CampuStore

Innovation
for education



Catalogo 2027

Soluzioni innovative per ambienti educativi

Lettera a chi sfoglia questo catalogo

Un punto fermo di riferimento, in un mondo che evolve in continuazione. Quello che ti appresti a sfogliare è il Catalogo generale **CampuStore per l'a.s. 2026/2027**: il 33° della nostra storia.

Nel corso dell'anno pubblichiamo molti cataloghi: tematici, verticali, legati a un progetto o a una scadenza. Li trovi sempre aggiornati online **http://www.campustore.it/cataloghi**

Ma **questo è diverso**, e molto più speciale: è lo standard, l'appuntamento fisso con chi ci segue: il documento in cui riassumiamo lo stato dell'arte di ciò che la scuola sta affrontando ogni anno, con le novità che riteniamo migliori e le soluzioni più solide e più amate. E allora, tra queste pagine, troverai tanta **formazione e servizi**, perché sono la sfida più impellente che le scuole sono chiamate a superare quest'anno: le tecnologie senza competenze e senza accompagnamento restano promesse. **L'intelligenza artificiale** è trattata per quello che sa fare davvero, su esigenze reali e pratiche, con un capitolo dedicato e tante menzioni diffuse. Questo è anche il più grande catalogo d'Europa di robotica educativa, che arriva a queste pagine dopo un ripensamento profondo, umano, didattico: tante scelte sono state fatte non per accumulo, ma per obiettivi specifici di consolidamento. Abbiamo poi inserito tanti dispositivi e tecnologie con attenzione ai **nuovi CAM**, **arredi** certificati, **software**, **AR/VR**, idee per allestire **laboratori**, approfondimenti e case study di scuole che un pezzo di strada l'hanno già fatto.

Infine i **CampuStore Original**, che non sono più prodotti sparsi: sono diventati un **sistema organizzato** per famiglie, che si parlano e arricchiscono i prodotti dei nostri partner, dai quali abbiamo imparato e fatto sintesi per oltre 30 anni, resi riconoscibili dal simbolo spiegato qui sotto, declinato per ambito. E intorno a tutto questo il nostro **ecosistema**, con Simbi e Musye. Per garantirti ancora una volta ciò che facciamo da sempre: **un unico interlocutore, consapevole e innovativo, per tutte le tue esigenze**.

Buon anno scolastico!

Il team CampuStore



Cosa troverai

Da più di 30 anni il catalogo generale CampuStore è riconosciuto – in Italia e all'estero – come punto di riferimento per scuole, musei ed enti di trasmissione di cultura e sapere. Ogni anno ridefiniamo le priorità e le maggiori novità del settore.

Arredo	57 idee CAM
Robotica e STEM	Quasi 50 pagine
Dispositivi digitali	Con CAM ICT
Intelligenza artificiale	Il meglio + 4 servizi
Labs	20 idee chiavi in mano
Software	I 30 più amati
Makerspace, AR e VR	15 soluzioni
Formazione e servizi	Oltre 150 idee

CampuStore Original

I set progettati e prodotti da noi

Ormai sono tanti: da questo catalogo i CampuStore Original, i set inventati da noi, non sono più solo prodotti sparsi tra gli altri, ma un vero ecosistema organizzato per famiglia, che potrai riconoscere grazie a questo marchio distintivo, declinato per tipologia in base al colore.

Campus AI
Tutto ciò che è intangibile e riguarda l'AI.

Campus Space
Tutto ciò che è complemento d'arredo.

Campus Media
Innovare per raccontare.

Campus Green
I set per la sostenibilità.

Campus Pro
Tutto ciò che è professionalizzante.

Campus Immersive
Tutto ciò che riguarda l'immersività.

Campus STEAM
Tutto ciò che è "scienze tecnologiche".

Campus Lab
Prodotti fisici tecnici e di indirizzo.

Campus Tech
I nostri prodotti ICT.

Indice

Introduzione
Come consultare questo catalogo IV

Arredo
Come progettare uno spazio educativo 6
Come scegliere l'altezza giusta 7
Banchi 8
Tavoli 10
Sedie e sgabelli 12
Pouf, morbidi, nicchie, Arene 14
Armadi e librerie 16
Carrelli di ricarica 18
BookHive | Libreria circolare 20
Parete multimediale 21
Soluzioni per la ricarica 21
LEGO Education Lab 22
Arredi per robotica e coding 24
CarrellONE – STEM in mobilità 25
Carrelli componibili 26
Arredo da laboratorio 28
i-Vulcani 30
Bruco Catena 31
Loggy 32
Circle time 32
Fonoassorbenti 33
Cabine insonorizzate 34
Materioteca 35
Arredi per esterni 35
Dirigente, Segreteria, Docenti 36

Ambienti digitali
Nuovi CAM ICT 38
Notebook – Workstation – PC 39
Google for Education 44
Gemini e Google AI Pro 45
Chromebook 46
ClassWise – risponditori 48
Aula immersiva Miri 49
Monitor e digital board 52
OPS 55
Accessori per monitor 55
LEDWall 56
Collegi didattici a distanza 57
Web Radio – Podcast – Stop motion – Web TV 58
Pinguin – monitor 2in1 60
Magic Pages 61
PlayFlow – Pavimento interattivo 62
Videoproiettori 63
Tavolette grafiche 64
Calcolatrici 64
Cosa serve per i corsi di formazione 65
Audit sistemi informativi della scuola 66

AI – Intelligenza artificiale
AI ACT: dal dibattito alle regole 68
Campus AI PrismAI 69
Campus AI IpazIA 70
Campus AI LevIA 71
Campus AI DevegAI 72
EduXia Office 73
EduXia Scuola 74

Realtà virtuale – aumentata – mista
Contenuti VR 76
Golinelli Live 76
Simbi Experience 77
Visori VR – AR – MR 78
Meta Quest 78
ClassVR 79
Altri contenuti in VR e AR 80

Robotica
Tabella comparativa: robot a confronto 82
PRIMI PASSI
Cubetti luminosi 84
Glow & Go Bot 84
Bee-Bot 85
Blue-Bot 86
Oti-Bot 87
Loti-Bot 87
DAI ROBOT DI BASE AL CODICE
Rugged robot 87
Photon Education 88
Makeblock Education 90
mTiny 90
Codey Rocky 90
mBot2 91
Ultimate 2.0 91
Halocode 91
Sphero edu 92
Indi 92
BOLT+ 92
RVR+ 92
Ozobot 93
Ari 93
Evo 93
Bit+ 93
Cubetto 94
Tale-Bot 94
Il robot che disegna 95
CodyRoby 95
LEGO® Education 96
LEGO® Education Informatica e IA 96
LEGO® Education SPIKE Essential 99
LEGO® Education SPIKE Prime 101
DAI BLOCCHI ALLA PROGRAMMAZIONE
Sphero Blueprint Robotics 103
Kai's Education 104
Smart train 105
VinciBot 105
Nous AI 105
Fable 106
Drone educativo 106
PASCObot 107
Arduino Alvik 107
Set robotica fischertechnik 108
SECONDARIE – ITS – UNIVERSITÀ – PRO
Comau – Patentino della robotica 109
MyCo 109
Bracci robotici Dobot 110
Magician Lite 110
Tabella comparativa bracci robotici 111
Magician Basic 111
Simulatore linea assemblaggio 112
MG400 113
Magician E6 113
CR3 114
Universal training station 114
Robot a 4 e 6 zampe 115
Unitree Go2 115
Dobot Rover X1 Explorer 116
Dobot Rover Hexplorer 116
Robot Umanoidi e Physical AI 117
Unitree R1 EDU 117
Unitree G1 EDU 117
NAO 118
Booster Robotics K1 120
Dobot ATOM-W 120
Robot emozionali e sociali 121
Mirokaï 121
Buddy 122
Plato 123
NOLEGGIO robot 124

Laboratori
Campus Pro 127
Produzione multimediale 128
Grafica digitale 129
Laboratorio di fisica 130
PASCO 130
Biotecnologie ambientali 132
Microscopia 133
Industria 4.0 134
Elettronica 136
Scienze ambientali 138
tinyFarm 138
Microcosmo 138
Energia 139
4E Impiantistica 140
Materiali 141
Marketing 142
Moda 142
Domotica 142
Strutture 143
Motori 143
Idraulica 143
Manutenzione 143
Laboratori sportivi 144

MakerSpace
Stampanti 3D 146
Scanner 3D 148
Macchine a taglio laser 149

STEM
Microscopi 152
Campus STEM Auge 152
Campus STEM Campuscopio 152
Blips e DIPLE 152
LEGO® Education Scienze 153
Sphero Blueprint 154
Elettronica per i più piccoli 155
micro:bit 155
Makey Makey 155
littleBits 155
Analisi scientifica 156
WeLab 156
STEM ed educazione civica 157
Fenomeni fisici di base – Primaria 158
Tecnologia e meccanismi – Secondarie 159
Dai dati all'automazione di base 160
Scienze 161
Green e sostenibilità 162
TowerGarden 162
CampusGarden 162
Carrello completo per craft 163
Plotter da taglio 163
Termopressa 163
Set per misura e verifica di leggi 164

Software
Microsoft Office e Copilot 167
Gestione della classe 168
Laboratorio linguistico 168
Software didattici
Wayground 169
Genially 169
Wordwall 169
Book Creator 169
Kami 169
MathType 169
Lingue 169
Adobe 170
Contenuti – Mozaik 171
Contenuti – Edulia Treccani 172
Software per laboratori 172

Formazione e Servizi

Destinatari	175
Come progettiamo	176
Viaggi di istruzione	176
DM 219 Snodi formativi AI	177
AI ACT in pratica	180
Audit accessibilità siti scuola	180
DM 38 Formazione docenti	181
Segreterie e personale ATA	185
DM 40 Personale scolastico	187
Poli formativi	189
Corsi su S.O.F.I.A. e Carta docente	191
Nuovo Piano estate	193
Noleggio materiali per corsi	193
Chi offre cosa	194
Testimonianze: cosa realizziamo	195
Come acquistare i corsi	196

Postfazione – Contatti – Info utili

Cosa garantiamo	198
Contatti utili	199
Novità – riassunte	200
CampuStore Original – riassunti	202
L'ecosistema CampuStore	203
Inclusione	204
Altri cataloghi tematici	204
MePA e altre piattaforme	205
Bandi PA – Un nuovo portale	206
Carta del docente	206

Indice alfabetico prodotti 207

CAM NUOVI CAM ICT DNSH

CAM, CAM ICT e DNSH

Acquisti conformi per la scuola

Tutti i prodotti di questo catalogo che sono contrassegnati da questi simboli rispettano CAM, CAM ICT e DNSH. Per i finanziamenti pubblici, le verifiche di conformità sono già incluse e la documentazione per questi articoli può sempre essere fornita: alla scuola non resta nulla da dimostrare. Molti altri articoli conformi sono disponibili su richiesta.

Novità 2026

NUOVI CAM D.M. MASE 11/03/2026: il 10% dei dispositivi ICT acquistati dalla PA deve essere ricondizionato.

Scopri la gamma completa sul sito **www.campustore.it/ricondizionati**

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



Come si sfoglia 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.



Tabella riepilogativa con le caratteristiche chiave del prodotto

Nome del prodotto

Descrizione dell'articolo

Nome della sezione

Marchio del produttore

Codice articolo e prezzi iva esclusa

Bollini che riportano dettagli chiave del prodotto

Tabella tecnica di prodotto

Puoi cercare l'articolo su MePA come "codiceCS" o sul nostro sito

Nel catalogo troverai questi simboli

ORIGINAL — Prodotti originali per concept e produzione CampuStore

AI — Prodotti con Intelligenza Artificiale integrata

CAM — Prodotti conformi alla normativa CAM

NUOVI CAM ICT — Prodotti conformi alla normativa CAM ICT

DNSH — Prodotti conformi alla normativa DNSH

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.
- Alcune immagini del presente catalogo sono state create o ottimizzate con il supporto di strumenti di intelligenza artificiale a soli fini illustrativi, esplicativi e di migliore comprensione dei prodotti. I testi eventualmente assistiti da IA sono stati sottoposti a revisione editoriale umana.

Siamo su MePA
acquistinretepa.it

CampuStore



Arredo

Innovation
for education

Realizziamo ambienti educativi

Arredi che nascono per chi apprende e per chi insegna

Un ambiente educativo non è un contenitore: è la prima decisione didattica che si intraprende. Arredi modulari, mobili, riconfigurabili in pochi minuti permettono di passare dalla lezione al lavoro di gruppo e di accogliere le differenze di ogni studentessa e studente senza chiedere a nessuno di adattarsi.



Scopri il nostro libro

SPAZI CHE INSEGNANO: PROGETTARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

di Murray Hudson e Terry White

Tradotto da ADi con la collaborazione delle scuole italiane.

Aule

L'aula prende la forma della lezione, non il contrario: tavoli componibili e sedute leggere, che gli studenti spostano da soli











Laboratori

Un laboratorio credibile è uno spazio in cui si fa: l'arredo deve essere funzionale a ciò che vi avviene.











Grandi spazi, aree comuni e di scambio

Atri e corridoi sono i metri quadri che la scuola ha già e non conta. Arredati, diventano il posto dove si studia, si approfondisce, ci si confronta, si crea una comunità.



Adozione del digitale

Il digitale ha bisogno di un aiuto dallo spazio: ricarica, prese e superfici, è l'arredo a decidere se la tecnologia può davvero uscire dall'armadio. Avendo esperienza sia sull'arredo che su set e tecnologie possiamo consigliarti al meglio per l'integrazione.





Progetta i tuoi ambienti educativi con noi

Campus Planner è il primo configuratore 3D per le scuole. Facilissimo da usare, include arredi, ma anche dispositivi, monitor, set didattici per simulare la reale configurazione di un'aula o laboratorio.

Nelle prossime pagine troverai tanti prodotti diversi, ma sono solo una minima riduzione di ciò che possiamo davvero realizzare per uno spazio educativo: parti dai codici di esempio, **prendi ispirazione** ma conta sempre su di noi per una **consulenza**.

Progetti gratuiti. Anche per MePA.

Non trovi ciò che cerchi? Ci siamo noi, puoi richiedere la progettazione su misura, senza impegno anche se poi l'acquisto avverrà su MePa o altri portali per la PA.

CAM

Conformità

Gli arredi a catalogo con questo simbolo sono conformi ai CAM.

Sicurezza certificata

Vernici e coloranti atossici, formaldeide Classe E1, su richiesta legno e imbottiti ignifughi (Classe 1 e Classe 1IM, D.M. 16 luglio 2014).

DNV ISO 9001

Certificazione

Siamo Azienda certificata UNI EN ISO 9001:2015

Ergonomia — **Inclusione** — **Green** — **Flessibilità** — **Colore** — **Bellezza** — **Trasparenza**

Scarica i nostri documenti per acquisti da parte della PA su **www.campustore.it/documenti**

Manca qualcosa? Scrivici e ti indicheremo dove trovarlo: **info@campustore.it**

Misure corrette degli arredi per spazi educativi



Il benessere nella tua scuola

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.

Palette colori

Di fianco ad prodotto che lo prevede, troverai una legenda colori. La tabellina illustra le colorazioni disponibili di quel prodotto.

Il terzo educatore

Loris Malaguzzi chiamava lo spazio il terzo educatore: un'aula che accoglie insegna prima che la lezione cominci. Ecco perché tante scelte che troverai nelle prossime pagine guidate da quel principio sono belle, colorate, funzionali, inconsuete: sono pensate per supportare chi la scuola la fa e, attraverso ambienti capaci di accogliere tutte e tutti, dare un messaggio "questo è un posto in cui ci **interessa** chi entra".





Tavolo a spicchio

Tavolo a spicchio colorati

Ideali per ambienti di apprendimento flessibili e dinamici, questi tavoli favoriscono una didattica versatile ed inclusiva. La loro configurazione consente di organizzare rapidamente lo spazio in file, gruppi collaborativi, composizioni ad onda o in cerchio attorno a un hub centrale dedicato alla ricarica dei dispositivi digitali. La modularità degli elementi agevola la trasformazione dell'aula, permettendo di comporre e scomporre l'ambiente in funzione delle attività, dei progetti e delle esigenze metodologiche.

Facilitano il gioco di composizione e scomposizione dell'ambiente finalizzato l'alternarsi delle diverse attività e fasi di lavoro.

Sono disponibili in versioni dedicate alla scuola dell'**infanzia**, alla **scuola primaria**, alla **scuola secondaria di primo grado** e alla **scuola secondaria di secondo grado** oppure con piano scrivibile.

I tavoli sono realizzati in **HPL**, laminato compatto ad alta pressione, dotato di maggiore **resistenza**, **igienicità**, **impermeabilità** e **durata nel tempo**.

Possiamo realizzare **isole di lavoro** personalizzate con diverse combinazioni colore, trasformarle in **set** ed inserirle su **MePA**.

277335	TAVOLO COMPONIBILE A 60°	291,00 €
303789	6 TAVOLI COMPONIBILI A 60°	1.744,00 €
338484	6 TAVOLI A 60° SCRIVIBILI	1.950,00 €
307963	8 TAVOLI COMPONIBILI	2.514,00 €
310821	6 TAVOLI A 60° CON HUB	3.336,00 €

Zioxi

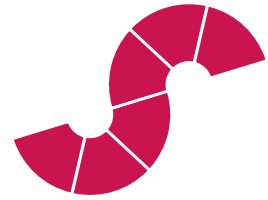
Hub di ricarica

PowerHub senza fili e ricaricabili - disponibili anche con On-View

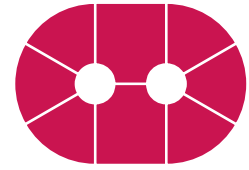
I tavoli possono essere implementati anche con gli Hub.



