prestazioni effettive del cablaggio, la videoconferenza tra le LIM dell'Istituto, la condivisione degli schermi, inviare filmati a più classi, attivare una chat collettiva per comunicazione scritta tra le LIM, la supervisione dell'attività di tutte le aule, l'assistenza da parte degli assistenti tecnici dal loro ufficio sono alcuni dei vantaggi offerti da questo software.

306870 CAMPUSLAN PER ACQUISTO SINGOLO 750,00 €

CampusClass - Rete didattica software

Le nuove tecnologie richiedono un controllo dell'attività degli allievi sempre più stringente, affinché i nuovi dispositivi non diventino fonte di distrazione, ma vengano utilizzati come strumenti didattici.

CampusClass è il software ideale per disciplinare l'attività didattica! Sviluppato per Windows, assicura al docente un costante controllo dell'aula e quindi una maggiore produttività degli allievi. Invio dello schermo del docente al singolo e a tutti, cattura di schermo, tastiera e mouse dell'allievo, condivisione schermo allievo a tutti, blocco delle porte USB e di Internet, completo di Black List e White List dei siti, sono solo alcune delle funzioni offerte da questo software. La versione PRO include le funzioni audio e la condivisione dei filmati.

302860	CAMPUSCLASS 1 DOCENTE 15 STUDENTI	360,00 €
302861	CAMPUSCLASS 1 DOCENTE 30 STUDENTI	539,00 €
302862	CAMPUSCLASS STUDENTE AGGIUNTIVO	14,00 €
302877	CAMPUSCLASS PRO 1 DOCENTE 15 STUD.	468,00 €
302878	CAMPUSCLASS PRO 1 DOCENTE 30 STUD.	700,00 €
302879	CAMPUSCLASS PRO STUDENTE AGG.	18,00 €



Visita la
sezione
Ambienti digitali
a pagina 94 per
delle cuffie

Cos'è

È un laboratorio linguistico digitale che necessita soltanto di PC e LAN.

Perché sceglierlo

È completo di gestione audio, video, tastiera, mouse, messaggi, file e applicazioni attraverso un'interfaccia semplice.



CampusLab

Laboratorio linguistico digitale

Caratteristiche

CampusLab è un **laboratorio linguistico software** che non necessita di alcun hardware specifico, ma soltanto di PC, LAN e cuffie o auricolari.

Il laboratorio è completo di gestione audio, video, tastiera, mouse, messaggi, transfer file, lancio applicazioni dalla cattedra e gruppi audio.

È dotato di un'**interfaccia grafica di comando semplice e intuitiva**, con la visualizzazione di tutti gli schermi della classe all'interno di icone disposte secondo la mappa dell'aula. **Video**: Invio schermo docente a uno/gruppo/tutti, invio schermo allievo al docente, a un gruppo o a tutti e condivisione di tastiera e mouse. Le funzioni **audio** sono quelle tipiche linguistiche: docente a tutti, conversazioni singole e multiple riservate o condivise, ascolto discreto. Inserimento/disinserimento rapido di altri allievi da una conversazione in atto, tramite pulsante posto nelle loro icone. Quindici **gruppi audio** indipendenti di conversazione, PAIR e possibilità di registrare le conversazioni. Condivisione dello schermo del docente sempre in tempo reale anche per mostrare negli schermi degli allievi i filmati da qualunque supporto e da Internet mentre il docente li sta guardando in streaming nel suo schermo, con la sovrapposizione della voce del docente. File transfer collettivo per la distribuzione e la raccolta delle verifiche, anche con differenziazione tra allievi pari e dispari. **Blocco istantaneo di internet**, blocco permanente dei siti social e delle porte USB, accesso ai siti dell'Invalsi e di Google Classroom durante il blocco. Soluzioni specifiche per la gestione delle aule mobili. Funzionamento opzionale in Remoto da casa per la DAD.

Requisiti: Windows 7/8/10/11. PC docente: i3, PC/tablet allievi: Celeron. Il laboratorio è dotato di registratore audio linguistico comparativo con cui utilizzare i quattro corsi fraseologici di inglese, francese, tedesco e spagnolo. Il registratore consente al docente di creare proprie lezioni e quiz orali. Registrazione dei brani trovati in Internet durante il loro ascolto. Registrazione delle conversazioni tra allievi e con il docente.

Altre funzioni:

- Chat collettiva per esercitazioni di scrittura dal vivo in lingua straniera.
- Funzione appello per mostrare i nomi degli allievi nelle loro icone, con registro storico.
- In caso di rete locale in dominio, nelle icone vengono visualizzati i nomi con cui si sono loggati gli allievi, senza necessità di appello.
- Regolazioni audio dei PC allievi effettuabili dalla cattedra e memorizzati come default all'accensione dei loro PC.
- Versione Scuole Interpreti per le esercitazioni di traduzione simultanea.
- Raccolta delle verifiche direttamente in cartelle organizzate per ogni docente con sottocartelle per le sue classi.

302863	CAMPUSLAB 1 DOCENTE 15 STUDENTI	702,00 €
308457	CAMPUSLAB 1 DOCENTE 24 STUDENTI	875,00 €
302864	CAMPUSLAB 1 DOCENTE 30 STUDENTI	1.050,00 €
302865	CAMPUSLAB STUDENTE AGGIUNTIVO	30,00 €
327672	CAMPUSLAB 1 DOCENTE 15 PC/30 STUD.	950,00 €

Visita la sezione
Ambienti digitali
a pagina 94 per
delle cuffie





KOKORO Lingua

L'inglese per bambini insegnato da bambini madrelingua.

KOKORO lingua è un programma d'apprendimento dell'inglese innovativo per bambini fra i 3 e 10 anni in cui, per la prima volta, sono dei bambini madrelingua inglese che insegneranno ai vostri alunni tramite dei corti video interattivi online.

Il programma si compone di:

- 15 video interattivi per l'Infanzia e 36 video per la Primaria
- Video settimanali di 10-15 minuti da vedere 3/5 volte a settimana
- Giochi, esercizi e attività da fare in classe
- Canzoni, filastrocche e attività inclusi per ogni video
- Non richiede un insegnante madrelingua
- Risultati: 250 parole ed espressioni inglesi imparate in 1 anno con un ottimo accento.