CONFIGURAZIONI POSSIBILI

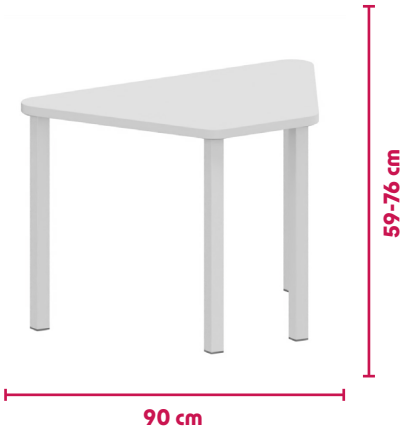








307343	HUB - 6 PRESE ELETTRICHE	1.599,00 €
347186	HUB RIC. 4 PRESE EL. + 4 USB 1200WH	4.614,00 €
347648	HUB RIC. 4 PRESE + 4 USB 1800WH	5.301,00 €
314263	VASSOIO CENTRALE PER TAVOLI A 60°	78,00 €
307961	CASSETTIERA H72 PER TAVOLI A 60°	616,00 €

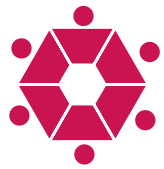


Tavoli trapezoidali

Tavoli trapezoidali singoli, componibili e modulari

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 con foro centrale consente di chiudere l'esagono nella configurazione più collaborativa.

CONFIGURAZIONI POSSIBILI









350955	TAVOLO TRAPEZIO 90X57X71H CM	168,00 €
362394	TAVOLO TRAP. + RUOTE 90X57X71H	208,00 €
351507	TAVOLO ESAGONALE CM 61X54X71H	153,00 €
351140	TORRE CENTRALE CON PRESE	683,00 €

Tavoli trapezoidali grandi

Tavoli trapezoidali grandi biposto, componibili e modulari

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 confronto, presentazione, collaborazione, discussione ed elaborazione.

CONFIGURAZIONI POSSIBILI











351185	TAVOLO TRAPEZOIDALE 130X57X71H	182,00 €
351140	TORRE CENTRALE CON PRESE	683,00 €

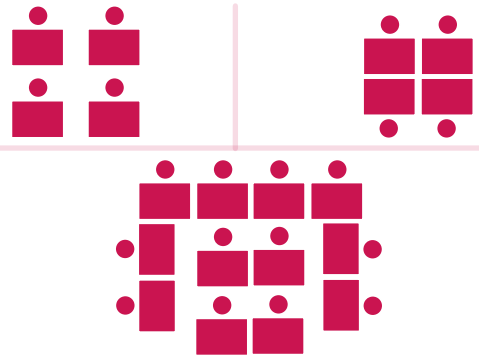


Tavoli quadrati e rettangolari

Tavoli componibili di diverse misure e dimensioni

Questi banchi sono pensati sia nella versione singola che doppia. Nella versione più piccola sono versatili banchi flessibili. Per lo svolgimento di attività di didattica collaborativa ed esperienziale, soprattutto quelle che prevedono la manipolazione condivisa di materiali, i grandi tavoli di forma quadrata sono la soluzione ideale. Sono disponibili in diverse dimensioni, materiali e anche con ruote.

CONFIGURAZIONI POSSIBILI





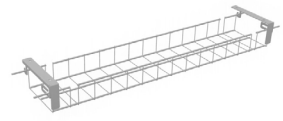
351503	TAVOLO QUADRATO CM 65X65X70H	123,00 €
350952	TAVOLO QUADRATO CM 80X80X76H	130,00 €
350953	TAVOLO QUADRATO CM 130X130X70	340,00 €
351740	TAVOLO RETTANG. CM 70X50X70H	120,00 €
350930	TAVOLO RETTANG. CM 120X50X70H	133,00 €
351837	TAVOLO RETTANG. CM 160X80X70H	270,00 €

Scrivanie

Scrivanie per laboratori o aule scolastiche configurabili

Scrivanie progettate per ambienti didattici moderni, funzionali e versatili. Robuste e configurabili, favoriscono diverse modalità di apprendimento, dal lavoro individuale alle attività di gruppo. Possono essere predisposte per la gestione dei dispositivi tecnologici grazie all'integrazione di accessori come **flip top**, **boccole** e **griglie passacavi**, garantendo ordine, sicurezza e praticità d'uso in aula.

ACCESSORI

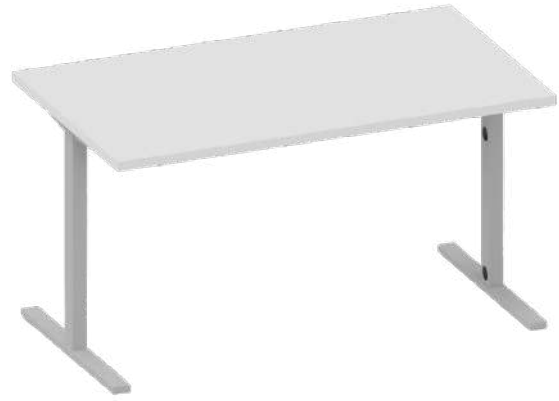




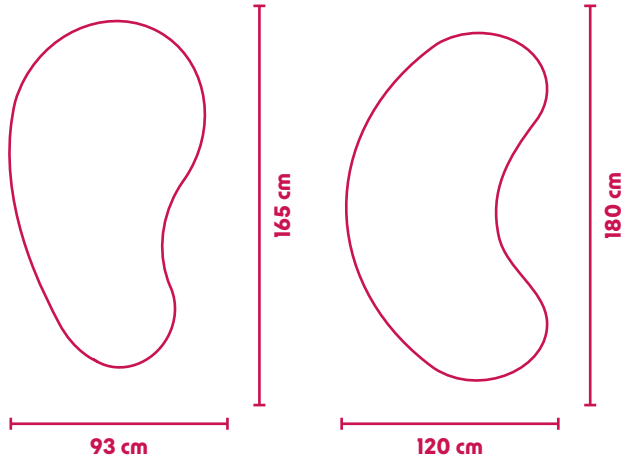








354087	SCRIVANIA GAMBA A T 160X80X76H	371,00 €
351016	SCRIVANIA 4 GAMBE 160X80X76H	413,00 €
354924	GRIGLIA RACCOGLICAVI	105,00 €
367122	VASCHETTA FLIP TOP FORO CENTRALE	98,00 €
369382	BOCCOLA CON FORO CENTRALE	76,00 €
339801	CANALINA ADESIVA	29,00 €





Zioxi

Tavoli collaborativi

Tavoli collaborativi a ferro di cavallo e a fagiolo

Per lavorare in gruppo, come un **team di progetto o un' 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 che nascono e si rafforzano nell'interazione con l'altro. Disponibili in diverse altezze.



339201	TAVOLO A FAGIOLO H76	1.204,00 €
333607	TAVOLO A FERRO DI CAVALLO H76	1.234,00 €

Zioxi

Scrivania digitale

Scrivania con monitor a scomparsa

Soluzione innovativa per **aule didattiche**, **laboratori informatici**, **università**, **ITS** e **ambienti di lavoro**, le scrivanie con monitor a scomparsa consentono di trasformare rapidamente una postazione informatica in un pratico tavolo da lavoro. Con una semplice pressione verso il basso, monitor, tastiera e mouse **emergono in posizione verticale**, rendendo immediatamente disponibile una completa postazione digitale senza ridurre lo spazio operativo sul piano. Con un secondo movimento, il sistema rientra all'interno della scrivania, lasciando una superficie libera e ordinata per attività di gruppo, studio, scrittura o lavoro collaborativo. Disponibili in configurazioni singole, doppie o triple, queste scrivanie si adattano a diverse esigenze organizzative e di spazio. Le diverse dimensioni disponibili permettono di arredare ambienti destinati sia agli studenti sia agli adulti, garantendo ergonomia, funzionalità ed eleganza. Grazie alla loro versatilità e tecnologia, rappresentano la scelta ideale per tutti gli spazi che richiedono la massima flessibilità tra attività digitali e tradizionali.



356749	TAVOLO SINGOLO POP-UP	2.156,00 €
342829	TAVOLO DOPPIO POP-UP	3.175,00 €
356078	TAVOLO TRIPLO POP-UP	4.327,00 €







KI

Postura Plus

Sedie e sgabelli ergonomici in polipropilene

Progettate e realizzate per promuovere una **corretta postura** e un **comfort superiore** negli ambienti educativi, le sedute della linea Postura+ sono estremamente resistenti, leggere, antistatiche e semplici 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. Certificate secondo la norma EN 1729-2. **Almeno 50% del materiale riciclato**. La linea Postura Plus è caratterizzata da:

- **robustezza**
- **polipropilene** ad **alta resistenza** agli urti
- **gambe** con iniezione di gas
- sostiene un peso fino a 204 kg (misure 5 - H43 e 6 - H46)



Sedia

352242	SEDIA POSTURA PLUS H31 CM	48,00 €
352250	SEDIA POSTURA PLUS H35 CM	53,00 €
349972	SEDIA POSTURA PLUS H38 CM	55,00 €
349909	SEDIA POSTURA SEC. I GRADO	57,00 €
349404	SEDIA POSTURA SEC. II GRADO	64,00 €

Sgabello

369854	SGABELLO POSTURA PLUS H56 CM	139,00 €
358319	SGABELLO POSTURA PLUS H61 CM	141,00 €
358317	SGABELLO POSTURA PLUS H68,5 CM	151,00 €





KI

Sedie e sgabelli Hatton

Sedie e sgabelli ergonomici in polipropilene

Progettati per adattarsi a una vasta gamma di ambienti, dagli uffici della presidenza e dei collaboratori alle classi. La loro elegante struttura monoblocco si adatta a diversi contesti e possono essere **impilabili fino a 8 sedie**. Ideali anche per uso all'esterno occasionale. Realizzate con il 30% polipropilene riciclato. Gli sgabelli sono disponibili sia con schienale basso che alto.

362532	SEDIA HATTON H54,5 CM	79,00 €
369859	SGABELLO SCHIENALE BASSO H76 CM	211,00 €
362537	SGABELLO SCHIENALE ALTO H76 CM	211,00 €







KI

Sedia Sutton

Sedia leggera e flessibile ad alta resistenza

Sutton è una sedia **monoblocco** pensata per gli ambienti educativi che unisce una forte personalità estetica a prestazioni elevate. Il suo design richiama forme e colori dal sapore nostalgico. **Leggera** e **flessibile**, può essere spostata facilmente da studenti e docenti, favorendo la rapida riconfigurazione dell'aula per attività individuali, lavori di gruppo, laboratori o momenti di confronto. Realizzata in polipropilene ad alta **resistenza** con una quota del 30% di materiale riciclato, garantisce robustezza, durata nel tempo e una semplice igienizzazione quotidiana. La superficie è studiata per sopportare l'utilizzo intensivo tipico delle scuole, mantenendo inalterate funzionalità ed estetica. Il leggero filtro UV consente inoltre un **utilizzo occasionale anche in spazi esterni**. La struttura assicura elevata stabilità e un'ottima resistenza agli urti. Sutton supporta carichi fino a 204 kg ed è impilabile fino a 6 unità, caratteristica che facilita stoccaggio, trasporto e gestione degli spazi. Per una movimentazione ancora più pratica è disponibile anche il carrello porta sedie dedicato. Le linee morbide e raffinate la rendono una scelta distintiva per chi desidera coniugare funzionalità ed eleganza. Prodotta nel Regno Unito, è coperta da **20 anni di garanzia** sui difetti strutturali. Disponibile nelle altezze adatte solo per studenti della scuola **secondaria di primo** e **secondo grado**.

362575	SEDIA SUTTON BLU CADETTO H43	64,00 €
362580	SEDIA SUTTON MATTONE H46	72,00 €





Sedia Design

Questa sedia monoscocca 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 maneggiabilità. 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

349534	SEDIA DESIGN PER SEC. I GRADO	99,00 €
349532	SEDIA DESIGN PER SEC. II GRADO	99,00 €





Arena componibile

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. Ideale per zona debate e grandi spazi.

Disponibile in tre diverse configurazioni:

- 15 posti: composta da 3 pouf trapezoidali bassi e 3 più alti
- 20 posti: composta da 4 pouf trapezoidali bassi e 4 più alti
- 25 posti: composta da 5 pouf trapezoidali bassi e 5 più alti

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 €

Sedute morbide e pouf

Sedute morbide di diverse forme

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, angolari (45° e 60°), quadrati, rettangolari, circolari e a petalo.







349632	POUF CIRCOLARE Ø42	210,00 €
349650	POUF QUADRATO 48X48 CM	226,00 €
349578	POUF A 45° 58X42 CM	240,00 €
349599	POUF A 60° 76X42 CM	240,00 €
349664	POUF RETTANGOLARE 84X42 CM	250,00 €
349617	POUF A PETALO 65X42 CM	250,00 €







Zioxi

Nicchie e angoli lettura

Nicchie lineari e angolari per angoli lettura

Inusuale e informale la nicchia è l'elemento d'arredo perfetto per qualsiasi ambiente che necessiti uno spazio di approfondimento e confronto. Piacevole in una biblioteca o in una sala lettura, è sorprendentemente utile in corridoi, androni molto grandi, atrii per ottimizzare e dare un senso agli spazi inutilizzati. Le sedute imbottite ne garantiscono il confort, colorando al contempo l'ambiente. Le nicchie si combinano molto bene con i pouf colorati che non sono inclusi: nella parte inferiore presentano dei vani per contenerli e riporli quando non vengono usati. I vani sono ideali anche per deporre zaini o vaschette con materiale scolastico vario. Si combinano bene anche con piccole librerie e vani a giorno compatibili, da acquistare a parte. Altezze differenti per diversi livelli di scuola su richiesta. Struttura color bianca e materassino disponibile in diversi colori. Ideale per favorire benessere, autonomia e socializzazione.

350370	LINEARE A 3 POSTI	1.447,00 €
333167	LINEARE A 4 POSTI	1.581,00 €
327849	ANGOLARE 4 POSTI	2.630,00 €
321121	ARMADIETTO SINGOLO	363,00 €
321125	ARMADIETTO DOPPIO CON ANTE	661,00 €
350514	POUF QUADRATO 33X33X35 CM	200,00 €





Cuscinoni morbidoni

Saccotti grandi per zona relax e corridoi

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.

349900	CUSCIN. ROTONDO 110X35H	550,00 €
349898	CUSCIN. QUADRATO 130X130X30H	620,00 €
349899	CUSCIN. RETTANG. 180X145X30H	760,00 €





Armadi per aule

Armadi per aule scolastiche di diverse dimensioni

Questi mobili contenitori, disponibili nelle versioni chiuse, semichiuse o a giorno, sono progettati per rispondere in modo efficace alle diverse esigenze organizzative degli ambienti scolastici. La loro struttura funzionale permette di mantenere ordinati materiali didattici, libri, quaderni, giochi educativi, strumenti per attività laboratoriali e oggetti personali degli alunni, contribuendo a creare spazi accoglienti e ben organizzati. Grazie alla varietà di configurazioni interne, con ripiani regolabili, vani e comparti di differenti dimensioni, ogni elemento può essere adattato alle necessità specifiche di aule, laboratori, biblioteche, spazi comuni e aree dedicate all'apprendimento collaborativo. . Realizzati con materiali resistenti e facili da pulire, garantiscono durabilità nel tempo anche in contesti ad alta frequenza d'uso. Tutti gli elementi poggiano su piedini livellatori che assicurano stabilità anche su superfici non perfettamente uniformi. Le soluzioni con le ante sono tutte integrate con la serratura a chiave, permettendo di custodire tutti i materiali in maniera sicura. Tutte le strutture sono di colore bianco, ma le ante si possono personalizzare in diversi colori permettendo di coordinare gli arredi con i colori degli ambienti esistenti, rendendoli pratici.



355078	ARMADIO MEDIO A GIORNO	273,00 €
355081	ARMADIO ALTO A GIORNO	336,00 €
355175	ARMADIO BASSO DOPPIA ANTA	381,00 €
355182	ARMADIO MEDIO DOPPIA ANTA	463,00 €
355184	ARMADIO ALTO A GIORNO E 2 ANTE	466,00 €
355178	ARMADIO ALTO DOPPIA ANTA	548,00 €

Armadi grandi spazi

Armadi casellari per corridoi o grandi spazi

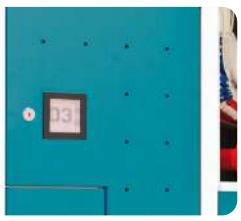
Fantastici in qualsiasi istituto, sono particolarmente adatti a scuole che lavorano per ambienti di apprendimento e che hanno bisogno di offrire ad ogni studente uno spazio personale, in cui proteggere e conservare i propri libri, quaderni ed effetti personali. Realizzati in lamiera di acciaio di prima qualità.

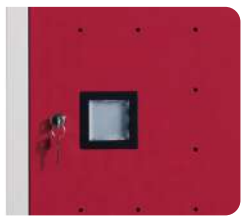
Gli scompartimenti hanno porte e maniglie girevoli con **predisposizione per lucchetto**, opzionale. Si possono configurare a 6, a 9, a 12, a 15 o 20 scomparti, in base alla propria esigenza.

Sono disponibili anche strutture a colonna da 4 scompartimenti.

Le ante in metallo sono colorate e si possono personalizzare anche a colori alternati.









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 €



Armadi metallici

Soluzioni per l'archiviazione versatili e di qualità. Realizzati interamente in lamiera di acciaio da 8/10 mm pressopiegata e rinforzata. Corredati di ripiani regolabili in altezza e predisposti per contenere cartelle sospese. Disponibili in diverse configurazioni: con ante a battente, scorrevoli in lamiera, scorrevoli in vetro, ante a giorno. Presente anche nella versione bassa (sopralzo). Le porte di lamiera hanno serratura con maniglia con chiusura a 3 vie. Le ante possono essere di colore grigio oppure colorate nella versione, cipria, azzurre, verdi e rosse.

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

Scaffali modulari multiuso

Questi scaffali modulari si prestano all'archiviazione di libri di tutte le dimensioni per biblioteca o stanze d'archivio. Disponibili nella versione monofronte, bifronte e 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.

365463	MONOFRONTE AGG. 100X33X150H	527,00 €
365465	MONOFRONTE BASE 103X33X150H	649,00 €
365466	PANNELLO LATERALE MONOFRONTE	162,00 €
347583	BIFRONTE AGG. 100X53X205H CM	1.209,00 €
347581	BIFRONTE BASE 103X53X205H CM	1.452,00 €
354700	KIT RUOTE CON FRENO BIFRONTE	197,00 €





Locker ricarica e protezione smartphone

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 arredo di pura archiviazione. 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. Dotato da 4 piedini regolabili preinstallati sulla parte inferiore dell'armadietto per proteggere la superficie. Misure mobili diverse a seconda del modello: contattaci o verifica sul sito.