Perché scegliere KOKORO lingua?

KOKORO lingua offre un'opportunità unica per i bambini di apprendere in un ambiente stimolante e divertente. I nostri metodi promuovono la curiosità e l'apertura culturale, preparando gli studenti a un futuro globale.

Disponibile in versione per l'Infanzia, Primaria per le classi 1a, 2a, et 3a, Primaria per 4a et 5a classe e in versione Mix per 8 o più classi con livelli a scelta. Disponibili sul sito licenze per più classi o per più anni.

355999	SET INFANZIA - 1 CLASSE 1 ANNO	81,15 €
356002	SET PRIMARIA 1/2/3 - 1 CLASSE 1 ANNO	122,13 €
356006	SET PRIMARIA 4/5 - 1 CLASSE 1 ANNO	122,13 €
356009	LINGUA MIX - 8 CLASSI 1 ANNO	590,00 €

Voicebooks

La piattaforma learner-centred per comprendere l'inglese parlato.

Quante parole inglesi si somigliano! Quando leggiamo, ognuno inventa la propria pronuncia (capita anche ai madrelingua!). Invece, durante l'ascolto, con la fonetica reale e il ritmo tipicamente "stress-timed" dell'inglese, decifrare il parlato è compito ben più arduo. Il docente spesso non comprende dove sia la difficoltà dello studente, ma Voicebooks sì!

Voicebook funge da ponte tra ascolto e domande di comprensione, spingendo lo studente ad apprendere l'inglese nella propria zona di sviluppo prossimale (Vygotskij docet).

Con Voicebook l'insegnante diventa facilitatore dell'apprendimento: riceve automaticamente dati sui bisogni di ascolto dello studente, favorendo un riutilizzo del lessico in una serie di esercizi post-listening incentrati sui risultati di ciascuno.

Lavorando da soli o in gruppo, gli studenti si divertono e soprattutto migliorano rapidamente. Lo strumento è ideale anche per BES/DSA, grazie all'aiuto del "tutor digitale" che li segue passo passo, Versione Starter con 30 Voicebooks, versioni standard con oltre 500 titoli!

354206	CLASS SET (30 STUDENTI) 1 ANNO	499,00 €
354207	BASIC SET (100 STUDENTI) 1 ANNO	899,00 €
354208	PREMIUM SET (300 STUDENTI) 1 ANNO	1.399,00 €
354209	PRO SET - INTERO ISTITUTO 1 ANNO	1.999,00 €
355348	STARTER SET 30 (STUD. ILLIMITATI) 1 ANNO	899,00 €





Adobe

Adobe rivoluziona la creatività e la gestione dei documenti con le potenzialità della **generative AI già integrata** in Adobe Creative Cloud, Adobe Express e Adobe Acrobat Pro per le scuole.



Adobe Creative Cloud

Una suite di strumenti digitali per la creazione di contenuti, con **oltre 20 applicazioni** per design grafico, montaggio video e sviluppo web. Le capacità di Generative AI migliorano produttività e creatività.



Adobe Express per Education

Adobe Express permette a studenti e insegnanti di creare presentazioni, infografiche e video con funzionalità intuitive come Text to Image, Text Effects e Generative Fill. Rende facile produrre contenuti di qualità professionale in modo rapido ed efficiente

GRATIS per scuole primarie e secondarie.



Adobe Acrobat Pro

Fondamentale! È la soluzione più completa.

Acrobat Pro è la soluzione PDF completa che si adatta a device e modalità di apprendimento differente e multidispositivo.

AI Assistant per Acrobat Pro

L'intelligenza artificiale all'interno degli strumenti Adobe genera riassunti di documenti lunghi, fornisce risposte rapide a domande basate sul contenuto del documento ed evidenzia i punti chiave.

AI generativa al servizio della creatività

Perché Adobe?



Vantaggi per gli Insegnanti

Creare presentazioni interattive e contenuti digitali dinamici, misurare l'impatto sull'apprendimento e valutare il progresso degli studenti.



Vantaggi per gli Studenti

Lavorare su progetti condivisi come poster, video o portfolio digitali. Creative Cloud con Generative AI, stimola la creatività, facilita la collaborazione e dota gli studenti di competenze digitali cruciali per il futuro. Anzi, per il presente!



Vantaggi per gli amministratori IT e Animatori digitali

Adobe Creative Cloud e Adobe Express offrono implementazione e gestione semplificate, aggiornamenti software efficienti e facile gestione degli utenti. Le app Adobe garantiscono sicurezza agli studenti, grazie ai criteri generative AI.

Adobe Creative Cloud

Scuole primarie e secondarie di I e II grado

321279	SINGOLA CON AI INCLUSA (MIN 300) 1 ANNO	5,00 €
327639	SINGOLA PER LABORATORI (MIN 25) 1 ANNO	25,00 €

ITS Academy e Università

338031	SINGOLA CON AI INCLUSA (MIN 100) 1 ANNO	142,00 €
328033	SINGOLA PER LABORATORI 1 ANNO	330,00 €

Adobe Express

353143	GEN AI INCLUSA UTENTE/Y (MIN 100) 1 ANNO	10,00 €
--------	--	---------

Acrobat Pro

312149	DC ANNUALE 1 ANNO	204,00 €
356021	AI ASSISTANT PER ADOBE ACROBAT PRO DC 1 ANNO	60,00 €
356020	CLASSIC 2024 TRIENNALE	226,80 €

Personalizzazione dell'apprendimento



Reasy

L'Intelligenza artificiale che ti aiuta nella comprensione del testo

Supporto a Studenti con DSA e BES: Reasy è un software creato per offrire un supporto completo agli studenti con DSA e BES. Le sue funzionalità specifiche agevolano un apprendimento più efficace, aiutando ad affrontare le sfide scolastiche in modo mirato.