355652	CAMPUS PHONELOCKER - 20 VANI	434,00 €
355654	CAMPUS PHONE. 20 VANI E RICARICA	688,00 €
355597	CAMPUS PHONELOCKER - 30 VANI	550,00 €



Campus PhoneWall

Organizer da parete per la **raccolta** e la **custodia** ordinata degli smartphone in ambito scolastico. Dotato di **30 tasche** numerate, consente di riporre cellulari e dispositivi personali in modo pratico e immediatamente identificabile. Realizzato in colore giallo senape misura 87x66 cm ed è ideale per aule scolastiche, laboratori e sale formazione.

355571 CAMPUS PHONEWALL 14,00 €



Valigetta Cellulari

Valigetta in polipropilene progettata per la **custodia ordinata di 24 smartphone.** La struttura è suddivisa in due pratici scomparti, ciascuno dotato di 12 alloggiamenti. Robusta, leggera e facile da trasportare, è ideale per aule, laboratori e ambienti scolastici innovativi e sicuri. Perfetta per una gestione pratica e ordinata dei device.

370146 VALIGETTA PORTA SMARTPHONE 30,00 €

Carrelli per ricarica e protezione



Sistema di ricarica intelligente OnView

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

Molti dei nostri carrelli e mobili di ricarica si basano su questa tecnologia. onView è una **piattaforma web** e mobile che consente di controllare qualsiasi arredo dotato di questo sistema attraverso un dispositivo mobile o un PC. Permette di:

- **Salvaguardare la batteria** dei dispositivi gestendo da remoto l'alimentazione
- **Risparmiare** sulla spesa energetica prevedendo la ricarica dei dispositivi nelle ore in cui l'energia costa meno
- **Monitorare** la temperatura dei dispositivi
- Creare regole personalizzate e rapporti sulle informazioni storiche

Il sistema onView **non** è disponibile **solamente per i carrelli** per ricarica e sincronizzazione dei dispositivi: contattaci!

Carrello per dispositivi con sistema OnView

La soluzione di arredo per conservazione e ricarica di notebook 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**.

364148	16 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 14"	1.780,00 €
364593	20 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 14"	1.980,00 €
364589	32 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 14"	2.181,00 €
364590	16 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 16"	1.979,00 €
364376	32 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 16"	2.455,00 €





Carrello per tablet con sistema OnView

Una versione più semplice progettata esclusivamente per tablet e disponibile in diverse dimensioni per adattarsi a ogni esigenza scolastica. Integrato dal sistema di **ricarica intelligente OnView** che gestisce automaticamente la ricarica dei dispositivi, programmando i cicli di carica nelle fasce orarie in cui il costo dell'energia è inferiore. La tecnologia integrata **monitora costantemente la temperatura dei tablet** durante la ricarica, garantendo condizioni di utilizzo sicure e proteggendo le batterie nel tempo. Pratico, affidabile e facile da utilizzare, rappresenta una soluzione ideale per scuole, laboratori.

364592	16 TABLET CON ONVIEW 1 ANNO	1.642,00 €
364594	20 TABLET CON ONVIEW 1 ANNO	1.792,00 €
364595	32 TABLET CON ONVIEW 1 ANNO	2.119,00 €

Armadi per ricarica smartphone

Una nuova soluzione pensata per gestire in modo sicuro e ordinato gli smartphone all'interno degli ambienti scolastici. Questi armadi consentono di **custodire e ricaricare i dispositivi degli studenti**, favorendo la concentrazione durante le attività didattiche e riducendo il rischio di smarrimenti o utilizzi impropri. Ogni vano è dotato di **alimentazione USB-C integrata**, in grado di garantire una ricarica pratica ed efficiente per le più diffuse tipologie di smartphone. Il sistema intelligente di gestione dell'energia ottimizza i processi di alimentazione e contribuisce a preservare le prestazioni delle batterie nel tempo. Disponibili con serratura a codice digitale oppure con chiusura a chiave, assicurano elevati livelli di sicurezza e facilità d'uso. Dimensioni: 63x140x86H cm.

354376	32 SMARTPHONE CON SERRATURA	2.590,00 €





Ricarica intelligente

La "ricarica intelligente" ci si riferisce a un metodo in cui il complemento d'arredo "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: o**ttimizza 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**.
- 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

CampuStore

Carrello di ricarica dispositivi con ventole da 36 dispositivi

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 €





Carrello di ricarica per 24 visori VR

Questo carrello è progettato per avere una duplice funzione: sia **riporre** i visori per la realtà virtuale e aumentata in uno spazio dedicato, che per **ricaricarli** allo stesso tempo via USB-C, 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.

Ciascuno slot misura 33x13x22 cm e può quindi contenere **visori di diverse marche** e modelli, purché delle giuste dimensioni.

Le porte, richiudibili a scatto, sono predisposte per l'aggiunta di un lucchetto (non incluso). Dimensioni: 89x60x125H cm

355657 CARRELLO RICARICA PER 24 VISORI VR 1.700,00 €



BookHive

Una libreria configurabile in più posizioni per permettere di arredare qualsiasi spazio scolastico. Grazie alla sua forma è possibile aggiungere pouf all'interno per creare delle **nicchie di lettura** e **ambienti informali** di confronto aperto.

Una libreria configurabile

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 delle aree per creare contesti diversi.

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°** (non incluse).

Dimensioni: 270 cm di diametro, 200 cm di altezza.

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







Non solo una libreria

ZIOXI



BookHive con set didattici e di robotica

L'idea in più | Non solo libri: questa libreria atipica è così atipica e funzionale che, oltre ad ospitare i libri, può essere accessoriata anche con set STEM e didattici. Possiamo anche aiutarti a configurare la libreria per la tua aula o laboratorio includendo set **LEGO Education o altri supporti educativi**.





326563	LIBRERIA A SPIRALE - SENSO ORARIO	6.000,00 €
326562	LIBRERIA A SPIRALE - ANTIORARIO	6.000,00 €
326564	LIBRERIA CURVA A 3/4	7.372,00 €



Parete multimediale

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 ricaricarla regolarmente. Supporto VESA standard per display fino a 75" (non inclusi). Autonomia della batteria fino a 16 ore di utilizzo continuo (a seconda delle specifiche del display). La ricarica può essere programmata per avvenire nelle fasce orarie a basso impatto ambientale e con tariffe energetiche ridotte, tramite il controllo intelligente offerto dalla **piattaforma web OnView**.

Presenta diverse configurazioni di prese posizionate ad altezza tavolo permettendo la carica di dispositivi al bisogno.

Lavagna scrivibile nella parte posteriore del mobile. Struttura di colore nero. Ideale per grandi spazi, corridoi, biblioteche e aule di laboratorio.





353046	PARETE MULTIMEDIALE MOBILE	7.095,00 €





Torrotto e cubotto

Soluzioni di ricarica mobile

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 ricaricabil**i, 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.

Ideali per ambienti mobili, flessibili, colorati e briosi.

347891	TORROTTO POWER HUB	6.154,00 €
347812	CUBOTTO POWER HUB	6.154,00 €





LEGO® Education Lab

Come configurare un laboratorio STEM

Un **Laboratorio con set LEGO® Education** permette di sostenere creatività, collaborazione e apprendimento!

I set sono importanti, ma per utilizzarli al meglio anche **lo spazio conta**: progettata per rispondere alle esigenze della didattica attiva questa proposta di progetto è dinamica, flessibile e altamente riconfigurabile. La soluzione combina arredi modulari su ruote, facilmente trasferibili da un'aula all'altra, permettendo di adattare rapidamente gli spazi alle diverse attività educative.

Ogni elemento è progettato per favorire il learning by doing e rendere più funzionale l'ambiente: isole di lavoro leggere e facilmente spostabili, sedie colorate per rendere la stanza subito più piacevole, tavoli con balza per modelli robotici, anche con misure standard da competizioni, carrelli già ottimizzati per la ricarica dei set e dei dispositivi, in modo da non ritrovarsi mai "scarichi", monitor su ruote per poter spiegare anche in setting differenti, nicchie, morbidi e librerie funzionali.

Il risultato è uno spazio bello, che parla anche attraverso le scelte di linee e colori, uno spazio che accoglie e che possiamo **personalizzare** insieme se ci richiedi una **consulenza**.





Ambienti informali per relax e confronto aperto

Sedie impilabili

Tavoli che incoraggiano la collaborazione

Carrello per set LEGO® Education

Tavoli per Robotica e STEM



LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.



Carrello LEGO® Education AI

Questi carrelli offrono un nuovo spazio di archiviazione per il nuovo formato delle vaschette che caratterizzano i set **LEGO® Education: Scienze e Informatica & IA** (li trovi nelle sezioni **STEM** e **Robotica**). I carrelli sono disponibili in più versioni: per 8 vaschette oppure per 16. Il carrello offre la ricarica tramite USB-C (perfetta per alloggiare e ricaricare i componenti LEGO Education) e mantiene nascosti tutti i cavi, permettendo di riporre i prodotti in modo ordinato. I vassoi sono rimovibili.

370109 CARRELLO PER 8 SET LEGO EDUCATION CONTATTACI

370173 CARRELLO PER 16 SET LEGO EDUCATION CONTATTACI

Carrelli per box LEGO® Education SPIKE

Questi carrelli offrono uno spazio di archiviazione **ottimizzato per i box di LEGO Education SPIKE** e sono un complemento ideale per scuole, biblioteche e spazi condivisi, offrendo una soluzione pratica per organizzare materiali e attività. Oltre alla funzione di **ordine** e protezione, il **ripiano superiore** offre un'area comoda per costruire e sperimentare, mentre il **bordo rialzato** mantiene tutto in sicurezza, evitando la caduta degli oggetti. Le **ruote** integrate facilitano spostamenti e condivisione dei set tra un'aula all'altra. Il carrello è disponibile da 8, 16 e 30 set (non inclusi) per adattarsi ad ogni esigenza scolastica, garantendo ordine, ricarica e accessibilità dei set.

370108 CARRELLO LEGO EDUCATION SPIKE CONTATTACI





Carrello per ricarica LEGO® Education SPIKE

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

Le porte sono chiudibili a chiave e ruotano di 270°.

Il prodotto proposto è in versione con serratura a chiave e prese USB-A a micro USB per la ricarica dei mattoncini. Cavi USB non inclusi.

Dimensioni del carrello 105x55x92H cm

354132 CARRELLO PER RICARICA CON USB 1.561,00 €

Tavolo 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 First® LEGO® League**, la manifestazione a squadre per scuole che utilizzano i set LEGO Education. La superficie superiore di 243x123 cm permette l'incastro con il piano, mentre le gambe pieghevoli sono dotate di due ruote che facilitano lo spostamento del tavolo. Disponibile anche un carrello per trasportare il prodotto.

La superficie del tavolo è in MFMDF bianca, con bordo in acciaio dolce alto 80 mm e largo 40 mm.

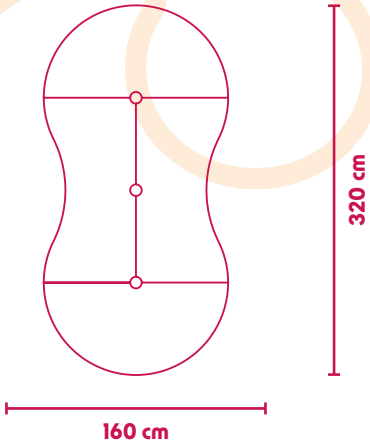
Piedini in acciaio e rivestimento in color argento.

353014 TAVOLO COMPETIZIONE ROBOTICA 2.180,00 €



LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.

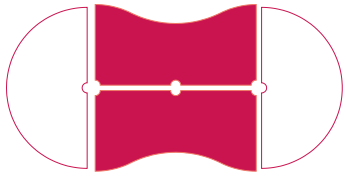
Arredi per robotica e coding



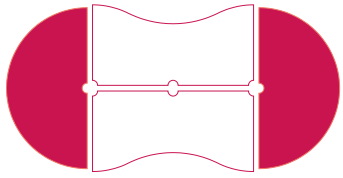
Tavolo per MakerSpace e Tinkering

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. 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**. Disponibile in altezza 59, 64, 72, 76 e 85 cm, quindi per infanzia, primaria, secondaria e adulti. Dimensioni isola da 4: 320x160x76H cm (l'altezza varia in base al grado scolastico).

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 €



Coppia tavoli rettangolari



Coppia tavoli circolari











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.

Questo tavolo è perfetto per il **coding**, grazie alla **balza perimetrale in legno** che impedisce la caduta di robot e set didattici. Le ruote lo rendono un arredo flessibile.

343583	TAVOLO CODING BASSO 53H CM	1.057,00 €
336295	TAVOLO CODING 130X130X90H CM	1.362,00 €





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.

Perchè sceglierlo

- Risolve il problema della gestione e condivisione delle risorse laboratoriali all'interno della scuola.
- Permette di fare attività in aree non convenzionali
- Molti strumenti, una sola presa necessaria



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.

La risoluzione di un problema

Quante volte ci ritroviamo a spostare attrezzature da una classe all'altra, con perdita di tempo, fatica e il rischio di danneggiare strumenti preziosi? E quante volte dobbiamo reinventare gli spazi per favorire la partecipazione di tutti, garantire l'accessibilità e collegare i dispositivi senza creare ingombri o pericolosi intrecci di cavi? Le attività laboratoriali e i percorsi STEM richiedono soluzioni differenti rispetto all'aula tradizionale pensata per la didattica frontale. Servono arredi dinamici, tecnologie sempre disponibili e la possibilità di riconfigurare rapidamente l'ambiente in funzione delle diverse esperienze educative.

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. Vani illuminati e con prese.







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** (elettrificati).

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

Grazie alle dimensioni compatte può essere spostato agevolmente tra le aule e nei diversi piani dell'edificio, anche utilizzando l'ascensore. Robusto, pratico e versatile, consente di trasformare qualsiasi ambiente in uno spazio dedicato alla sperimentazione, alla creatività e all'apprendimento collaborativo. Include vani organizzati e superfici operative per gestire materiali, kit e dispositivi in completa sicurezza.

CarrellONE 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**.

337624 CARRELLONE PER LE STEM **12.980,00 €**

Carrello MakerSTEAM



Il carrello per 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 accessoriato di un'**insegna decorativa "STEAM"** capace di caratterizzare immediatamente qualsiasi ambiente con brio e originalità. I colori di vaschette e accessori (non inclusi) sono stati personalizzati e scelti per garantire inclusione e 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, 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.

Dimensioni: 102x43x156,50H cm. Accessori non inclusi nel prezzo.

Il nostro consiglio: per acquistare questo set, bisogna acquistare i codici:

- degli accessori (353946) che include i vassoi, la lavagna magnetica e la scritta STEAM
- della struttura del carrello (355347)

355347 CARRELLO MAKERSTEAM **850,00 €**

353946 SET 15 VASCHETTE PER MAKERSTEAM **357,00 €**

PhoneBox



Questa soluzione è un modo economico e pratico per riporre i cellulari durante le lezioni. Composta da vaschetta 31x43x15H cm + inserto in schiuma con scomparti per 30 cellulari. Si ripone facilmente nei vani a giorno. Altri colori disponibili su richiesta. Il kit 8 cassette è composto da 8 vaschette in colori assortiti.

362480 PHONEBOX - 30 CELLULARI **23,00 €**

Accessori personalizzati



Sono disponibili inserti per vassoi per deporre materiale scientifico, provette da laboratorio o calcolatrici scientifiche. Grazie agli inserti di gomma e agli scomparti da inserire all'interno alle vaschette, si possono personalizzare i carrelli per ordinare tutto il materiale scolastico.

370128 VASSOIO CON SCOMPARTI **CONTATTACI**

MyBase



MyBASE è la postazione mobile che unisce piano di lavoro e spazio di archiviazione in un'unica soluzione, ideale per la didattica attiva.

Versatile e compatta, **segue il docente all'interno dell'aula**, semplificando l'organizzazione e rendendo la lezione più fluida, accogliente e collaborativa.

362608 MYBASE **1.202,00 €**

Carrello LEGO® Education Scienze



Un carrellino versatile, **per accogliere fino a 6 scatole LEGO® Education Scienze**, ottimizzando lo spazio in aula o in laboratorio e favorendola condivisione delle risorse. Pensato per adattarsi alle nuove dimensioni dei kit , oltre che per offrire una base d'appoggio aggiuntiva e mobile all'insegnante.

362892 CARRELLO PER LEGO SCIENZE **473,00 €**

362894 CARRELLO CON 6 LEGO SCIENZE 11+ **3.052,00 €**



Gratnells

Carrelli mobili

Crea e personalizza i tuoi carrelli!

Non è più necessario spostare gli alunni da un laboratorio ad un altro, ma con i carrelli mobili, sono i laboratori ad andare direttamente nelle classi.

I nostri carrelli sono molto versatili: grazie alle configurazioni con vaschette e accessori di diverse dimensioni e capacità, tutti gli strumenti per la didattica possono essere trasportati facilmente da un ambiente scolastico ad un altro. Funziona così: scegli la struttura (ce ne sono tante diverse) e poi personalizzala con gli accessori che preferisci. Non sai come fare? Contattaci e ti aiuteremo noi! Le immagini sono solo indicative, colori e disposizioni possono variare.

Al posto delle vaschette si possono inserire le **scatole LEGO**!

Le vaschette sono disponibili in diverse dimensioni e colori. Possono essere richiudibili con coperchio trasparente.

Contattaci per una **configurazione personalizzata**.

DIMENSIONI VASCHETTE



Piccola:43x31,2x7,5H cm



Media:43x31,2x 15H cm



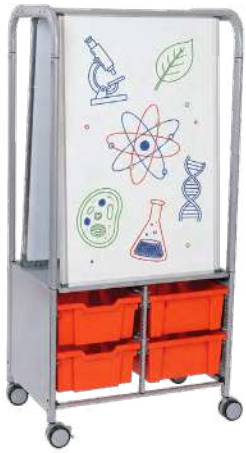
Grande:43x31,2x 22,5H cm



Jumbo:43x31,2x30H cm

353694	CAR. SENZA VASC. 69X43,5X105,5H	668,00 €
353869	KIT 8 VASCHETTE PER CAR. 353694	101,00 €
355260	CAR. SENZA VASC. CON MANIGLIE	792,00 €
355261	KIT 16 VASCHETTE PER CAR. 355260	140,00 €
353704	CAR. STEAM SENZA VASCHETTE	955,00 €
353882	KIT VASCHETTE PER CAR. 353704	121,00 €
353701	CAR. SENZA VASC. 106,5X45,5X106,5H	770,00 €
353876	KIT 12 VASCHETTE PER CAR. 353701	152,00 €





Carrello con 2 lavagne magnetiche

MakerHub è un carrello porta risorse multifunzionale che promuove il lavoro collaborativo nelle attività STEAM in classe.