Personalizzazione per tutti: è uno strumento di studio versatile per ogni studente, come ad esempio gli studenti stranieri. Le impostazioni personalizzabili e l'accessibilità completa lo rendono adatto a tutti.

Multipiattaforma e Accessibilità: Reasy offre flessibilità totale. Funziona su dispositivi Apple, Android, Chromebook e può essere utilizzato anche tramite pagina web. Questa versatilità garantisce agli studenti di accedere ai materiali di studio ovunque e in ogni momento.

Esperienza su misura: Reasy riconosce l'unicità di ogni studente. Mette a disposizione una vasta gamma di opzioni personalizzabili che consentono di adattare l'esperienza di apprendimento alle necessità individuali.

Supporto lungo il percorso: Reasy accompagna gli studenti fin dalla scuola primaria; qualunque sia la fase del percorso educativo, Reasy è pronto a offrire tutto il supporto necessario.

Potenzia lo studio con l'Estensione Chrome Reasy, che trasforma il browser in uno strumento di apprendimento avanzato. Basta un click per accedere a un popup laterale che fornisce configurazioni per rendere accessibili e personalizzabili i contenuti di qualsiasi pagina web o piattaforma di apprendimento online (come Google Classroom, Moodle e Teams). L'app Reasy e l'Estensione per Chrome lavorano in perfetta sincronia.

352155	REASY - LICENZA 1 ANNO	75,00 €
352156	REASY - LICENZA 3 ANNI	225,00 €
352157	REASY - LICENZA SITE 1 ANNO	1.200,00 €
352158	REASY - LICENZA SITE 3 ANNI	3.300,00 €

Storytelling

Book Creator - Crea i tuoi libri digitali in un click

Book Creator è uno strumento per la creazione di libri digitali facile da usare e con opzioni pressoché illimitate e che facilita la collaborazione in tempo reale, anche a distanza. È disponibile per iPad e per il Web (inclusa una versione per Chromebook). Fin dalla primaria si può utilizzare questa app per produrre e pubblicare i propri libri o fumetti con immagini, video e audio. Ma date le opzioni che offre, anche gli studenti della secondaria non si sentiranno limitati, anzi ne apprezzeranno la flessibilità e l'adattabilità a diversi contesti e situazioni e potranno usarlo per relazioni scientifiche, ricerche di gruppo o tesine personali.

Book Creator è perfetto anche per lo smashing delle app, perché praticamente qualsiasi cosa con un link può essere aggiunta a un libro.

Ciascuna licenza è associata a un insegnante e non c'è alcun costo per gli studenti né alcun limite al numero di studenti che possono iscriversi alla libreria di un docente: quando lo fanno l'insegnante può accedere a tutti i libri che creano e aggiungerli alla libreria della classe per condividerli con i compagni. Naturalmente, anche gli insegnanti possono creare libri per comunicare le informazioni chiave con una classe o per raccogliere, tenere il punto e condividere le lezioni.

Le librerie creabili sono illimitate e ogni libreria può memorizzare fino a 200 libri. I libri poi possono essere condivisi in tantissimi modi: tramite e-mail, AirDrop, Google Drive, Dropbox, stampa, pubblicazione su iBooks e altro ancora. Sconti disponibili per 5+ insegnanti: richiedi una quotazione personalizzata! Book Creator viene anche proposto in bundle con una dotazione per la classe di Chromebook a un prezzo vantaggioso!

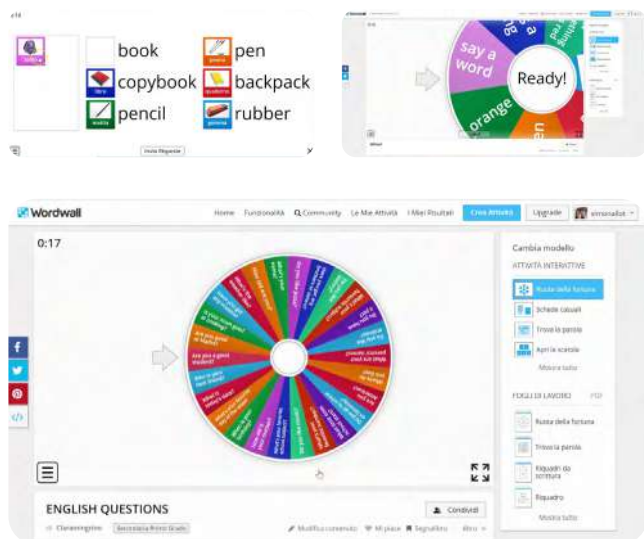
334297	BOOK CREATOR LICENZA 1 ANNO	110,00 €
334301	BOOK CREATOR LICENZA 1 ANNO - MIN.5	74,00 €
334332	SET CLASSE CON 24 CHROMEBOOK HP	6.355,00 €
340535	BOOK CREATOR LICENZA 3 ANNI - 1 DOCENTE	330,00 €
343065	BOOK CREATOR LICENZA 5 ANNI - 1 DOCENTE	550,00 €



Genially

Genially è stato ideato per supportare docenti e alunni nell'apprendimento. È una piattaforma web per la creazione di lezioni interattive, giochi didattici, mappe concettuali e tanto altro! Grazie alla sua facilità d'uso, permette ai docenti di creare lezioni innovative ed esperienze d'apprendimento grazie alle quali l'alunno può partecipare direttamente, esplorare e scoprire: in questo modo si stimola il suo coinvolgimento, la partecipazione attiva alle lezioni e si massimizza la memorizzazione dei contenuti. Genially si può integrare con Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle, Canvas LMS, Wooclap, Typeform, Google Drive, YouTube, e altri strumenti HTML. Adatto anche per didattica capovolta (flipped classroom), BES, DAD o didattica ibrida. La versione Pro include: Creazioni illimitate, Visualizzazioni illimitate, Risorse e template Premium oltre a quelli gratuiti, Visualizzazione off-line, Download in PDF e JPG, Controllo Privacy, Import file PowerPoint, Inserimento audio dal tuo computer. La versione Master include inoltre: Personalizzazione del logo, Monitoraggio, Collaborazione avanzata.