I due pannelli a **lavagna bianca** di dimensioni standard (60x90 cm) sono intercambiabili con lavagne standard: basta sollevarli e abbassarli per rimuoverli. Per una maggiore sicurezza, tutte le lavagne sono fissate tra le guide in acciaio nella parte superiore del telaio e gli appositi fermi sulla mensola a incasso.

Dimensioni: 73x45,5x143H cm.

Vaschette non incluse, da acquistare codice a parte: 353880.

353702	CARRELLO MAKER HUB LAVAGNE	1.066,00 €
353880	KIT 4 VASCHETTE PER CAR. 353702	51,00 €

Carrello MakerSpace

Un carrello progettato per i MakerSpace delle scuole o qualsiasi altro ambiente educativo in cui sia utile un supporto per l'archiviazione di materiali per attività di making e STEAM. Il carrello MakerSpace può disporre di vassoi su pattini StopSafe, che consentono un accesso facile e sicuro ai materiali riposti. I ganci nel pannello frontale per gli attrezzi possono essere spostati per adattarsi a molti oggetti, ma anche i pannelli laterali e posteriori sono dotati di fori e fessure standard per posizionare ulteriori materiali e attrezzature. Il robusto telaio in acciaio è adatto per carichi fino a 85 kg e le ruote bloccabili consentono di spostarlo facilmente da un ambiente all'altro in sicurezza.

347898	CARRELLO MAKERSPACE	1.057,00 €
353879	KIT 15 VASCHETTE PER CAR. 347898	143,00 €





Tavoli d'appoggio per laboratorio

Pensato per laboratori scientifici, tecnologici e ambienti multifunzionali, questo tavolo coniuga robustezza, sicurezza e praticità. La struttura saldata in acciaio 30x30x2 e 50x20x2 mm, verniciata con polveri epossidiche anticorrosive nel colore blu, garantisce elevata resistenza nel tempo. Il piano in laminato ignifugo Classe 1, con finitura antigraffio e bordo ABS da 2 mm, offre una superficie affidabile per ogni attività. Il ripiano inferiore aumenta la capacità di stoccaggio, mentre i pannelli grigio RAL 7035 completano il design tecnico. Ideale per posizionare strumenti, materiali didattici e stampanti 3D.



367083	TAVOLO CON 1 PIANO 180X75X90H	525,00 €
364871	TAVOLO CON 2 PIANI 180X75X90H	630,00 €



Banconi da laboratorio

Progettiamo laboratori di chimica, fisica e scienze per le scuole superiori e università, creando ambienti sicuri, funzionali e pronti a supportare ogni attività didattica. La nostra gamma comprende cappe aspiranti, armadi tecnici e tavoli da laboratorio configurabili con o senza prese integrate, per adattarsi alle esigenze specifiche di ogni istituto. Affianchiamo scuole e progettisti con consulenza dedicata, rendering e progetti 3D per visualizzare ogni dettaglio prima della realizzazione. Dalla progettazione all'allestimento, offriamo soluzioni personalizzate per laboratori moderni ed efficienti.

Contattaci per sviluppare la configurazione ideale su misura per te.

357416	BANCO A PARETE 150X80X90H CM	631,00 €
357404	BANCO ISOLA ESAGONALE 80X156X90H	4.812,00 €



Sgabelli

Classici sgabelli in faggio. Soluzioni più moderne, colorate, in materiali differenti, come quella qui proposta come esempio, disponibili sul sito e nella

sezione Sedute di questo catalogo. Disponibile in diverse misure di elevazione in altezza. Contattaci per trovare lo sgabello con seduta adatta per il tuo laboratorio.

349953	SGABELLO CON SCHIENALE	230,00 €



Cappe per laboratorio

Le cappe chimiche sono indispensabili per lavorare in sicurezza nei laboratori scientifici, proteggendo operatori e studenti da vapori e sostanze potenzialmente nocive. Disponibili in diverse configurazioni e dimensioni. Contattaci per trovare la cappa più adatta alle tue esigenze.

367850	CAPPA CHIMICA	CONTATTACI





Gratnells

Armadio porta vetreria

Armadio porta prodotti e vetreria

Progettato per organizzare al meglio materiali e strumenti didattici, questo armadio di stoccaggio rappresenta una soluzione pratica e funzionale per scuole, laboratori, aule STEM, maker space e ambienti educativi. Dotato di ripiani capienti, consente di conservare in modo ordinato tutto il necessario per le attività quotidiane, facilitando l'accesso ai materiali e migliorando la gestione degli spazi.

Il vero punto di forza è la possibilità di utilizzare appositi **inserti all'interno dei vassoi**, studiati per **custodire** con cura **viteria**, **minuteria**, **componenti elettronici**, **piccoli ricambi** e **materiali di consumo**. Ogni elemento trova così il proprio posto, riducendo i tempi di ricerca e mantenendo sempre **ordine** e controllo. Le dimensioni di 103x44x181H cm permettono di sfruttare efficacemente lo spazio disponibile.

Ideale per attività di tecnologia, robotica, scienze e progettazione, aiuta studenti e docenti a lavorare in un ambiente più organizzato, efficiente e sicuro.

Per avere la versione completa composta da carrello più le vaschette e gli accessori per gli scomparti bisogna acquistare il codice 353705 (struttura) più 369992 (accessori).

369992	ACCESSORI PER CODICE 353705	273,00 €
353705	ARMADIO SENZA ACCESSORI	1.759,00 €



Tavoli ribaltabili con ruote

Questi tavoli sono la perfetta risposta a più esigenze, grazie ad una struttura leggera su ruote che permette di muoverli liberamente, chiuderli, accatastarli e disporli a proprio piacimento, creando composizioni singole o multiple, grazie alle diverse forme, per aule polivalenti, laboratori scolastici, per meeting e per formazione. Disponibili in diverse dimensioni. Si possono **configurare** aggiungendo **accessori** in più per il **cablaggio** dei cavi o per aggiungere prese sul tavolo e facilitare la carica dei dispositivi in maniera ordinata.

345692	TAVOLO PIEGHEVOLE 120X70X75H	541,00 €
345690	TAVOLO PIEGHEVOLE 140X80X75H	572,00 €
345693	TAVOLO PIEGHEVOLE 160X70X75H	593,00 €
345686	TAVOLO PIEGHEVOLE 180X80X75H	624,00 €

Tecnigrafo e griglia porta quadri

Precisione nel disegno e valorizzazione dei risultati: il tecnigrafo con goniometro J a 360°, dotato di vari accessori offre agli studenti uno strumento affidabile per realizzare elaborati tecnici accurati e professionali. A completare la postazione, una pratica griglia porta disegni che permette di archiviare e conservare con ordine i lavori all'interno del laboratorio, mantenendoli sempre accessibili e protetti. La stessa griglia può trasformarsi in uno spazio espositivo per corridoi e aree comuni, creando vere e proprie mostre scolastiche dedicate ai progetti degli studenti. Una soluzione completa che accompagna il percorso didattico dalla progettazione alla presentazione finale, valorizzando competenze, creatività e risultati.

312389	TECNIGRAFO JUNIOR 75X105 CM	871,00 €
369644	SET GRIGLIA CON TRE PANNELLI	1.667,00 €



CAM



Cos'è

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

Perchè 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 +.



i-Vulcani

L'ambiente per l'indagine scientifica

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

i-vulcani







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.

i -Vulcani è un prodotto totalmente **Made in Italy** capace di caratterizzarsi in qualsiasi ambiente scolastico.



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.

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

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 vi è il **metodo educativo Learning by Languages®**.

Design di
Francesco Bombardi



343231 I-VULCANI - AMBIENTE PER IL MAKING 12.030,00 €





Bruco Catena

Una catena di esperienze didattiche

Il Bruco Catena è stato pensato con il contributo del designer Francesco Bombardi, architetto che ha lavorato più volte nell'ambito dell'arredamento didattico innovativo. Realizzato in due versioni: versione **analogica** e versione **digitale**.



Design di Francesco Bombardi



La sua funzione

Il Bruco Catena è un ambiente di apprendimento con molteplici valori pedagogici legati a costruttività, pensiero scientifico e indagini sugli stati della materia, in una nuova ergonomia che **facilita 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 integrate

Livello 3 | Teca luminosa per materiali informali e naturali – **piccolo museo**

Livello 4 | Atelier in sospensione per appendere e proiettare verso il basso, oltre che base di riposizione del materiale "delicato".

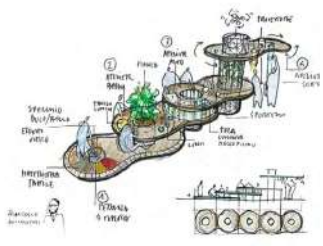


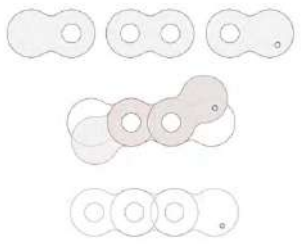


I punti di cerniera permettono di regolare il sistema con diverse angolazioni dei moduli per adattarsi in modo flessibile agli spazi delle scuole. Le cerniere sono costituite da strutture cilindriche in rete metallica traforata che possono contenere diverse funzioni, dal piccolo giardino al tunnel del vento per sperimentare sui temi di **forma, leggerezza e gravità**. Disponibile in versione "analogica" e in versione tech (con monitor integrato sul pianale d'appoggio).

Differenza tra versione analogica e digitale

Due soluzioni pensate per accompagnare gli studenti all'apprendimento innovativo, basato sul concetto di catena. La versione analogica integra una materioteca che consente di sperimentare il coding attraverso attività pratiche e sviluppo sensoriale. La versione digitale, invece, aggiunge un monitor interattivo che trasforma l'apprendimento in un'esperienza dinamica e multimediale, con contenuti immediati. Due approcci differenti con l'obiettivo di sviluppare competenze STEM e pensiero scientifico.





356136	BRUCO CATENA ANALOGICO	13.200,00 €
356134	BRUCO CATENA TECH	15.200,00 €





Loggy

Tronchetto luminoso per raccontare storie.

In un'unica soluzione, un **tavolo luminoso**, un ambiente di **scoperta STEAM** e uno scenario circoscritto e circolare da trasformare in un **teatro sensoriale o delle ombre**. Ogni superficie e nicchia è un'occasione di scoperta. La particolarità è che con Loggy siamo riusciti a rendere **luminoso anche un semplice piano in legno** pregiato!

Realizzato in legno di alta qualità, Loggy non è un semplice tavolo: è un vero e proprio **teatro educativo** che stimola la creatività dei più piccoli. Grazie alla sua luce soffusa, crea un'atmosfera magica, ideale per la relazione e il benessere (provalo durante una lezione di **meditazione**!) ma anche per supportare attività più attive, come la manipolazione, la lettura e la narrazione.

Aiuta i bambini a esplorare il mondo con l'immaginazione, supportando lo sviluppo delle capacità cognitive e sociali in modo coinvolgente e divertente. Contiene inoltre uno scenario circoscritto e circolare che può diventare un teatro per **avventure misteriose** o uno strumento per approfondire **favole e fiabe**, o per scoprire le proprie **emozioni** e quelle degli altri.

Un'idea geniale per arricchire l'apprendimento con un tocco di magia. L'idea in più? **Mettilo in Miri cubica quando è spenta e preparati alla meraviglia**!

Design di
Francesco Bombardi



356971 LOGGY TRONCHETTO LUMINOSO CONTATTACI

Circle time

Set di due tappeti per il benessere a scuola

Nel Circle time ci si siede in cerchio e 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 set di **due tappeti**, circolari, lavabili, da **2 metri di diametro**, che offrono spunti per l'avvio delle discussioni e permettono di ragionare su ciò che si percepisce. Con questa modalità ai bambini è lasciata grande autonomia e possibilità di confronto ed esplorazione libera. La comunicazione avviene secondo regole condivise e finalizzate a promuovere l'ascolto attivo e la partecipazione di tutti. **Include guida didattica con indicazioni delle attività**.

Tappeto "**Tempo**" Include supporti didattici per capire

- Momenti della giornata
- Stagioni
- Mesi

Tappeto **SEL** Aiuta ad avviare attività per riconoscere e approfondire

- Emozioni
- Lettere
- Valori e azioni



366178 CIRCLE TIME - SET DI DUE TAPPETI 400,00 €









Pannelli fonoassorbenti a parete

Pannelli fonoassorbenti in diverse forme a parete

Trasforma aule e grandi ambienti in spazi più confortevoli e piacevoli da vivere grazie a questo innovativo pannello fonoassorbente ad alte prestazioni. Realizzato in fibra riciclata termolegata in tessile tecnico di poliestere, è progettato per migliorare il benessere acustico e ridurre il riverbero, favorendo concentrazione, ascolto e qualità della comunicazione. Installato a vista su parete o soffitto, contribuisce a creare ambienti più silenziosi e accoglienti, anche negli spazi scolastici più affollati. Insieme ad ogni pannello bisogna aggiungere il velcro e l'adesivo per appenderlo in totale sicurezza.

Contattaci e crea la soluzione perfetta per il tuo ambiente!



Grafica e colore personalizzabili! **Comfort acustico in aula!**







359400	PANNEL. RETTANGOLARE 70X100 CM	87,00 €
369337	PANNELLI CIRCOLARE Ø 65 CM	90,00 €
366501	ADESIVO OGNI 3/4 M2	13,00 €
366503	VELCRO PER FISSAGGIO OGNI 7 M2	80,00 €

Pannelli fonoassorbenti autoportanti e divisori

Pannelli per dividere grandi spazi e diminuire il riverbero

Indispensabili per migliorare il **comfort acustico** di scuole, biblioteche e spazi condivisi, questi pannelli fonoassorbenti trasformano anche gli ambienti più ampi e riverberanti in luoghi accoglienti e funzionali. La collezione comprende modelli autoportanti, anche su ruote, perfetti per creare zone dedicate, delimitare attività e favorire la concentrazione. Una soluzione versatile che valorizza ogni ambiente educativo con stile ed efficacia.

Disponibili in diversi colori. Per **dividere** grandi spazi proponiamo anche i **nuovi divisori**! Contattaci per trovare la miglior soluzione!







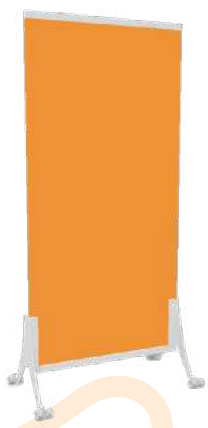
Pannelli fonoassorbenti

367697	KIT 3 PANNELLI TRIANGOLARI	723,00 €
351596	PAN. AUTOPORTANTE CIRCOLARE	1.545,00 €

Divisori

362701	LAVAGNA ARDESIA	829,00 €
362705	PARETE ARANCIONE	1.286,00 €







Silent Nest

Cabina isolante e fonoassorbente

La cabina acustica crea aree riservate per studio, colloqui e lavoro collaborativo in scuole, università e ITS. **Riduce il rumore**, **migliora** la **concentrazione** e valorizza ogni open space con comfort, privacy e design contemporaneo.

Funzionalità

Grazie alla sua struttura ad alte prestazioni e alle pareti in doppio vetro, garantisce un eccellente **isolamento acustico**, favorendo concentrazione, privacy e comfort.

La struttura divisoria, solida e leggera, è dotata di eleganti pannelli vetrati che valorizzano la luminosità degli ambienti. Le giunzioni a due, tre e quattro vie, unite ai moduli di partizione integrabili, consentono di realizzare configurazioni personalizzate per qualsiasi esigenza progettuale.

Versatile, **funzionale** e semplice da installare, il sistema offre la massima libertà compositiva, adattandosi con facilità a spazi di diverse dimensioni e trasformando ogni ambiente in un luogo di lavoro accogliente ed efficiente.









CampuStore



Soluzioni complementari per grandi spazi

Le cabine fonoassorbenti trasformano ogni ambiente scolastico in uno spazio dedicato alla **concentrazione**, allo **studio** e alla **collaborazione**. Grazie alle elevate prestazioni acustiche, permettono agli studenti di immergersi nelle proprie attività senza essere disturbati dai **rumori e dalle conversazioni provenienti dall'esterno**. Un luogo ideale per leggere, studiare, preparare esami o svolgere attività che richiedono la massima attenzione. Perfette anche per videoconferenze, colloqui online, lavoro individuale, didattica a distanza e laboratori di web-radio e podcast. Garantiscono privacy e comfort, favorendo una comunicazione chiara e senza interferenze. Inserite in biblioteche, learning commons, corridoi o spazi condivisi, creano vere e proprie **aree di lavoro** protette dove studenti e docenti possono concentrarsi, collaborare o confrontarsi in tranquillità. Ideali anche per laboratorio di web-radio o podcast!

Una soluzione moderna che migliora il **benessere acustico** degli ambienti scolastici e valorizza il tempo dedicato all'apprendimento, eliminando le distrazioni e favorendo prestazioni migliori. Contattaci per trovare la miglior soluzione!

365384 CABINA CON PANCHE E TAVOLI **CONTATTACI**









Materioteca

Uno spazio educativo per raccogliere e studiare i materiali

La materioteca è un ambiente educativo dinamico che trasforma l'apprendimento in un'esperienza concreta.

Pensata per **ogni grado scolastico**, raccoglie una **vasta selezione di materiali in contenitori organizzati** su librerie fisse o carrelli mobili, che lo studente osserva, tocca, confronta e analizza, sviluppando **creatività** e **pensiero scientifico**.

Un nuovo sussidio didattico utilizzato anche nella scuola **dell'infanzia**, che offre ai più piccoli un primo approccio multisensoriale ai materiali, attraverso il gioco, il tatto e l'esplorazione libera. Alla **primaria** risponde alle nuove **Indicazioni Nazionali 2026/27**, basate sull'approccio laboratoriale di osservazione e sperimentazione. Negli **istituti tecnici** come il **CAT**, **Meccanica**, **Chimica**, **Sistema Moda** supporta la riforma del 2026/27 portando in aula il metodo del laboratorio: osservare il campione, leggerne la scheda, verificarne classi e prestazioni, motivare la scelta del materiale in una relazione tecnica. Attraverso le schede tecniche e QR Code che rimandano alle stesse fonti usate da progettisti ed aziende, studentesse e studenti possono studiare ed analizzare i campioni. Anche nei **licei** e nelle università offre spunti trasversali per **scienze** e discipline **artistiche**.

Alcuni contenitori raccolgono materiali sostenibili per percorsi dedicati al riuso e all'**economia circolare**.

370047	24 MATERIALI SU CARRELLO MOBILE	6.999,00 €
370041	24 MATERIALI SU MOBILE FISSO	7.090,00 €
370040	30 MATERIALI SOSTENIBILI	16.043,00€

Arredi per esterno

Arredi per spazi comuni per outdoor

Pensato per trasformare cortili e giardini scolastici in autentici ambienti di apprendimento, il nostro catalogo outdoor propone soluzioni che uniscono educazione, socialità e contatto con la natura. Tavoli e sgabelli in larice naturale offrono spazi resistenti e accoglienti per lezioni all'aperto, attività laboratoriali e momenti di condivisione. A completare l'allestimento, morbide sedute a forma di pouf in materiale plastico, disponibili in colori e forme differenti, portano vivacità, comfort e flessibilità negli spazi esterni. Protagonista della collezione è Geometric Garden, l'innovativo sistema modulare in legno racchiuso in una pratica valigetta di circa 40 cm per lato. Al suo interno sono contenuti elementi che consentono di realizzare figure tridimensionali come sfera, cubo e prisma attraverso un semplice sistema di incastri. Bambini e ragazzi possono costruire, sperimentare e collaborare, trasformando il cortile in un **laboratorio creativo a cielo aperto**. Le composizioni possono essere collocate nel verde come vere installazioni, creando un dialogo tra geometria, gioco e ambiente. Una proposta capace di rendere ogni spazio esterno più stimolante, **inclusivo** e memorabile. Ideale per scuole innovative, favorisce apprendimento attivo, benessere e scoperta.







343096	GEOMETRIC GARDEN	450,00 €
367001	SEDUTA OUTDOOR PUNTO	856,00 €
369003	SEDUTA OUTDOOR VIRGOLA	1.328,00 €
338817	SGABELLO IN LARICE H46	615,00 €
338090	TAVOLO IN LARICE H76	1.154,00 €



Campus TeachSpace

Benessere per chi insegna, energia per chi impara

TeachSpace, è una configurazione della postazione docente innovativa: pensata per favorire il benessere di chi insegna, permettendo di realizzare pienamente le proprie competenze didattiche, risultando al contempo più efficaci per la classe.

Questa soluzione è composta da:

- **Postazione docente "grande"** 140x70 cm con 2 ruote per la mobilità e 2 gambe fisse per la stabilità. Comoda, flessibile, dotata di vaschetta porta oggetti, vano richiudibile, vano aperto porta accessori, braccio porta monitor, 2 porte di alimentazione USB-C da 60 W, 1 porta di alimentazione USB-A da 12 W, 1 presa di corrente Schuko da tavolo, gancio per borsa, porta penne e porta tazza/borraccia
- **Document camera wireless** collegabile al monitor (o LIM/proiettore) dell'aula
- **Postazione docente mobile**, 60x50 cm con regolazione dell'altezza (75-110 cm) e piano inclinabile con diverse angolazioni. Ideale per lavorare seduti o in piedi. Fermo del piano di lavoro per documenti, tablet o laptop anche quando inclinato. Completo di vano portapenne o bottiglie. Da un'idea di Laura Biancato.

Postazione mobile



Cattedra grande



362619 CAMPUS TEACHSPACE 4.000,00 €



Aula dirigente

Lo spazio della dirigente è pensato per accogliere e coordinare la comunità scolastica. Un ambiente funzionale e rappresentativo, progettato per incontri e lavoro quotidiano. Di fondamentale importanza è progettare una scrivania grande, meglio se con allungo a dattilo per poter ospitare e coordinare al meglio team e ospiti.

370154 POSTAZIONE DIRIGENTE 3.210,00 €



Postazione docente

La postazione docente è il cuore dinamico dell'aula moderna. Grazie alla scrivania su ruote, l'insegnante può muoversi liberamente tra gli studenti, favorendo coinvolgimento, collaborazione e supporto diretto. Una soluzione flessibile che trasforma lo spazio didattico, rendendolo più interattivo, inclusivo ed efficace.

362607 CATTEDRA PER DIGITALE 800,00 €

368461 POLTRONCINA 229,00 €



Accoglienza

L'accoglienza è il biglietto da visita della scuola. È spesso una zona per i collaboratori scolastici, in cui registrare i colleghi o chi viene da fuori: genitori e parenti che giungono a scuola per i colloqui con gli insegnanti. È il modo in cui la scuola si presenta, e per questo consigliamo di sceglierla di fattura robusta e durevole, dal carattere luminoso e tenerla sempre in ordine. Altre soluzioni disponibili.

332776 BANCONE RECEPTION 1.232,00 €



Segreteria

La segreteria è il centro operativo dell'istituto, un ambiente che richiede organizzazione ed efficienza. Per questo motivo sono essenziali armadi capienti per l'archiviazione di documenti e risorse e scrivanie a più postazioni che consentono di ottimizzare gli spazi, favorendo una gestione rapida ed efficace di pratiche e documenti.

354018 ARMADIO ALTO DUE ANTE E DUE VANI 518,00 €

365414 SCRIVANIA 4 POSTAZIONI 160X124X76 H 1.193,00 €

CampusStore



Ambienti digitali

Innovation
for education



La norma

D.M. MASE 11 marzo 2026, in vigore dal 24 maggio 2026

Chi riguarda

Scuole e PA che acquistano o noleggiano ICT

Cosa impone

Almeno il 10% di ricondizionati per categoria

Su quali beni impatta

Computer, monitor, tablet e smartphone

Come ti aiutiamo

Componiamo la fornitura con la quota rispettata

Nuovi CAM ICT

NUOVI CAM ICT - Dall'entrata in vigore di questo nuovo criterio chi acquista o noleggia dispositivi ICT per la PA deve garantire una quota minima di prodotti ricondizionati. **Non è una sola scelta di sostenibilità: è un requisito degli atti di gara**.

Che cosa prevede il decreto

Il D.M. MASE 11 marzo 2026, adottato di concerto con MIMIT e MEF e pubblicato in Gazzetta Ufficiale n. 70 del 25 marzo 2026, aggiorna i Criteri Ambientali Minimi **per la fornitura e il noleggio operativo di computer, monitor, tablet e smartphone,** nuovi e ricondizionati.

La norma è già in vigore: la stazione appaltante deve garantire che almeno il 10% dei dispositivi approvvigionati sia ricondizionato.

La quota si calcola per categoria merceologica, totale dell'ordine; la compensazione tra categorie è ammessa solo quando il rispetto per singola categoria non è possibile.

Per gli affidamenti PNRR si somma il principio DNSH, che richiede requisiti documentati in capo a chi esegue il ricondizionamento.





Il 10% ricondizionato, già risolto.

NUOVI CAM ICT www.campustore.it/cam-ict



Dispositivi Nuovi e Ricondizionati IN PRONTA CONSEGNA

1. Analizziamo - Componiamo - Documentiamo - Consegniamo
2. Calcoliamo le quote che devi rispettare in base al tuo fabbisogno.
3. Ti garantiamo dispositivi ricondizionati in pronta consegna.

Ci dici che cosa devi acquistare, categoria per categoria, e ti restituiamo una proposta di fornitura mista, nuovo più ricondizionato, con la percentuale già rispettata dove la norma la richiede, pronta da allegare agli atti. Sui dispositivi ricondizionati il decreto fissa requisiti puntuali – garanzia minima, stato di salute della batteria certificato, accessori di protezione inclusi, ritiro dei dispositivi dismessi – e sono gli stessi requisiti con cui selezioniamo i fornitori di questa gamma.

Mettiamo a disposizione le certificazioni del soggetto che ricondiziona e la documentazione utile alle verifiche **DNSH**. Così il fascicolo regge al primo invio.

Allungare la vita di un dispositivo e ridurre i rifiuti elettronici è coerente con quello che CampuStore è come Società Benefit, non un obbligo da subire. Se stai preparando una determina o un progetto finanziato, **parlane con noi prima di redigerla**: la quota va rispettata e dimostrata e, grazie alla nostra esperienza, può diventare un'opportunità per una progettazione ancora più consapevole per il tuo istituto. Se ne hai bisogno **possiamo prevedere anche il ritiro del dismesso**.

Scheda: Integrata
Processore: i5 o i7
RAM: 16GB
Storage: 500GB o 1TB



Activa Work B200 - Mini tower

Processore	Intel Core i5-14400 o i7-14700
Memoria RAM	16GB
Archiviazione	500GB o 1TB SSD
Scheda Video	Intel UHD 730 con HDMI, DP, VGA
Connettività	LAN Gigabit (Wireless opzionale)
Porte	9x USB-A, 1x USB-C, Audio, RJ45
Dimensioni e peso	404x358x175 mm, 8,5 Kg circa
Sistema operativo	Windows 11 Pro o Pro Academic
Garanzia	24 mesi estendibile

369882 ACTIVA WORK I5 16GB/SSD500GB	700,00 €
369883 ACTIVA WORK I7 16GB/SSD1TB	990,00 €
369884 MONITOR SCENA 23,8" FHD MULT.	70,00 €

Schermo: 24" o 27"
Processore: Ultra 5 o 7
RAM: 16GB
Storage: 500GB o 1TB



Productiva One - PC All-in One

Schermo	24" o 27" FHD
Processore	Intel Ultra 5 225 o Ultra 7 265
Memoria RAM	16GB
Archiviazione	500GB SSD o 1TB SSD
Scheda Video	Intel UHD Graphics 630 con HDMI e DP
Connettività	Wi-Fi 6, Bluetooth 5.2 e LAN Gigabit
Porte	4x USB 3.2 Gen 2, 4x USB 2, USB-C, RJ-45
Fotocamera	5 Mpx "Hello Camera" a scomparsa
Dimensioni	24": 540x50x323 mm, 27": 612x50x364 mm
Sistema operativo	Windows 11 Pro o Pro Academic
Garanzia	36 mesi estendibile

369885 ACTIVA ONE 24" U5 16GB/SSD500GB	990,00 €
369886 ACTIVA ONE 27" U7 16GB/SSD1TB	1.300,00 €

Scheda: RTX 5060 8GB
Processore: Ultra 5 o 7
RAM: 16GB o 32GB
Storage: 1TB



Productiva K200 - Mini tower

Processore	Intel Core Ultra 5 225 o Ultra 7 265KF
Memoria RAM	16GB o 32GB
Archiviazione	1TB SSD
Scheda Video	Nvidia RTX 5060 8GB con HDMI e DP
Connettività	LAN Gigabit (Wireless opzionale)
Porte	3x USB 3, 2x USB2.0, USB-C, Audio, RJ45
Dimensioni e peso	404x358x176 mm, circa 9 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro o Pro Academic
Garanzia	36 mesi estendibile

369887 K200 ULTRA 5 16GB RTX5060	1.370,00 €
369888 K200 ULTRA 7 32GB RTX5060	1.730,00 €
360849 MONITOR SCENA 27" FHD MULT.	100,00 €

Scheda: RTX 5070 12GB
Processore: Ultra 7 o Ultra 9
RAM: 16GB o 32GB
Storage: 1TB



Extrema W200 - Workstation grafica

Processore	Intel Ultra 7 265KF o Ultra 9 285K
Memoria RAM	16GB o 32GB
Archiviazione	1TB SSD
Scheda Video	Nvidia RTX 5070 12GB con HDMI e DP
Connettività	LAN Gigabit (Wireless opzionale)
Porte	5x USB 2.0, 4x USB 3.2, TB4, Jack, RJ45
Dimensioni e peso	478x470,5x209 mm, circa 10 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi estendibile

369914 W200 ULTRA 7 16GB RTX5070	2.410,00 €
369915 W200 ULTRA 9 32GB RTX5070	2.750,00 €
355671 MONITOR SCENA 27" 2K MULT.+CAM	130,00 €

Schermo: 16"
Processore: Core 5
RAM: 8GB o 16GB
Storage: 512GB



Notebook HP 200 G2i 16"

Schermo	16" FHD 1920x1200 px
Processore	Intel Core 5 120U
Memoria RAM	8GB o 16GB
Archiviazione	512GB SSD
Connettività	Wi-Fi 6 802.11ax, Bluetooth 5.4, LAN
Porte	2x USB-A, 2x USB-C, HDMI, Jack, RJ45
Fotocamera	FHD
Batteria	41Wh, alimentatore incluso
Dimensioni e peso	358,6 mm x 251,8 mm x 15,3 mm, 1,72 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi

369959 HP 200 G2I CORE 5 8GB — **685,00 €**

369962 HP 200 G2I CORE 5 16GB — **790,00 €**

Schermo: 14" o 16"
Processore: Ultra 5 o 7
RAM: 16GB
Storage: 512GB



Notebook HP ProBook 4 G2i AI PC

Schermo	14" o 16" 1920x1200 px
Processore	Intel Ultra 5 325 o Ultra 7 350
Memoria RAM	16GB
Archiviazione	512GB SSD
Connettività	WiFi 7 e Bluetooth 6, LAN Gbit
Porte	2x USB-C, 2x USB-A, HDMI, Jack, RJ45
Fotocamera	FHD 1920x1080
Batteria	68Wh, alimentatore 65W incluso
Dimensioni e peso	319x224x18 mm, 1,4 Kg; 360x251x18 mm 1,7 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro + HP Wolf Security 1 anno
Garanzia	36 mesi estendibile

369964 HP PROBOOK 4 G2I 14" U5 325 — **1.120,00 €**

369966 HP PROBOOK 4 G2I 16" U7 355 — **1.320,00 €**

Schermo: 16"
Processore: Ultra 7 o 9
RAM: 32GB
Storage: 1TB



Workstation Mobile HP Zbook X G2i

Schermo	16" 1920x1200 px
Processore	Intel Ultra 7 356H o Ultra 9 386H
Memoria RAM	32GB
Archiviazione	1TB SSD
Scheda Video	Nvidia RTX PRO 1000 o 2000 8GB
Connettività	WiFi 7 e Bluetooth 6, LAN Gbit
Fotocamera	5 Mpx con IR
Batteria	6 celle da 96Wh, alimentatore incluso
Dimensioni e peso	359x251 mmx24,9 mm, 1,99 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro + HP Wolf Security 1 anno
Garanzia	36 mesi estendibile

369972 ZBOOK X G2I U7 RTX PRO 1000 — **3.124,00 €**

369974 ZBOOK X G2I U9 RTX PRO 2000 — **3.719,00 €**

Pellicole e Custodie a norma CAM ICT

Pellicole e custodie non sono più un accessorio facoltativo. I **nuovi CAM ICT** chiedono che ogni dispositivo portatile, nuovo o ricondizionato, sia fornito con pellicole e custodie per la protezione dalle cadute accidentali **durante l'uso**, e che in sede di gara l'offerente ne presenti una descrizione. Un dettaglio che sposta la conformità dell'intera fornitura. Qui trovi i kit già abbinati per taglia di schermo, pronti da inserire a capitolato. Altri accessori e protezioni utili, come borse e zaini, carrelli, mouse e cuffie - anche non obbligatori - sono disponibili su richiesta. **I notebook Windows proposti in queste pagine includono già la relativa custodia e pellicola**.

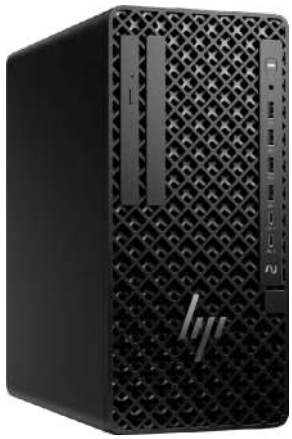
369935 CUSTODIA + PELLICOLA 14" — **20,00 €**

369933 CUSTODIA + PELLICOLA 15,6" — **20,00 €**

369934 CUSTODIA + PELLICOLA 16" — **20,00 €**



Scheda: RTX A1000
Processore: Ultra 7
RAM: 32GB
Storage: 1TB



HP Z1 G1i Workstation Grafica

Processore	Intel Ultra 7 265
Memoria RAM	32GB
Archiviazione	1TB SSD
Scheda Video	Nvidia RTX A1000 da 8GB
Connettività	LAN Gigabit
Porte	2x USB-C, 9x USB-A, Jack, RJ45, HDMI/DP
Dimensioni e peso	155x308x337 mm, 5,51 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi on-site estendibile

369977	HP Z1 G11 TOWER ULTRA 7	2.599,00 €
355324	MONITOR HP 724PF 23,8" FHD	279,00 €
361100	MONITOR HP 727PQ 27" QHD	476,00 €

Scheda: RTX 2000 o 4000
Processore: Ultra 7 o 9
RAM: 32GB
Storage: 1TB



HP Z2 Tower G1i - Workstation Grafica AI

Processore	Intel Ultra 7 265K o Ultra 9 285K
Memoria RAM	32GB
Archiviazione	1TB SSD
Scheda Video	Nvidia RTX PRO 2000 16GB o 4000 24GB
Connettività	Gbit LAN
Porte	2x USB-C, 9x USB-A, jack, DP, RJ-45
Dimensioni e peso	175x426x388 mm, 8, 7 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro + HP Wolf Security 1 anno
Garanzia	36 mesi on-site estendibile

369985	Z2 G11 TOWER U7 RTX PRO 2000	3.419,00 €
369981	Z2 G11 TOWER U9 RTX PRO 2000	3.759,00 €
369983	Z2 G11 TOWER U9 RTX PRO 4000	4.949,00 €

Scheda: RTX PRO 4500
Processore: AMD
RAM: 64GB
Storage: 4TB



HP Z6 G5 A Tower - Workstation Grafica AI

Processore	AMD Ryzen Threadripper PRO 9955WX
Memoria RAM	64GB
Archiviazione	4TB SSD
Scheda video	Nvidia RTX PRO 4500 Blackwell 32 GB
Porte	10x USB-A, Jack audio, RJ45
Dimensioni e peso	169x444,5x465 mm, 14,8 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro con supporto Ubuntu e DataScience Pack
Altro	Ideale per LLM locali, rendering neurale, simulazioni scientifiche ed editing video AI Powered.
Garanzia	5 anni on-site

369978	HP Z6 G5 A TOWER	CONTATTACI

Formati: A4 o A3
Tecnologia: Laser o Inkjet
Velocità: 40, 33, 46 ppm



HP LaserJet e HP Smart Tank

Tipo:	Monocromatica (346308) o a colori
Tecnologia	Laser o Inkjet con serbatoi (356620)
Formato Massimo	A4 o A3 (356019)
Funzioni	Stampa, copia, scansione, Fax (356620)
Velocità max:	40ppm (346308 e 356620), 33ppm (352470)
Scansione	1200x1200 (346308 e 356620) o 600x600
Altro	Stativo, gar.3 anni. Installazione (356019).