339516	GENIALLY EDU PRO - LICENZA 1 ANNO	49,00 €
339786	GENIALLY EDU MASTER - LICENZA 1 ANNO	205,00 €
347435	GENIALLY EDU PRO - LICENZA 3 ANNI	147,00 €
347436	GENIALLY EDU MASTER - LICENZA 3 ANNI	615,00 €
349835	GENIALLY EDU GENIUS - LICENZA 1 ANNO	123,00 €
349838	GENIALLY EDU GENIUS - 1 ANNO AGGIUNTIVA	49,00 €



Wordwall

Wordwall può essere utilizzato per creare sia attività interattive che attività stampabili. Le Attività interattive vengono riprodotte su qualsiasi dispositivo abilitato per il web, come computer, tablet, smartphone o lavagna interattiva. Possono essere eseguite dagli studenti individualmente, o essere coordinate dal docente, con gli studenti che intervengono a turno davanti al resto della classe. Le attività stampabili possono essere appunto stampate o scaricate in formato PDF. Possono essere usate insieme alle attività interattive o come attività autonome. La versione Standard include 18 attività Interattive: Quiz, Immagini ed Etichette, Ruota della Fortuna, Trova le corrispondenze, Colpisci la talpa, Inseguimento nel labirinto, Abbinamenti, Memory, Apri la scatola, Telequiz, Anagramma, Fai scoppiare il palloncino, Organizza per gruppo, Parola Mancante, Carte random, Riordina, Vero o Falso, Aeroplano. La versione Professional include anche: Cruciverba, Gioco dell'impiccato, Schede flash, Crucipuzzle, Gira le tessere, Classifica (Metti in ordine), Quiz con immagini, Categorizza, Riordina, Nastro trasportatore, Vincere o perdere quiz, Parole magnetiche, Disposizione dei posti, Maggiore o minore, Generatore di matematica.

338229	WORDWALL STANDARD - 1 ANNO - 1 DOCENTE	81,00 €
338233	WORDWALL STANDARD - 1 ANNO - 10 DOCENTI	324,00 €
338237	WORDWALL PRO - 1 ANNO - 1 DOCENTE	100,00 €
338241	WORDWALL PRO - 1 ANNO - 10 DOCENTI	486,00 €

Padlet

Padlet è un'applicazione web che permette di creare bacheche virtuali, chiamate "pad", in cui gli utenti possono aggiungere testi, immagini, video, link e altri contenuti multimediali collaborando anche in tempo reale su una stessa bacheca. È uno strumento versatile che facilita l'organizzazione, la presentazione e la condivisione dei contenuti.

Padlet può essere utilizzato per vari scopi educativi, come ad esempio progetti collaborativi, mappe digitali, lezioni interattive, classi capovolte.

Padlet Backpack è la versione premium per le istituzioni educative, con funzionalità avanzate per la sicurezza e la gestione.

- Sicurezza avanzata
- Gestione centralizzata degli account
- Spazio di archiviazione aumentato
- Supporto tecnico prioritario

Padlet

349833	10 DOCENTI/STUDENTI ILLIMITATI - 1 ANNO	1000,00 €
355853	DOCENTE AGGIUNTIVO (349833)	100,00 €
354412	10 DOCENTI/STUDENTI ILL. - RINNOVO 1 ANNO	1000,00 €
355858	DOCENTE AGG. RINNOVO 1 ANNO (354412)	100,00 €



Include **Sandbox** una tela digitale collaborativa con strumenti per disegnare, scrivere e aggiungere file multimediali. Dotata di tutte le funzioni della **JamBoard**, permette di importarne i contenuti ed è compatibile con l'ecosistema Google

Visita la sezione **Google** a pagina 101!



#Cabri STEAM

Cabri STEAM è una piattaforma digitale che rivoluziona l'educazione STEAM. Offre una varietà di strumenti, tra cui Cabri Express, che trasformano la classe in uno spazio di apprendimento interattivo e coinvolgente. Cabri Express è progettato appositamente per sviluppare rapidamente esercizi matematici dinamici, migliorati da valutazioni automatiche che potenziano l'apprendimento. Inoltre, strumenti come iMuSciCA utilizzano la musica per insegnare la scienza, rendendo l'apprendimento accessibile e affascinante. Con l'integrazione di tecnologie avanzate come le interfacce di programmazione tipo Scratch, senza la necessità di hardware o download, Cabri STEAM fornisce agli studenti le competenze essenziali per prosperare in un mondo tecnologico. Così, le future generazioni saranno preparate ad affrontare facilmente le sfide di domani. Disponibile anche con licenza pluriennale.

356010	CLASSROOM 50 UTENTI - 1 ANNO	150,00 €
356013	IST. COMPRENSIVI - 1000 UTENTI - 1 ANNO	950,00 €
356016	IST. SUPERIORI - 1500 UTENTI - 1 ANNO	1.450,00 €

1 2 3... Cabri

Le ricerche in ambito didattico hanno dimostrato che gli allievi apprendono in modo diverso e migliore se manipolano gli oggetti su cui è incentrata la lezione. **Manipolare oggetti matematici** significa manipolare modelli degli oggetti di cui si parla, dal momento che questi non sono fisicamente esistenti. La collezione "1 2 3... Cabri" propone agli allievi dei **modelli da manipolare**: supporti interattivi che costituiscono un ponte fra il mondo reale degli allievi e il mondo astratto della matematica.

Ogni quaderno contiene diverse attività che si sviluppano secondo una progressione volta a favorire o consolidare gli apprendimenti. Stimolato alla riflessione dalle questioni proposte e dagli strumenti disponibili, l'allievo apprende la matematica **manipolando rappresentazioni di oggetti reali e di oggetti numerici o geometrici** (2D e 3D). L'allievo risolve problemi e apprende grazie all'ambiente che reagisce alle sue azioni o alle sue risposte.

La collezione abbraccia le nozioni chiave dei programmi di matematica dalla Prima alla Quinta Elementare secondo quattro grandi temi: numeri, spazio e figure, misure, relazioni e dati.

341979	1°, 2°, 3° ELEMENTARE LICENZA SITE DWNL	449,00 €
342136	3°, 4°, 5° ELEMENTARE LICENZA SITE DWNL	459,00 €
341877	ELEMENTARI LICENZA SITE DWNL	599,00 €



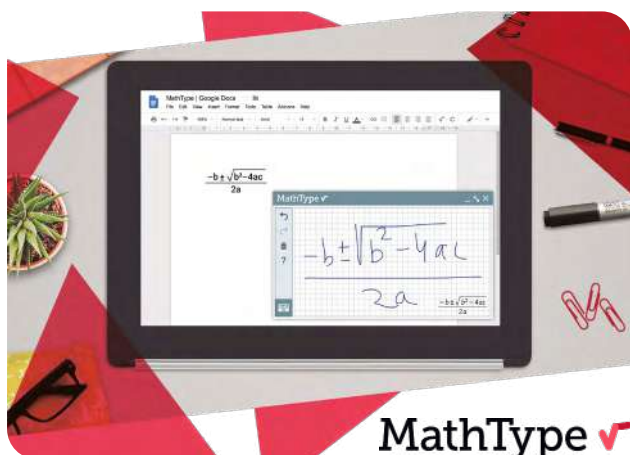
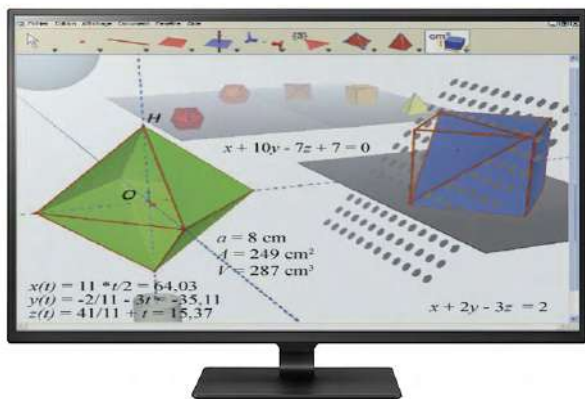
Campus Cabri Kids e Lab

Campus Cabri Kids è un software di matematica per la scuola primaria. **Quindici attività multimediali interattive di matematica dinamica**, estratte dalla serie "1 2 3... Cabri", sono presentate in questo software per offrire attività pronte all'utilizzo in classe sulle nozioni fondamentali del curriculum di matematica. **Punti di forza**: riflessione e manipolazione sollecitate dalle attività proposte; studio e sperimentazione su numeri e figure geometriche (2D e 3D); suggerimenti/retroazione in base a risposte per consentire un lavoro autonomo degli studenti e favorire l'apprendimento.

Campus Cabri Lab è invece un software di matematica per la scuola secondaria di primo grado. Per ciascuno degli 8 nuclei del curriculum di matematica un laboratorio con idee di attività per l'insegnante, esercizi, video e problemi. Acquistabile anche in bundle con Campus Cabri Kids. **Argomenti proposti**: figure del piano, lunghezze, aree, angoli e loro misura, figure dello spazio e loro misura, numeri e calcolo, matematica del certo e matematica del probabile, problemi ed equazioni, metodo delle coordinate, trasformazioni geometriche.

306962	CABRI KIDS + CABRI LAB - LICENZA SINGOLA	69,00 €
312295	CABRI KIDS + CABRI - 25 PACK	399,00 €





Cabri 3D v2.1 e Cabri II Plus

Cabri II Plus permette di costruire, modificare, animare costruzioni geometriche e cambiare forma agli oggetti in pochi clic! È possibile ad esempio tenere traccia dei passaggi fatti nella risoluzione di problemi o preparare materiale didattico interattivo, integrare i progetti di Cabri in Word e Power Point ed utilizzarli con diversi strumenti (PC, LIM e calcolatrici Texas Instruments). Età: 11+. **Con Cabri 3D v2.1** gli studenti possono: creare costruzioni geometriche in pochi click: linee, sfere, piramidi, parallelepipedi, cilindri, ecc.; integrare dati numerici utilizzando nuovi strumenti di misura e calcolo; manipolare e animare le costruzioni, ruotarle nello spazio, e dare nuova forma agli oggetti con un semplice movimento del mouse. Età: 13+. **La licenza site del software è illimitata per tutto l'istituto.**

160897	CABRI II PLUS - 10 PACK	275,00 €
109384	CABRI II PLUS - SITE	600,00 €
272084	CABRI 3D V2.1 - 10 PACK	341,00 €
180243	CABRI 3D V2.1 - SITE	570,00 €
180253	CABRI II PLUS + CABRI 3D V2.1 - SITE	980,00 €

Crocodile Physics

Crocodile Physics è il simulatore completo, facile da utilizzare, che permette di modellare i fenomeni di elettricità, cinematica e dinamica, ottica e onde. È possibile posizionare gli oggetti trascinandoli semplicemente dal toolbar e rilasciandoli nel posto desiderato. La simulazione è quasi immediata, basta selezionare l'oggetto per impostare i parametri e disegnare i grafici per analizzare i dati dall'esperimento. I nuovi 46 kit di lezioni sono stati progettati per i curriculum di scienza e rendono molto più facile impostare le simulazioni. Ogni cartella contiene un modello base, una serie di simulazioni, già messe a punto, e le istruzioni. **Crocodile Physics** permette di modificare tutti i parametri necessari per illustrare correttamente la simulazione. Gli argomenti trattati riguardano: descrizione del moto, forza e accelerazione, energia e moto, circuiti, energia elettrica, onde e ottica.

123874	CROCODILE PHYSICS - 5 PACK	360,00 €
123875	CROCODILE PHYSICS - 10 PACK	585,00 €
123878	CROCODILE PHYSICS - SITE	1.040,00 €

Crocodile Chemistry

Crocodile Chemistry è un laboratorio di simulazione di chimica con oltre 100 prodotti chimici attraverso il quale gli studenti possono simulare esperimenti e reazioni con estrema facilità e in totale sicurezza. Si scelgono le apparecchiature ed i reagenti trascinandoli dalla barra degli strumenti ed abbinandoli nel modo desiderato. Si decidono quantità e concentrazione: la reazione sarà simulata appena mescolati i prodotti chimici con un semplice tocco del mouse. Consente di rappresentare graficamente molte grandezze, fra cui temperatura, il pH, massa, volume e conducibilità anche con animazioni 3D.