346308	HP LJ PRO MFP 4102FDW A4 B/N	380,00 €
356620	HP SMART TANK 7605 MFP A4 COL.	450,00 €
352470	HP LJ PRO MFP 4302FDW A4 COL.	530,00 €
356019	HP LJ ENT MFP M776DN A3 COL.	4.499,00 €

Schermo: 16"
Processore: i5 o Ultra 5
RAM: 16GB
Storage: 512GB



Notebook Lenovo ThinkBook 16

Schermo	16″ WUXGA 1920x1200 px
Processore	Intel Core i5-13420H o Ultra 5-225U
Memoria RAM	16GB
Archiviazione	512GB SSD
Connettività	Wi-Fi 6E, 11ax 2x2 + Bluetooth 5.3, LAN
Porte	2x USB, USB-C, USB 4, HDMI, Jack, 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 estendibile

370007 THINKBOOK 16 CORE I5-13420H — **690,00 €**

370008 THINKBOOK 16 ULTRA 5-225U — **750,00 €**

Schermo: 15,6"
Processore: i5 o Core 7
RAM: 16GB
Storage: 512GB



Notebook Lenovo V15

Schermo	15,6″ FHD 1920x1080 px
Processore	Intel i5-13420H o Core 7 240H
Memoria RAM	16GB
Archiviazione	512GB SSD
Connettività	Wi-Fi 6 802.11ax 2x2, Bluetooth 5.2, LAN
Porte	2x USB-A, USB-C, HDMI, 1x Jack, RJ45
Fotocamera	720p HD
Batteria	45Wh alimentatore incluso
Dimensioni e peso	359,2 x 235,8 x 18,3 mm, 1,61 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro Academic
Garanzia	24 mesi estendibile

369874 LENOVO V15 15,6" I5-13420H — **740,00 €**

370009 LENOVO V15 15,6" CORE 7 240H — **760,00 €**

Schermo: 16"
Processore: Ultra 5 o 7
RAM: 16GB o 32GB
Storage: 512GB o 1TB



Notebook Lenovo ThinkPad E16 Copilot+PC

Schermo	16″ WUXGA 1920x1200 px
Processore	Intel Ultra 5 325 o Ultra 7 355
Memoria RAM	16GB o 32GB
Archiviazione	512GB o 1TB SSD
Connettività	Wi-Fi 7, 802.11be 2x2 + BT5.4, LAN
Porte	2x USB, 2x USB-C/USB-4, HDMI, Jack, RJ45
Fotocamera	FHD 1080p + IR Hybrid oscurabile
Batteria	48Wh, alimentatore USB-C da 65W
Dimensioni e peso	356x249x10,1/17.5 mm, 1,63 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi estendibile

369879 THINKPAD E16 U5 16GB/512GB — **1.399,00 €**

369881 THINKPAD E16 U7 32GB/1TB — **1.990,00 €**

Schermo: 11,6" o 12,2"
Processore: Intel N150
RAM: 8GB
Storage: 128GB



Lenovo Yoga 300W 11,6" e 500W 12,2"

Schermo	11,6″ HD o 12,2″ FHD Touch ruotabile
Processore	Intel N150
Memoria RAM	8GB
Archiviazione	128GB
Connettività	Wifi 6E e Bluetooth 5.3
Porte	2x USB-C, USB-A, HDMI, 1x Jack Audio/Mic
Fotocamera	Frontale FHD/Posteriore 5Mpx
Batteria	47Wh, fino a 12,5 ore (13 ore per 500W)
Altro	Penna alloggiabile, cert. MIL-SPEC 810H
Sistema operativo	Windows 11 Pro Academic
Garanzia	12 mesi estendibile con cod. 318965

370026 YOGA 300W 11,6" TOUCH N150 — **617,00 €**

370028 YOGA 500W 12,2" TOUCH N150 — **679,00 €**

Schermo: 16"
Processore: Ultra 7
RAM: 32GB
Storage: 1TB



Lenovo ThinkPad T1g e P16s - Workstation

Schermo	16" WUXGA 1920x1200 px IPS Anti-Glare
Processore	Intel Ultra 7-255H o Ultra 7-356H
Memoria RAM	32GB
Archiviazione	1TB SSD
Connettività	Nvidia RTX 5060 8GB o RTX PRO 500 6GB
Porte	Wi-Fi 7, Bluetooth 5.4, LAN Gbit (P16S)
Fotocamera	5 Mpx+IR con rilevatore presenza umana
Batteria	90Wh, alimentatore incluso.
Dimensioni e peso	354x241x20,6 o 358×248x23,3 mm, 1,82 Kg
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi Premier e compensazione CO_2 0,5t

369927 THINKPAD T1 U7-255H RTX5060	3.743,00 €
369928 THINKPAD P16S U7-356H RTX500	2.793,00 €

Scheda: RTX A400 o 4000
Processore: Ultra 5 o 7
RAM: 32GB
Storage: 1TB



Lenovo Thinkstation P3 - Workstation

Processore	Intel Ultra 5-235 o Ultra 265K
Memoria RAM	32GB
Archiviazione	1TB SSD
Scheda Video	Nvidia RTX A400 4GB o PRO 4000 24GB
Connettività	GBit LAN, Wi-fi 7+Bluetooth 5.4 (365634)
Porte	USB-C, USB-A, HDMI e DP o mDP (P3 Ultra)
Dimensioni e peso	3,9 L e 3,6 Kg; 23 L e 14,83 Kg (Tower)
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi on-site

365634 P3 ULTRA SFF U5-235 RTX A400	2.122,00 €
369930 P3 TOWER U7-265K RTX PRO 4000	4.245,00 €
366069 MONITOR E27Q-40 27" QHD MULT.	183,30 €

Scheda: Intel Graph.
Processore: Ultra 5
RAM: 16GB
Storage: 512GB



Lenovo ThinkCentre M70q - Mini Desktop

Processore	Intel Ultra 5 225T
Memoria RAM	16GB
Archiviazione	512GB SSD
Connettività	Wifi 7, Bluetooth 5.4 e LAN Gbit
Porte	6x USB, USB-C, DP, HDMI, RJ45 e Jack
Dimensioni e peso	179x182,9 36,5 mm, 1,18Kg
Altro	Alloggiabile nei Tiny-in one
Sistema operativo	Windows 11 Pro
Garanzia	36 mesi on-site

369932 THINKCENTRE M70Q	886,00 €
362689 MONITOR E24-40 23,8" MULTIM.	129,00 €
352582 MONITOR TINY-IN-ONE 23,8"+WEBCAM	229,00 €

La carica giusta. Anche per il pianeta.

Il tuo nuovo PC Lenovo potrebbe non avere l'alimentatore incluso. Ti Spieghiamo perchè!

Un caricatore in più non serve, se hai già quello giusto. La Direttiva UE 2022/2380, e le rispettive normative locali di recepimento, introduce la porta USB-C come standard comune per ridurre i rifiuti elettronici, che in Europa arrivano a circa 11.000 tonnellate l'anno solo per i caricatori dismessi.

(Fonte: *Articolo European Commission: EU common charger rules: Power all your devices with a single charger, 2024*).

Per questo alcuni nuovi PC Lenovo sono disponibili senza alimentatore incluso.Ne hai già uno compatibile? Continua a usarlo. Altrimenti, Lenovo Dual USB-C 65W GaN Charger ricarica fino a due dispositivi contemporaneamente in modo sicuro e rapido, riducendo il surriscaldamento.





Google Workspace for Education

*Soluzione **full-domain**: da attivare per **tutti** gli utenti attivi dell'istituto

Google for Education

Google for Education trasforma la didattica rendendola semplice e coinvolgente. Un ecosistema completo per la scuola del futuro:

- **Google Workspace for Education**: la piattaforma per gestire la classe e lavorare in tempo reale con Classroom, Drive, Meet
- **Chromebook**: veloci, sicuri e facili da gestire grazie a **ChromeOS Education Upgrade**
- **Google AI Pro for Education**: l'IA che aiuta i docenti a personalizzare le lezioni e risparmiare tempo

Google Workspace for Education Plus

Education Plus è la soluzione più completa:

- **Google AI Pro** in Documenti, Presentazioni, Fogli, Moduli e Vids, per pianificare lezioni e generare quiz e materiali
- **Class Tools** (con Chromebook gestiti a scuola): il docente monitora i dispositivi in tempo reale, condivide contenuti, blocca le distrazioni, attiva sottotitoli e traduzione live
- **Sicurezza avanzata**, strumenti di indagine, **Meet ampliato** e **gestione dispositivi** Android e iOS, con policy e distribuzione app

Esistono anche altre due licenze: Standard e Teaching & Learning che amplia Meet fino a 250 partecipanti, potenziando Classroom con lezioni interattive e report antiplagio avanzati e non è vincolata a un numero minimo di utenti.

336381	EDUCATION PLUS 1 ANNO*	4,08 €
347748	EDUCATION PLUS 3 ANNI*	11,10 €

Scopri le altre versioni:

336379	EDUCATION STANDARD 1 ANNO*	2,75 €
336837	TEACHING & LEARNING UPGRADE	37,50 €

Chromebook e Chrome Education Upgrade

Chromebook è **veloce, sicuro e conveniente**, con aggiornamenti automatici fino a 10 anni. Grazie a **ChromeOS Education Upgrade**, ogni Chromebook diventa un dispositivo gestito a livello centrale, pensato per semplificare il lavoro quotidiano di scuole e docenti.

Dalla Console di amministrazione, la scuola **configura, distribuisce e protegge** tutti i dispositivi da un unico pannello, anche a distanza e senza doverli toccare fisicamente, risparmiando tempo prezioso al personale IT.

- **Modalità Kiosk**, blocca il Chromebook su una sola applicazione: la soluzione ideale per prove INVALSI, esami e test standardizzati, garantendo concentrazione
- **Sicurezza anti-furto**: in caso di smarrimento o furto è possibile disabilitare il device da remoto in pochi istanti, così i dati sensibili restano protetti
- **Gestione di massa** di app, estensioni, policy di sicurezza e aggiornamenti, distribuiti da remoto su centinaia di dispositivi con un semplice clic
- **Dominio protetto**, con accesso riservato ai soli utenti autorizzati della scuola: gli utenti esterni vengono automaticamente bloccati
- **Class Tools**, per il controllo della classe in tempo reale direttamente dalla Console (disponibile con licenza Education Plus)

Licenza perpetua, legata al dispositivo per tutta la sua vita utile: si acquista una sola volta, senza costi ricorrenti ogni anno.

320566	CHROMEOS EDUCATION UPGRADE - LP	34,00 €





Gemini

AI in Gmail
Riassume email e scrive risposte pronte all'uso

AI in Documenti
Genera bozze, riassunti, lezioni e compiti

AI in Presentazioni
Crea slide e immagini originali in pochi secondi

AI in Meet
Trascrizione, note e riepiloghi automatici

AI in Fogli
Ordina i dati e costruisce fogli di calcolo

Gemini

Gemini **affianca** i docenti, personale scolastico e Dirigenti. Fa risparmiare tempo e apre nuove possibilità in classe, in segreteria e nello studio, funzionando dentro gli strumenti che si usano già ogni giorno.

Al fianco dei docenti

Materiali in pochi secondi | quiz, schede e verifiche differenziate

Feedback puntuale | grammatica, chiarezza e argomentazioni

Didattica **personalizzata** | contenuti adattati ai BES

In segreteria

Risparmio di tempo | sintesi di note ministeriali e verbali

Meno lavoro **ripetitivo** | moduli, tabelle, correzione bozze e sintesi

Per il Dirigente

Dati **leggibili** | esiti, questionari e rilevazioni in tabella e commentati

Documenti | bozze e revisioni per RAV, PTOF e rendicontazione

Comunicazione | messaggi a famiglie, collegio nello stesso registro


Google AI Pro for Education

Gemini è già nelle vostre licenze. L'add-on serve a portarlo dentro gli strumenti di lavoro quotidiano.

Cosa avete già, cosa aggiunge Google AI Pro

	Incluso in Workspace for Education	Con Google AI Pro for Education
App Gemini	Servizio core per tutte le età, protezione dati di livello enterprise	Modelli e funzioni premium, accesso e utilizzo completi
Gemini Notebook	Accesso standard	Accesso esteso ai modelli e alle funzioni premium
Gemini nelle app Workspace	Non incluso	Gmail, Documenti, Fogli, Presentazioni, Vids, Moduli e Chat; in Meet appunti automatici e traduzione vocale
Gem personalizzate	Disponibili nell'app Gemini	Utilizzo esteso, con i modelli premium
Limiti d'uso	Limiti standard, diversi per funzione	Nessun limite pratico sulle funzioni incluse

L'add-on si attiva su qualsiasi edizione, compresa Fundamentals.
Nessuna edizione Workspace include già Gemini nelle app: è sempre acquisto separato.

Prima di attivare: privacy e conformità

La scuola resta titolare del trattamento, Google responsabile ex art. 28 GDPR: l'accordo sui dati è già nei Termini di Workspace. Nelle versioni Plus i contenuti non addestrano i modelli né vanno in revisione umana. Gemini è aperto anche ai minorenni, con policy più restrittive e alcune funzioni escluse. Dalla Console l'accesso si governa per gruppo: il DS decide chi abilitare e quando.



Google AI Pro for Education

Google for Education



Google AI Pro for Education

È il componente aggiuntivo che porta l'**IA avanzata** per docenti, personale scolastico e Dirigenti Scolastici. Si attiva come **add-on** delle **licenze Workspace** ed include:

- **Gemini in Workspace**, l'assistente in Gmail, Documenti, Fogli, Presentazioni e Meet, che prende appunti al posto tuo
- **Gemini for Education App**, il chatbot potenziato con i modelli linguistici più performanti, senza limiti di utilizzo e con la possibilità di creare le tue Gem
- **Gemini Notebook**, analizza le tue fonti (PDF, link, presentazioni, video) e ne crea nuove risorse, ora più potente che mai

Gemini **non condivide i contenuti con terzi**, non li usa per addestrare i modelli e non li rende disponibili ad altri. La **privacy** ha **priorità assoluta** ed è coperta dai Termini di servizio di Workspace for Education.

362231	GOOGLE AI PRO UTENTE/ANNO	230,40 €
362352	GOOGLE AI PRO 5 UTENTE/ANNO	1.152,00 €
362353	GOOGLE AI PRO 25 UTENTE/ANNO	5.760,00 €

Google for Education

Google for Education



PELLICOLE E CUSTODIE DISPONIBILI SU RICHIESTA

Chromebook: più di un dispositivo

Veloce, sicuro e sempre aggiornato, Chromebook è **nativamente pensato per la scuola**. ChromeOS **Education Upgrade**, incluso, consente di gestire dispositivi e utenti: bloccare il device su una sola app per verifiche ed esami, filtrare i contenuti, limitare l'accesso agli utenti della scuola e distribuire da remoto app, estensioni e policy.

Con Education Plus, **Class Tools** permette il controllo dei dispositivi in tempo reale durante la lezione. **La soluzione più conveniente?** Il carrello con Chromebook inclusi: dispositivi, ricarica e gestione in un'unica fornitura.

353173	CARRELLO + 16 CHROMEBOOK 14"	6.697,00 €
353174	CARRELLO + 20 CHROMEBOOK 14"	8.664,00 €
369274	CARRELLO + 36 CHROMEBOOK 14"	13.605,00 €

Schermo: 14" | Processore: AMD/ Intel | RAM: 8 GB | Memoria: 128 GB



Chromebook Lenovo 14e

Schermo	14" o 14" Touch FHD
Processore	AMD 3015 (350637) 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, 1x USB-C, 1x HDMI, 1x JackMic
Fotocamera	720p HD
Dimensioni e peso	324,4 x 216,2 x 16,9 mm circa 1,45 Kg
Sistema operativo	ChromeOS e Chrome Education Upgrade
Garanzia	36 mesi estendibili

350637	CHROMEBOOK LENOVO 14E 8GB 128GB	329,00 €
347272	CHROMEBOOK LENOVO 14E 8GB 128GB T	339,00 €

Schermo: 10,95" | Processore: Media-Tek | RAM: 8 GB | Memoria: 64 GB



Chromebook Duet Lenovo 11,9"

Schermo	10,95" (1920x1200) IPS WUXGA
Processore	MediaTek Companio 838
Memoria RAM	8 GB
Archiviazione	64 GB eMMC 5.1
Connettività	Wi-Fi® 6 , 802.11ax 2x2 + BT5.3
Porte	2x USB-C, 1x USB, DP, jack, pogo
Fotocamera	5.0 MP con otturatore per la privacy
Dimensioni e peso	273,92 x 173,72 x 14,35 mm, 295 g
Sistema operativo	ChromeOS
Garanzia	12 mesi

369658	CHROMEBOOK DUET 11,9"	433,00 €

Schermo: 14" | Processore: Intel/ Media-Teck | RAM: 8 o 16 GB | Memoria: 128 o 256 GB



Chromebook Plus Lenovo 14"

Schermo	14" (1920x1200)
Processore	Intel Core 5 120U o MediaTek 910
Memoria RAM	8 GB o 16 GB
Archiviazione	128 GB o 256 GB
Connettività	Wi-Fi 6E o Wi-Fi 7 e Bluetooth 5.4
Porte	USB-A, 2x USB-C, HDMI/jack, microSD
Fotocamera	5.0MP con otturatore per la privacy
Dimensioni e peso	312,9 x 227,1 x 17,7 mm, 1,26 kg
Sistema operativo	ChromeOS
Garanzia	12 mesi

362559	CHROMEBOOK PLUS 14" 8GB	887,00 €
369272	CHROMEBOOK PLUS 14" 16GB	913,00 €



Formazione Certificata Google for Education

CampuStore è PD Partner di Google for Education: un partner scelto da Google per portare l'innovazione nelle scuole italiane, con formazione tenuta da formatori certificati Google for Education.

Dai primi passi su Workspace e Classroom fino alle certificazioni **Educator Level 1**, **Level 2** e **Trainer**.

Corsi in presenza o online, su misura per grado scolastico e livello di partenza dei docenti, con esercitazioni pratiche e materiali subito riutilizzabili.

Un investimento sulle persone che rende l'innovazione sostenibile e duratura, con ricadute concrete sull'apprendimento degli studenti.

Nuova vita con ChromeOS Flex

Dispositivi vecchi, lenti e poco performanti? Costi di smaltimento alti e budget ridotto per nuovi Chromebook? Ci pensiamo noi. **ChromeOS Flex** è la soluzione green che ridà vita alle tecnologie obsolete della scuola: invece di "buttare" i vecchi PC e Mac, li rigeneri e continui a usarli per molti anni ancora, con la stessa velocità e sicurezza di un Chromebook. E con **ChromeOS Education Upgrade** li gestisci tutti in modo centralizzato dalla Console di Amministrazione: policy di sicurezza, aggiornamenti e app distribuiti da remoto, senza toccare i dispositivi.

Requisiti minimi | Servono CPU Intel o AMD a 64 bit, 4 GB di RAM, 16 GB di archiviazione e accesso al BIOS. Google garantisce solo i modelli certificati: **inviaci l'elenco del parco e lo verifichiamo noi**. Flex è **gratuito**, ma per funzionare necessita di ChromeOS Education Upgrade.





Al fianco della scuola, dai fondi ai progetti

CampuStore è un riferimento italiano per docenti, dirigenti scolastici e DSGA. **Trasformiamo i fondi ministeriali in progetti concreti e conformi**. Progettiamo su misura anche per **reti di scuole**, a cui possiamo offrire condizioni vantaggiose. Da **Società Benefit**, mettiamo al centro la scuola prima del prodotto.

Come si arriva al progetto

1. Audit – Fotografiamo il parco esistente: dispositivi e licenze attive
2. Edizione – Scegliamo insieme la versione Workspace
3. Fornitura ed enrollment – Consegniamo i dispositivi già pronti da accendere
4. Formazione – Portiamo docenti e segreteria al livello che serve, con percorsi certificati

Tutto con un solo interlocutore!

Progetti Chromebook 1:1, risparmio per scuola e famiglie

I progetti 1:1 di CampuStore permettono alle scuole di **dotare ogni studente dello stesso Chromebook**, acquistato dalle famiglie in convenzione a condizioni vantaggiose. L'istituto ottiene un parco dispositivi omogeneo, mentre **le famiglie risparmiano** su un device pensato per la didattica. Grazie alla licenza ChromeOS Education Upgrade, **la scuola gestisce e controlla ogni dispositivo** da un'unica console: policy di sicurezza, filtri e app restano attivi anche a casa, quando i ragazzi studiano. I genitori hanno così la certezza di un **utilizzo protetto e adeguato**, senza doversi occupare della configurazione: un ambiente davvero sicuro e coerente tra scuola e famiglia.

CONTATTACI PER UN PROGETTO PERSONALIZZATO



Photon



Cos'è

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

Vantaggi educativi

Lezioni efficaci, digitale senza cellulare, personalizzazione, aiuta a rispettare il programma

Sistemi operativi supportati

Windows, macOS, Android e ChromeOS

Livello di scuola

Primaria – Secondaria I grado – Secondaria II grado.



Classwise

In classe senza cellulare

Classwise permette di creare quiz basati sulle proprie lezioni e di trasformarli in un videogame: ogni lezione può diventare un gioco, utile a fissare i concetti appresi. I quiz possono essere generati anche con l'**intelligenza artificiale**, partendo dai propri materiali didattici.

Digitale sì, smartphone no

Con il **divieto di utilizzo dello smartphone in classe**, portare la gamification a scuola sembra impossibile. Classwise risolve il problema: i **Classpad** sono dispositivi, simili a controller per videogames, **utilizzabili solo per rispondere alle domande dell'insegnante**. Tutto il coinvolgimento del quiz interattivo, zero distrazioni, zero telefoni e un alleato contro la dispersione scolastica.

Cosa è incluso nel set

- **Classpad wireless**, controller simili a quelli dei videogiochi.
- **Docking station** per ricaricare e assegnare i Classpad agli studenti in base al registro, tenendo traccia dei progressi di ognuno.
- **Hub** per connettere i controller a computer/monitor.
- **Piattaforma digitale** per creare i quiz, con centinaia di lezioni in italiano incluse. Puoi importare anche i tuoi pdf o ppt, o generare nuovi quiz grazie all'AI.



Classwise + Aula Miri: porta la valutazione tangibile negli ambienti immersivi: Classwise è il compagno perfetto per Aula Miri. L'interfaccia della piattaforma Classwise si adatta dinamicamente alle superfici di Miri, garantendo un coinvolgimento senza precedenti.

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

*Secondo uno studio della Federation of American Scientists.

Classwise



Inclusione e personalizzazione dell'apprendimento

Pulsanti sensoriali di grandi dimensioni, retroilluminati e con distinti pattern tattili: Classwise **supporta** studentesse e studenti nello **spettro autistico**, con **ADHD, dislessia, discalculia, disgrafia**, difficoltà **emotive** e disabilità **intellettive** moderate. Struttura chiara e prevedibile, apprendimento **multisensoriale**, feedback immediato, lavoro senza pressione temporale, formato bilingue sempre settabile.

Prenota una demo gratuita

Vuoi vedere Classwise in azione? Prenota una **demo online gratuita** con i nostri esperti Classwise: 30 minuti per scoprire la piattaforma, i Classpad e le lezioni già pronte.

Vai su **go.campustore.it/demo-class**

359292	CLASSWISE - SET DA 10 CLASSPAD	510,00 €
359293	CLASSWISE - SET DA 20 CLASSPAD	850,00 €
359294	CLASSWISE - SET DA 30 CLASSPAD	1.190,00 €
359295	CLASSWISE - SET DA 40 CLASSPAD	1.530,00 €





L'Aula immersiva davvero interattiva

Miri non è un ambiente: è la risposta a un problema. L'aula immersiva e interattiva Musye, nata dall'esperienza complementare di CampuStore e Giunti Scuola è **l'unica al mondo** che unisce, in un **unico** progetto **arredo**, **tecnologie interattive** reali e **contenuti didattici autorevoli** già inclusi. Non uno spazio da attrezzare, ma **una soluzione pronta all'uso**: la classe entra e diventa protagonista di esperienze che coinvolgono tutti i sensi.

Questo il concetto declinabile poi in 4 layout differenti (cubica, ad arena, learning space, insieme di monitor), a seconda delle esigenze.

Immersiva perché avvolge, interattiva perché basata sull'apprendimento attivo, inclusiva perché parla a ognuno. Il risultato è uno **spazio sicuro, multisensoriale e collaborativo**, dove la tecnologia non è il fine ma il modo più diretto per rendere l'apprendimento memorabile.

Contenuti al centro

La differenza di Miri sta soprattutto nei contenuti, in ciò che accade dentro la tecnologia.

L'aula arriva **con oltre 160 esperienze didattiche immersive già pronte**, tratte dai materiali Giunti Scuola e **collegate alle materie e ai contenuti della scuola italiana**: nessun contenuto da cercare, **nessuna lezione da costruire da zero**.

Ogni esperienza combina più linguaggi immersivi e dura almeno 40 minuti, il tempo di una lezione intera. Il docente la sceglie e la inserisce nella propria programmazione, senza cambiare metodo.

È questa attenzione al contenuto a rendere Miri senza eguali nel mondo: **la didattica tradizionale non viene sostituita ma potenziata**, con lezioni che alimentano la curiosità e restano impresse.









MUSYE

Miri Learning Space

Una libreria immersiva

Miri Learning Space porta l'immersività a tutto tondo: una struttura da collocare al centro dell'ambiente, **utile su ogni lato**, dove ogni superficie ha una valenza didattica.

La superficie di proiezione (90" per ciascuna parete coinvolta, 3 in totale) si arricchisce:

- Sul **retro**, di un sistema di **archiviazione** da usare come libreria, armadio o nicchie per set STEM, robotica e creatività
- Sui fianchi, di **due lavagne**: un pannello in ardesia per il gesso e uno bianco lucido, metallico, per pennarelli cancellabili e magneti (lettere, forme geometriche, numeri)
- **In alto, largo al green**: un sistema di vasche che ospita un giardino scolastico indoor, accessoriabile con sensori e schede per misurare i dati, per attività su sostenibilità, scienze, matematica e obiettivi Agenda 2030 (educazione civica).

Contenuti Giunti Scuola sempre al centro. Come in tutte le versioni di Miri, il pacchetto include già l'intera dotazione: oltre 100 percorsi educativi ottimizzati per l'immersività. E con **Composer, incluso**, crei i tuoi contenuti immersivi in pochi click.

La versione di base è accessibile e adattabile, ma uno spazio così versatile apre **molte configurazioni aggiuntive**: kit di robotica, STEM, creatività e making; collezioni complete di libri scolastici o di narrativa; monitor interattivo adattato alla struttura, per usare come "aula" anche la parete posteriore. **Possiamo progettarla insieme!**

Le fioriere sono incluse solo nella versione PRO. Per la versione base non sono incluse ma possono essere quotate a parte.

362783	MIRI LEARNING SPACE	CONTATTACI



Miri Monitor

La **soluzione d'avvio** per avvicinarsi all'esperienza dell'aula immersiva: tre monitor interattivi montati su carrello e agganciati tra loro. **La percezione immersiva è ridotta**, non solo nelle dimensioni ma nell'esperienza, che non può risultare totale. In cambio, **nessuna opera muraria** e una configurazione che trova posto in spazi più limitati. Due opzioni: monitor da 75" con carrello regolabile in altezza, oppure da 65" con carrello fisso. Il kit si compone di:

- Workstation, monitor interattivi, impianto audio e carrelli
- Licenza software per 3 anni con contenuti in cloud

Il punto di partenza più semplice per cominciare con l'immersività.

370117	COMPOSIZIONE MONITOR 65"	CONTATTACI
370118	COMPOSIZIONE MONITOR 75"	CONTATTACI

Composer

Crea i tuoi contenuti e rendili interattivi ed immersivi!

Composer è il **sistema-autore** incluso in tutte le versioni di Miri: i contenuti dell'aula immersiva non sono un pacchetto chiuso, ma una base da adattare.

Ogni insegnante può creare i propri materiali o caricare quelli che già usa e adattarli per l'aula con un semplice tocco.

Video da **YouTube**, progetti **Canva**, attività **Genially** e i contenuti delle altre principali piattaforme si incorporano direttamente e **diventano interattivi**, senza competenze tecniche.

È anche il motivo per cui Miri regge nel tempo: la dotazione iniziale non si esaurisce, cresce con la scuola.







MUSYE

Miri Cubica

La configurazione originale: tre pareti, immersività piena.

La cubica è la configurazione più performante di Miri, e quella con cui è nata e che colpisce di più chi entra: un cubo di 3 metri per lato, con tre pareti proiettate a circa 135" ciascuna in 16:9. La classe è circondata su tre lati e l'immagine copre il campo visivo: qui l'immersività è piena, non evocata. **La struttura è autoportante**, molto resistente e dimensionata **per l'uso quotidiano in un contesto scolastico. Non richiede permessi edilizi** particolari e si può realizzare in qualsiasi ambiente abbastanza ampio: non serve costruire una nuova aula, serve lo spazio per il cubo. La struttura modulare permette di essere montata nell'ambiente dove serve e, **se le esigenze cambiano, di rivederne la collocazione** (su preventivo). La tecnologia combinata a sensori con proiettori interattivi rende le pareti superfici su cui agire, non solo da guardare: la classe interviene direttamente sul contenuto proiettato, su **contenuti ed esercizi calibrati per classe ed età**. E la licenza software inclusa porta con sé i contenuti didattici in cloud, così l'ambiente è operativo dal primo giorno. Il salto è nel tipo di esperienza: entrare in un ambiente dedicato cambia l'attenzione della classe prima che la lezione cominci. **È la scelta di chi vuole un'aula immersiva vera**, trasformativa. Il kit base è composto da:

- Workstation, proiettori interattivi, impianto audio
- Supporto per workstation
- Licenza software per 3 anni con contenuti didattici in cloud
- Struttura con pareti modulari di circa 3x3 metri

370116 AULA CUBICA **CONTATTACI**



Miri Arena

L'arena è il miglior compromesso tra flessibilità e qualità dell'esperienza. La **struttura è aperta**: le due pareti laterali si orientano da 180° a 90°, così l'ambiente si adatta alla forma dell'aula e al tipo di attività, e resta riorientabile nel tempo con l'intervento di un tecnico. Più le pareti si chiudono, più la classe viene avvolta. Proiezione di circa 100" per ciascuna delle tre pareti coinvolte, 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 cerniere regolabili

370119 AULA AD ARENA **CONTATTACI**

Estensioni e progetti speciali

La cubica è la configurazione che meglio si presta ai progetti speciali. Uno spazio chiuso su tre lati, in cui immagine e suono avvolgono chi entra, **è la base ideale per gli spazi multisensoriali e per gli ambienti Snoezelen**, dove è l'ambiente stesso a fare parte dell'intervento educativo.

Miri può anche essere combinata a **ClassWise**, per progetti più focalizzati su gamification e valutazione.

Su Miri sono inoltre disponibili a parte estensioni dedicate, come il kit **CodyRoby di Alessandro Bogliolo**, sviluppato specificamente per l'aula immersiva: il coding unplugged entra nell'ambiente e diventa esperienza a grandezza naturale in combinata al tappeto componibile CodyRoby. **Ogni progetto speciale nasce su misura**: contattaci per studiare insieme la configurazione più adatta.





Novotouch EK

Digital Board con BYOD avanzato

Vivitek NovoTouch EK è la soluzione più avanzata per la creazione di spazi di collaborazione, ideale per aule, laboratori, sale conferenze e sale riunioni. Include **NovoConnect** un sistema per la collaborazione **BYOD** che consente agli insegnanti o agli studenti di **trasmettere lo schermo** in modalità wireless (tramite Miracast, AirPlay, Google Cast o app desktop PC/MAC) dal proprio dispositivo al monitor interattivo. Dotato di sistema **Vivitek NovoDS** integrato per creare la propria **bacheca digitale** di messaggi e annunci che semplifica la comunicazione di eventuali avvisi scolastici sia da computer remoto sia da playlist precaricata.

Caratteristiche e funzionalità

- Touchscreen **fino a 50 tocchi** e **Anti Palm** che permette di appoggiare il palmo quando si scrive con la penna.
- Duplicazione schermo (mirroring) da dispositivo (PC, MAC, Tablet o Smartphone), **fino a 4 schermi condivisi e 64 dispositivi connessi**.
- **Mirroring** wireless o LAN a un secondo NovoTouch BK/EK o dispositivo Novoconnect tramite funzione NT Live a 2 vie.
- **Audio stereo** con subwoofer e porta USB-C da 65W.
- Wifi 6 con Bluetooth integrato e 2 porte LAN con funzione Hub.
- Sistema operativo **Android** 14 con Play Store e Google EDLA
- **Staffa** a parete e 2 penne incluse.
- Garanzia: **5 anni on-center**.

Condivisione fino a 4 schermi contemporaneamente

Sistema per la collaborazione BYOD integrato

Audio stereo con Subwoofer

Anti Palm per scrittura più naturale senza tocchi accidentali

Cos'è 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, i monitor interattivi certificati Google EDLA garantiscono un'esperienza utente fluida e interattiva, sfruttando app educative e strumenti di produttività per migliorare ogni esperienza di apprendimento in cui si utilizzi il monitor interattivo.



Caratteristiche tecniche

	EK657i	EK757i	EK867i
Display	65" IPS-ADS D-LED	75" IPS-ADS D-LED	86" IPS-ADS D-LED
Risoluzione	4K Ultra HD (3.840x2160)		
Luminosità	450 cd/mq		
Audio	18Wx2 + 8W Subwoofer		
Dimensioni (mm)	1.484,5x909x90	1.705.7x1.032,3x90	1.953x1.172.3x90,2
RAM/Storage	16GB/128GB		
Sistema Operativo	Android 14 con Google EDLA		

361305	EK657I 65" 4K UHD CON MOZAIK	1.880,00 €
361237	EK757I 75" 4K UHD CON MOZAIK	2.130,00 €
359665	EK867I 86" 4K UHD CON MOZAIK	2.490,00 €
347746	PC OPS I5 8GB W11PRO EDU	550,00 €
328130	CARRELLO CON MENSOLA	238,00 €
352159	CARRELLO MOTORIZZATO 65"-86"	880,00 €
353254	SUPP. MURO/PAVIMENTO MOTORIZ.	990,00 €





Vivitek

NovoTouch BK

Monitor interattivo per l'apprendimento attivo

NovoTouch BK è la soluzione interattiva Vivitek progettata per aule, laboratori, sale riunioni e ambienti di collaborazione. Grazie al display 4K UHD con touchscreen alle funzioni avanzate di condivisione wireless e agli strumenti integrati per il lavoro collaborativo, favorisce lezioni più coinvolgenti, produttività e partecipazione attiva.

Caratteristiche e funzionalità:

- Touchscreen fino a **40 punti** con funzione **Anti Palm**
- Superficie antiriflesso e **certificazione TÜV Rheinland Blue Light & Flicker Free** per una maggiore tutela del comfort visivo.
- **NovoConnect Lite** consente la **condivisione wireless contemporanea di due schermi FHD** e fino ad 8 dispositivi connessi.
- Lavagna digitale integrata con **AI Copilot, Multi Canvas fino a 4 utenti** e strumenti di annotazione.
- Modalità multitasking con **due applicazioni affiancate** e porta USB-C frontale per video, audio e collegamento rapido dei dispositivi.
- **NovoDS** integrato per utilizzo anche come **bacheca elettronica**.
- RAM/Storage: 8GB/64GB e audio 18W (x2)
- **Android 14** con **Google EDLA** e Play Store per accedere facilmente ad applicazioni e servizi Google.
- Staffa a parete e due penne incluse e **garanzia 5 anni** on-center.