Esempi di esperimenti che si possono simulare:

- **Velocità di reazione:** misura della velocità di reazione, variazione della velocità di reazione, reazioni reversibili, catalizzatori;
- **Acidi e basi:** acidi e alcali, indicatori, basi e neutralizzazioni, titolazioni, formazioni di sali

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

MathType

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

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

321195	LICENZA SINGOLA 1 ANNO	50,00 €
326198	LICENZA FASCIA 5-10 1 ANNO	43,00 €
335186	LICENZA 10 DOCENTI/400 STUDENTI 1 ANNO	467,00 €
335189	LICENZA 20 DOCENTI/800 STUDENTI 1 ANNO	799,00 €
335203	LICENZA 30 DOCENTI/1200 STUDENTI 1 ANNO	1.100,00 €

Navigazione internet sicura



AstroSafe

Internet sicuro per tutti!

Con AstroSafe, gli insegnanti possono creare un ambiente online protetto che consente di **navigare in modo sicuro** e solo su contenuti scolastici. Dai siti web ai video, AstroSafe è progettato per consentire agli studenti di navigare online senza il rischio di contenuti inappropriati o di pubblicità.

Gli insegnanti possono creare e condividere facilmente lezioni e schede di lavoro tramite un portale web, compilando link, video e **attività gratuiti e sicuri**.

Gli studenti possono navigare i contenuti preparati tramite un'app, che vive sui loro dispositivi, in un ambiente protetto, che consente loro di navigare solo i link che gli insegnanti condividono.

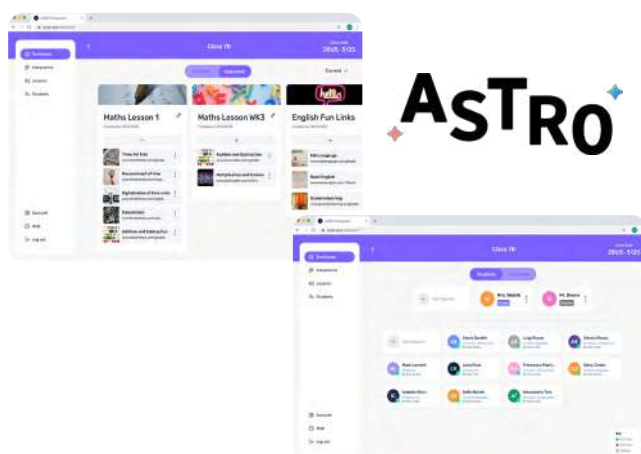
AstroSafe **blocca gli annunci pubblicitari**, i **social media** e permette un **monitoraggio costante di ogni attività online** da parte dei ragazzi, inviando **avvisi mirati** al docente quando uno studente incontra è esposto a **cyberbullismo**, contenuti inappropriati o dimostra **segnali di depressione** o ansia.

I risultati restituiti da browser e motori di ricerca sono filtrati in base all'età dello studente e restituiscono solo contenuti considerati adatti, ma si può anche personalizzare questa funzione, in base ai propri valori e obiettivi didattici, in modo da restringere ulteriormente il filtro.

Ogni giorno vengono poi pubblicati sulla home page di AstroSafe dei nuovi contenuti che vengono scelti per offrire un approccio positivo, divertente e informativo al digitale e alla contemporaneità.

Infine AstroSafe include una versione di YouTube priva di annunci pubblicitari, commenti e contenuti consigliati che distraggono.

350949	CLASSROOM PACK - 50 LICENZE 1 ANNO	749,50 €
350950	YEARGROUP PACK - 100 LICENZE 1 ANNO	999,00 €
350951	SCHOOL PACK - 300 LICENZE 1 ANNO	2.397,00 €

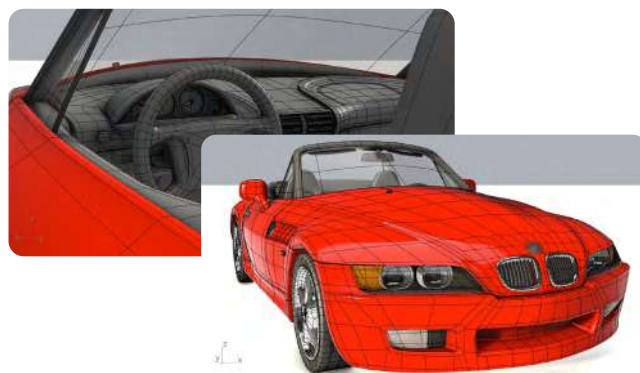
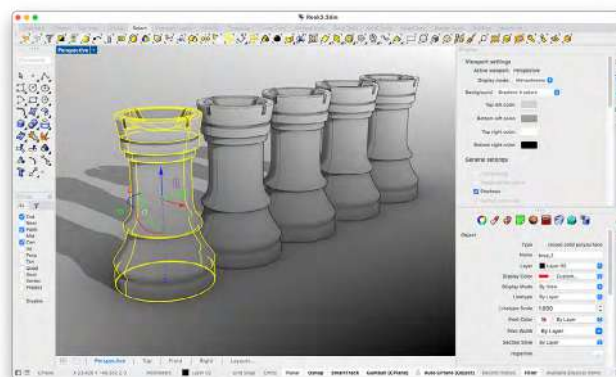


Progettazione 3D

Rhinoceros 8

Il software perfetto per ideare, dar forma e perfezionare in digitale modelli da stampare poi in 3D! Rhinoceros è un software di disegno CAD 3D per la modellazione di superfici free-form, basato sul concetto matematico delle NURBS. Combina infatti l'accuratezza dei sistemi CAD con la flessibilità della tecnologia basata sulla modellazione spline, utilizzando superfici NURBS per rappresentare accuratamente forme e curve. Permette di iniziare con schizzi, disegni, modelli fisici, o solo da un'idea ed offre tutti gli strumenti per modellare accuratamente disegni e progetti pronti per il rendering, per l'animazione, l'analisi e la produzione. La precisione nella realizzazione di prototipi, nella progettazione, nell'analisi e nella realizzazione di qualsiasi modello sono tra le caratteristiche più apprezzate. Rhinoceros è l'ideale nei campi dell'industrial design, della progettazione meccanica, dell'oreficeria, dell'industria automobilistica e aeronavale. Lab kit: licenza laboratorio standard o per un massimo di 30 PC/MAC in rete.

351945	RHINOCEROS 8 EDU LICENZA SINGOLA	195,00 €
350835	RHINOCEROS 8 EDU L. SINGOLA - UPGRADE	95,00 €
350833	RHINOCEROS 8 EDU LAB KIT	975,00 €
350836	RHINOCEROS 8 W/M EDU LAB KIT - UPGRADE	495,00 €
351944	RHINOCEROS 8 50 LICENZE STUDENT	4.975,00 €
338875	RHINOCEROS 8 UNIVERSITY 1 ANNO	CONTATTACI



#Cabri STEAM	220	CadaVR	112	Dispositivi Epson	100
1 2 3... Cabri	220	Calcolatrici grafiche	98	Dispositivi Lenovo	90
3Bee	197	Campus Cabri Kids	220	Dispositivi SiComputer	93
3Doodler Start	179	Campus Cabri Lab	220	Dispositivi Surface	92
Accessori per Bee-Bot e Blue-Bot	129	Campus PhoneLocker	63	Divisori fonoassorbenti	66
Accessori per carrello MakerSTEAM	72	CampusArena	59	Dobot - Universal Training Station	205
Accessori per monitor interattivi	86	CampusClass Rete LAN	214	Dobot CR3	205
ActivPanel LX	84	CampuScopio	115	Dobot Magician	156
Adobe Acrobat Pro	217	CampusFood 3D	196	Dobot Magician E6	206
Adobe Creative Cloud	217	CampusGarden	195	Dobot Magician Lite	155
Adobe Express per Education	217	CampusLab	215	Dobot Mooz 2 Plus	184
Agile - Linea produttiva 24V	203	CampuSprint3D 5.0	185	Double 3	163
Agrumino Lemon	174	CampuSprint3D Guider 3	187	Dr.01 - Robot antropomorfo	161
AI Assistant per Acrobat Pro	217	CampusTouch Life	81	Drone RoboMaster Tello Talent	154
Analisi minimi qualità aria	199	CampusWeb Radio 2.0	99	Droni educativi	153
Arduino - Schede singole e sensori	172	CampusWeb TV	99	e.DO Cube	208
Arduino Alvik	167	Carrelli mobili ricarica Chromebook	103	e.DO Cup	208
Arduino Cloud	166	Carrelli mobili	72	e.DO Learning Center	208
Arduino CTC GO!	171	Carrelli per monitor	86	e.DO Professional Station	208
Arduino Education Starter Kit	168	Carrelli per ricarica e protezione	62	e.DO Robot Starter Kit	208
Arduino Engineering Kit Rev2	171	Carrelli per riposizione materiali	72	eduBird	194
Arduino Fundamentals	172	Carrello di ricarica visori	67	Educazione alimentare	196
Arduino IoT Kit Rev2	170	Carrello MakerSpace	72	eduSand - La sabbiera diamante	71
Arduino Junior Certification	172	Carrello MakerSTEAM	72	e-Learning	219
Arduino Make Your UNO Kit	171	Carrello con sistema onView	62	Energia solare in azione	198
Arduino PLC starter kit	169	Carrello per ricarica 8 LEGO® SPIKE	67	Energie rinnovabili	198
Arduino Plug and Make Kit	173	Carrello tablet con sistema onView	62	eReader	96
Arduino PRO	203	Carrellone per le stem	64	Fable	149
Arduino Science Kit R3	170	Carte CodyRoby	132	Formazione certificata Google	106
Arduino Starter Kit	172	Cattedre e banchi	52	Formazione certificata LEGO®	136
Arduino Student Kit	168	Chrome Education Upgrade	103	Fotocamere a 360°	111
Aree comuni, corridoi, grandi spazi	40	Chromebook HP	105	FunTable	95
Arena componibile con pouf morbidi	59	Chromebook Lenovo	104	Gemini Education	103
Armadi metallici	70	Chromebox Micro Lenovo	104	Genially	219
Armadi per ricarica smartphone	62	ChromeOS Flex	106	Geometric Garden	194
Arredi per coding	68	Circle time	31	Giochi in legno	28
Arredi per esterni	71	ClassVR	110	Gioco didattico sull'energia pulita	198
Arredi per infanzia	29	ClassWise	85	Glow and Go Bot	129
Arredi per MakerSpace	70	Codey Rocky	142	Golinelli Live	108
Arredi per STEM, VR e Robotica	67	Coding Express	34	Google Workspace for Education	102
AstroSafe	222	CoDrone EDU	153	GrowRoom - Orto in classe	59
Aula Miri	76	CodyColor Puzzle	132	Guardaroba e portascarpe	29
Automotive & Macchine Elettriche	207	Color 3D Body scanner	192	HaloCode	142
Bacheche elettroniche	95	Contenitore curvo magnetico	60	Hue Animation Studio	180
Banchi da laboratorio	69	Contenuti VR AR e per visori	108	H-Verse - eXtended Reality	108
Bee-Bot	127	CoPilot	213	Infanzia - Set tematici pronti	26
Benessere e Metodo Snoezelen	31	CoSpaces EDU Pro	112	Insta360 G03S	111
BenQ Digital Board	80	Cricut Explore 3	178	Insta360 ONE RS 1-inch Edition	111
Biblioteck	49	Cricut Maker 3	178	Insta360 X3 e X4	111
Blue-Bot	128	Crocodile Chemistry	221	Intelino	140
Book Creator	218	Crocodile Physics	221	Introduzione alla chimica	116
BookHive	60	Cubotto Power Hub	65	iRobot Create 3	148
Bracci robotici Dobot	155	Cucina - Mercato - Mestieri	30	iRobot Root Lite	148
Braccio robotico Dobot MG400	206	Cuffie e sistemi audio	94	iRobot Root rt1	147
Bruco catena	74	Cuscini morbidi	58	Isole di lavoro	48
Buddy	158	CyberPi	142	i-Vulcani	73
Cabri 3D v2.1	221	Dash	140	JY Lite3	162
Cabri II Plus	221	Digital Tepee	30	Kai's Clan	152

KaiBot Hybrid Robot	152	NAO - Robot umanoide	159	Sphero Craft pack	176
Kit Agricoltura di precisione	199	New LabKit2	114	Sphero Edu	146
Kit Ambiente ed energia	207	Nicchie	56	Sphero indi	145
Kit CampusPhoto	99	Notebook HP	88	Sphero RVR+	146
Kit CampuSprint 5.0 e Arduino Alvik	185	Notebook Lenovo	90	Stampante 3D a resina	187
Kit CodyRoby con Bee-Bot	132	NOUS AI Set	126	Stampanti 3D	184
Kit Completo Micro CNC	207	NovoTouch BK	83	Stazione meteo CampuStore	199
Kit Esperimenti di botanica	197	NovoTouch EK	82	Stazione multilavoro con forno 24V	204
Kit Lenti Diple	114	Office 365	213	Stazioni di ricarica in movimento	65
Kit Emozioni per la scuola	180	Oti-Bot	130	STEAM e micro:bit Starter kit	179
Kit per esperimenti	119	Ozobot	133	Strawbees - Cannucce 3D	179
Kit Osservazione del terreno	197	Ozobot ORA	154	Strumenti musicali da esterno	71
Kit Scoprire le piante a scuola	197	Padlet	219	Tablet Lenovo	90
Kit Tematici di scienze	119	Pannelli fonoassorbenti	66	Tale-Bot Pro	125
Kitt	130	Parco delle competenze STEAM	34	Tana a Igloo	30
Kobo Clara BW	96	Parete multimediale mobile	65	Tangible Africa	152
Kobo Clara Colour	96	Patentino della Robotica	209	Tappeto CodyRoby	132
Kobo Elipsa	96	PC e dispositivi HP	89	Tavoli a spicchio colorati	50
Kobo Libra Colour	96	Penne 3D	179	Tavoli collaborativi	53
Kobo Sage	96	Percorsi per Blue-Bot e Bee-Bot	129	Tavoli infanzia	29
KOKORO Lingua	216	Photon Education	131	Tavoli modulari	50
LabCamera + FizikaApp	112	Pinguin	78	Tavoli per coding e robotica	68
LaserBox 1.5	190	Piramide alimentare CampuStore	196	Tavoli per laboratorio	68
LEGO® Education	134	PlayFlow - Pavimento interattivo	79	Tavoli quadrati e rettangolari	52
LEGO® Education BricQ Motion	120	Plotter da taglio GS2-24	191	Tavoli trapezoidali	51
LEGO® Education per infanzia	34	Plotter Roland SG3-300	191	Tavolo per gare LEGO®	67
LEGO® Education SPIKE™ Essential	135	Plotter stampa e taglio BN-20A	191	Tavolo per MakerSpace e Tinkering	70
LEGO® Education SPIKE™ Prime	137	PocketLab	119	Termoformatrice per STEM	176
Lenovo ThinkReality VRX	110	Polydron	31	ThingLink	112
Lenovo Yoga	90	Postura+	55	TI 84 Plus CE-T	98
littleBits Code Kit	173	Raccolta differenziata CampuStore	196	TI-Nspire CX II-T	98
littleBits STEAM+ Kit	173	Reading Nook	58	Totem multimediale	95
Logitech® MeetUp	86	Reasy	218	Tower Garden	195
Loti-Bot	130	Reti LAN e didattiche	214	Training Factory Industry 4.0	204
Magazzino automatizzato 24V	204	Rhinoceros 8	222	Training model 4.0	204
MagicPages	180	Ricoh Theta SC2	111	Training motori elettrici	207
Makey Makey	176	Robot 6 assi 9V	204	Tribune e arene	57
MatataStudio Coding Set	126	Robot fischertechnik	151	Tunnel del vento	207
MatataStudio VinciBot	126	Robot quadrupede	162	Ultimaker S3	186
MathType	221	Robotix C360	164	Ultimaker S5	186
Matterport	112	Roland	191	Ultimate 2.0	144
mBot2	143	Rugged Robot	130	uServe	160
mBuild AloT Creator	144	Scaffali multiuso	60	Videoproiettori	97
mBuild AloT Scientist	144	Scanner 3D	192	Virtuademy	108
Merge EDU e Merge Cube	112	Sedia Design	54	Virtual Universe Pro	108
Meta Quest	109	Sedie	54	Voicebooks	216
micro:bit V2	174	Sedute morbide e pouf	58	VR Pico	110
MicroCampus Auge	115	Sedute speciali	29	Wacom One	95
Microcosmo	200	Servizi per Google	106	Wayang - Il teatro delle ombre	30
Microsoft 365	213	Set classe STEM primaria	117	Wordwall	219
Microsoft Surface Go	92	Set robotica fischertechnik	150	xTool M1	177
Microsoft Surface Hub	92	Set STEM Secondaria	118	xTool M1 Ultra	190
Microsoft Surface Laptop Studio	92	Set teatro e gioco simulato	30	xTool P2	189
Microsoft Surface Pro	92	Sistema Felfil	196	xTool S1	177
Mini plotter Cricut Joy	178	Sistema Spectrum Scanner 3D	192	Zumi	153
Miranda	164	Smart Garden	194		
Mozaik Education	87	Sphero BluePrint	120		
mTiny Discover	141	Sphero BOLT+	146		

**Tutto ciò che serve
per apprendere**

Dall'infanzia

All'università



VUOI IL CATALOGO
SEMPRE AGGIORNATO?
SFOGLIALO ONLINE!

CampuStore Srl - Società benefit
www.campustore.it - info@campustore.it

800 244 994