359610	BK653I 65" 4K UHD CON MOZAIK	1.480,00 €
358663	BK753I 75" 4K UHD CON MOZAIK	1.740,00 €
359605	BK863I 86" 4K UHD CON MOZAIK	2.180,00 €
347746	PC OPS I5 8GB W11PRO EDU	550,00 €

Vivitek

NovoTouch BK ic – All-in-one

L'Hub interattivo per la videoconferenza

NovoTouch BK ic combina monitor interattivo, videoconferenza, lavagna digitale e condivisione wireless in un'unica soluzione. Il nuovo sistema **Android 16** certificato EDLA permette l'accesso alle applicazioni Google e agli strumenti di collaborazione più diffusi, mentre la **compatibilità con moduli OPS standard** consente di espandere facilmente le funzionalità del display. Grazie alla **videocamera integrata da 50 MP**, all'array di 8 microfoni e al potente sistema audio con subwoofer, **assicura videoconferenze coinvolgenti** e una comunicazione sempre chiara. La suite software inclusa rende immediata la collaborazione, sia in presenza sia a distanza.

Caratteristiche principali:

- Display Ultra HD 4K (3840×2160) e vetro antiriflesso.
- Touch infrarossi a 64 punti con scrittura fluida.
- Videocamera **50 MP auto-framing** per riprese intelligenti durante le videoconferenze e **array di 8 microfoni** per una cattura vocale precisa.
- **Audio 2×20 W + subwoofer 20 W** per un suono potente.
- NovoConnect con condivisione wireless da computer, tablet o smartphone fino a 4 schermi e 64 partecipanti.
- NovoDS, NT Live e RemoteManager per digital signage, broadcasting e gestione remota centralizzata.
- **Android 16** con Google EDLA e accesso alle app Google.
- Staffa a parete inclusa e **garanzia 5 anni inclusa**.

369924	BK653IC 65" 4K UHD CON MOZAIK	2.030,00 €
369925	BK753IC 75" 4K UHD CON MOZAIK	2.340,00 €
369926	BK863IC 86" 4K UHD CON MOZAIK	2.900,00 €









BenQ

Essential RE05E

La nuova generazione di monitor interattivi

BenQ Board Essential RE05E è un monitor interattivo progettato per le scuole che cercano una soluzione completa e affidabile. Grazie alle **funzionalità AI integrate** e all'ecosistema software BenQ incluso, supporta attività didattiche collaborative, lezioni coinvolgenti e una gestione centralizzata efficiente degli ambienti digitali.

- Display interattivo 4K UHD touchscreen IR a **50 punti simultanei**.
- **Android** 16 con Google EDLA, processore AI NPU da 6 TOPS, CPU octa-core, 8GB di RAM e storage da 128GB e audio 20Wx2.
- Tecnologie Eyesafe® 3.0, filtro della luce blu, **schermo anti-riflesso** e tecnologia flicker-free certificata TÜV.
- EZWrite 6: Lavagna collaborativa cloud che consente di creare, salvare e riutilizzare lezioni, annotare qualsiasi contenuto e **integrarsi con Google Classroom** per una didattica digitale efficace.
- InstaShare 2: Condivisione wireless da notebook, tablet e smartphone senza installazioni complesse.
- AMS, DMS e X-Sign Broadcast: **Gestione centralizzata** di account, contenuti e dispositivi. Permette monitoraggio remoto, aggiornamenti OTA e diffusione immediata di **comunicazioni**, avvisi o messaggi informativi nelle aule e nei plessi scolastici.

Garanzia: 3 anni on-site estendibile a 5 anni.

369918	RE6505E 65" 4K CON MOZAIK	1.460,00 €
369908	RE7505E 75" 4K CON MOZAIK	1.700,00 €
369919	RE8605E 86" 4K CON MOZAIK	2.100,00 €
355281	RE9804FV 98" 4K CON MOZAIK	6.500,00 €

BenQ

Pro RP05

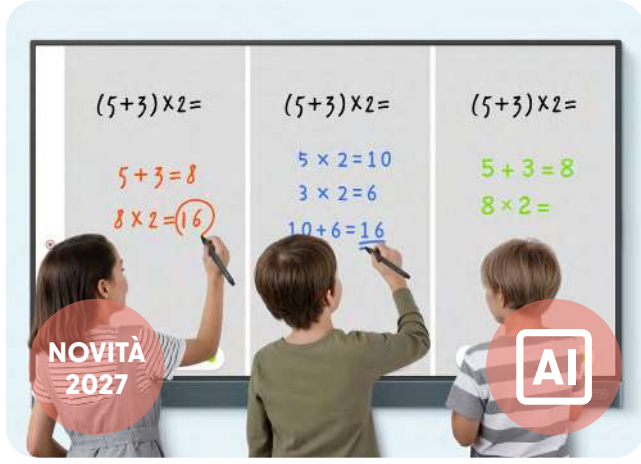
AI, collaborazione e benessere in aula

BenQ Board Pro RP05 è progettata per scuole e università che richiedono **prestazioni elevate, funzionalità di intelligenza artificiale integrate, strumenti di collaborazione evoluti**, il massimo confort visivo e un monitoraggio della qualità dell'ambiente della classe.

- Display 4K UHD Ultra Precision IR touchscreen fino a **50 tocchi**, certificazione Eyesafe Display 3.0, antriflesso, senza sfarfallio e con il massimo livello di protezione dalla luce blu.
- **Android** 15 con certificazione Google EDLA, NPU per funzionalità AI da 10 TOPS, 16 GB RAM e 256 GB di archiviazione.
- **Sensori integrati** per CO_2, PM2.5/10, TVOC, formaldeide, temperatura e umidità con ionizzatore d'aria e superficie antibatterica per un ambiente di apprendimento più salubre e confortevole.
- Audio 70 W con subwoofer, array a 8 microfoni, Wi Fi 6, Bluetooth 5.2 e USB C con Power Delivery fino a 100 W.
- Login multi-utente con QR code o NFC e directory Sync.
- Opzionali: Webcam 4k con AI integrabile e pulsante InstaShare USB-C per avviare il mirroring da PC/MAC con un click.
- **Software integrati** EZWrite 6, InstaShare 2, AMS, DMS e X-Sign Broadcast **per didattica**, collaborazione wireless, **digital signage** e gestione centralizzata.

Garanzia: 3 anni on-site estendibile a 5 anni.

369920	RP6505 65" 4K CON MOZAIK	2.180,00 €
367701	RP7505 75" 4K CON MOZAIK	2.595,00 €
366093	RP8605 86" 4K CON MOZAIK	3.135,00 €







ChromeBox OPS

OPS significa Open Pluggable Specification cioè moduli PC estraibili che si inseriscono nello slot sul retro dei monitor interattivi. **L'OPS trasforma il monitor in un computer completo** senza cavi né mini PC esterni: si sfila e si sostituisce come un cassetto, ed è il **modo più semplice per rimettere in uso i monitor inutilizzati** perché "fanno solo da schermo". Qui proponiamo Chromebox OPS con Google Chrome Education Upgrade (CEU): gestione centralizzata da Admin Console, accesso sicuro a Google Workspace for Education e aggiornamenti automatici. **Ideale per ogni ordine di scuola**: ambiente semplice, veloce e sicuro per didattica digitale, collaborazione in aula e gestione dei dispositivi.

369853	CHROMEBOX OPS	599,00 €

Webcam Full HD con Microfono

Perfetta per videolezioni, attività collaborative e didattica a distanza, questa **webcam Full HD 1080p offre immagini nitide e video fluidi** fino a 30 fps. Il microfono digitale con riduzione del rumore integrato, garantisce una comunicazione chiara durante lezioni online, presentazioni e videoconferenze. Grazie alla tecnologia plug-and-play, è **subito pronta** all'uso su Windows, macOS e Linux senza necessità di installare driver. Le prestazioni ottimizzate in condizioni di scarsa illuminazione, il campo visivo di 77° e la regolazione automatica di esposizione, contrasto e bilanciamento del bianco assicurano sempre una **qualità video elevata**. Ideale per aule, laboratori e postazioni docente, è un ottimo complemento anche per corsi di formazione e aggiornamento professionale organizzati dalla scuola.

331039	WEBCAM FULL HD	45,00 €





Cuffie con Microfono EDU-255/EDU455

Le cuffie con microfono EDU-455 ed EDU-255 sono **progettate specificamente per l'ambiente scolastico** e per le attività di apprendimento **linguistico**, videoconferenza e didattica digitale. Dotate di **microfono** con cancellazione del rumore, garantiscono una comunicazione chiara e precisa durante lezioni online, **prove INVALSI**, laboratori linguistici e attività multimediali. Offrono un'elevata qualità audio, isolamento dai rumori esterni (in particolare la versione EDU-455 dotata di padiglioni avvolgenti) e **massima compatibilità** con PC e dispositivi digitali utilizzati a scuola. Il modello EDU-255M ha jack singolo e adattatore incluso con due jack. Disponibili anche versioni USB.

309080	EDU-255M ON-EAR - 1 JACK	19,00 €
309073	EDU-455M OVER-EAR - 1 JACK	28,50 €

Insta360 X5 - Videocamera a 360° 8k

Insta360 X5 è una videocamera a 360° di ultima generazione che registra **video fino a 8K** con sensori da 1/1,28", **triplo processore AI** e stabilizzazione FlowState con Horizon Lock per immagini fluide e dettagliate. Le lenti sostituibili aumentano la durata del prodotto, mentre l'effetto **Invisible Selfie Stick** crea spettacolari riprese in terza persona. Disponibile anche il kit **Essential Bundle** che include X5, selfie stick invisibile da 114 cm, batteria aggiuntiva, copriobiettivi, tappo per obiettivo, custodia e stazione di ricarica rapida.

Ideale per | Video 360° per virtual tour e uscite didattiche, documentazione di laboratorio e analisi del gesto sportivo. Contenuti per: geografia, scienze, arte. **Dalla secondaria di I grado** in su.

362550	INSTA 360 X5	534,00 €
362551	INSTA 360 X5 ESSENTIAL BUNDLE	633,00 €





Cos'è

Uno schermo LED ad alta definizione, di grandi dimensioni, con superficie molto resistente, facile da pulire.

Vantaggi educativi

- Effetto "wow" per chi visita la scuola per la prima volta
- Trasforma lo spazio scolastico in un luogo immersivo, dove immagini e idee prendono vita in formato maxi.

Sistemi operativi

- Android 11 **nativo**
- Collegabile a sorgenti esterne per **Windows**, **MacOS**, **Linux**



Campus LEDWall

Immagini che insegnano, anche per grandi eventi

Trasforma le tue lezioni in esperienze vive e coinvolgenti! Campus LEDWall non è un semplice schermo, ma una finestra spalancata sul mondo: **immagini nitidissime**, **colori brillanti** e una superficie ampia che **cattura l'attenzione**.

Perché Campus LEDWall nel proprio istituto

È una soluzione versatile: trasforma qualsiasi spazio della propria scuola in un ambiente comunicativo moderno ed efficace. Grazie alle dimensioni generose, alla luminosità e alla **qualità delle immagini**, diventa uno strumento **potentissimo** sia per la didattica, che per presentazioni, spettacoli o show e condivisione di contenuti multimediali. Ciò lo rende il cuore e il complemento ideale **soprattutto per grandi ambienti**, come l'ingresso o il corridoio, la Presidenza, la palestra, un grande laboratorio o l'auditorium/aula magna. Grazie alla tecnologia a LED ad alta definizione, i **contenuti sono sempre chiari e luminosi**, anche in ambienti grandi e molto illuminati. Studenti, genitori e docenti non si limitano a guardare: vengono letteralmente **immersi nei contenuti**, che diventano più facili da comprendere, da visualizzare e da ricordare. **Tecnologia COB (Chip on Board)**.



CampuStore



Campus LEDWall è disponibile in diverse configurazioni

- Con risoluzione **Full HD (1920 * 1080 pixel)** nei formati **136"** e **163"**
- In versione **136" touch screen**, che combina l'ampiezza del display con la possibilità di **interazione diretta**, trasformando lo schermo in una vera e propria lavagna digitale di nuova generazione

La superficie è **robusta** e sicura, ottimizzata per contesti a contatto con i più giovani: resistente, **facile da pulire** e in grado di sopportare un **utilizzo quotidiano intenso**.

Alcune specifiche (scheda completa sul sito):

- Luminosità: 600 nits, contrasto: 15.000:1
- Audio professionale full-range integrato da 15W x 2
- Sistema operativo Android 11 integrato
- Installabile a parete oppure su carrello
- Ottima dissipazione del calore

Analisi, progettazione ed installazione di ledwall con dimensioni personalizzate

370123	CAMPUSLEDWALL 136"	CONTATTACI
370124	CAMPUSLEDWALL 136" TOUCHSCREEN	CONTATTACI
370125	CAMPUSLEDWALL 163"	CONTATTACI



Cos'è

Piattaforma per sedute collegiali a distanza.

A cosa serve

Deliberare a distanza: voto palese e voto segreto.

Conformità

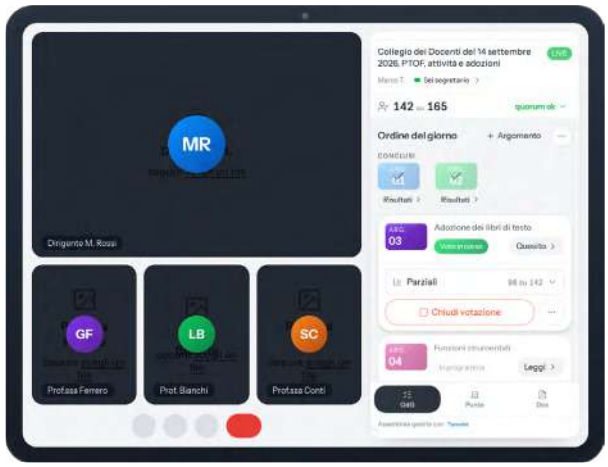
Allegato tecnico alla nota del Ministero.

Come si usa

Con Google Meet o la piattaforma già in uso.

Acquisto

Tre configurazioni, anche con fondi DM.



Camelot

Camelot è una piattaforma che si integra ai sistemi già in uso nella scuola e permette di svolgere le sedute deliberative a distanza e gestire presenze, voto palese e segreto in conformità alle richieste ministeriali.

Il voto segreto

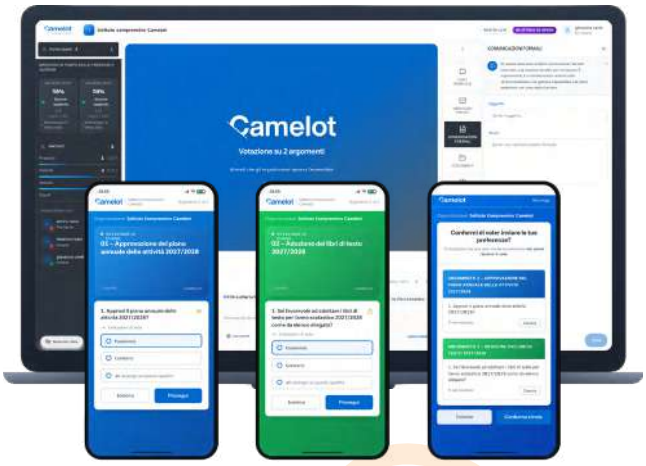
Perché una seduta a distanza sia deliberativa devono valere due condizioni.

La prima è che il regolamento d'istituto deve disciplinare le sedute telematiche, con delibera del consiglio d'istituto.

La seconda riguarda lo strumento: la piattaforma deve rispondere ai requisiti dell'allegato tecnico alla nota del Ministero dell'istruzione.

È qui che molte scuole non sono coperte, perché il punto critico è lo scrutinio segreto: **la maggior parte degli strumenti di video conferenza non garantisce il rispetto di questo punto**.

Un voto segreto richiede una separazione dimostrabile tra l'identità di chi vota e il contenuto del voto: la videoconferenza, da sola, non la garantisce e non ne lascia traccia. Camelot permette invece di rispettare entrambi i requisiti.

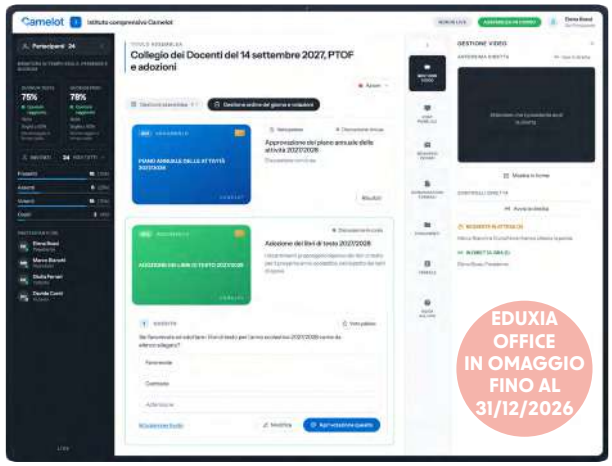


Assistenza garantita

Ogni licenza include l'assistenza nei giorni lavorativi, un canale emergenze attivo 24 ore e 2 ore di formazione per il personale. In piattaforma ogni schermata ha istruzioni, FAQ e traccia audio per chi preferisce ascoltare. Da fine ottobre Merlino, **l'assistente IA**, configura anche la votazione rispondendo a poche domande.

Il collegio a distanza, a norma

Camelot



Camelot: la risposta sicura ad una necessità

La scuola continua a usare Google Meet o la piattaforma che conosce, e **Camelot aggiunge due pulsanti**, da usare solo quando la nota lo richiede: Camelot **non è un nuovo ambiente, ma una funzione in più** che si integra a ciò che già si utilizza! Copre i requisiti dell'allegato tecnico: identità digitale univoca, ruoli distinti, rilevazione presenze e quorum, votazione palese e a scrutinio segreto, con separazione fra identità e voto, verbalizzazione, conservazione atti e protezione dati personali.

Con la licenza la scuola riceve anche la documentazione da poter esibire: dichiarazione di conformità, accordo di nomina a responsabile del trattamento, scheda DPIA, modello di informativa, procedura per i malfunzionamenti, scheda di sintesi per il DPO e clausola da inserire nel regolamento.

370064	BASE 100 (1 ANNO)	360,00 €
370021	BASE 200 (1 ANNO)	450,00 €
370093	MEET 200 (1 ANNO)	540,00 €
370030	MEET 200 CON 1 GOOGLE T&L (1 ANNO)	578,00 €
370107	ASSEMB. BASE 100 + DOC/FIRM (1 ANNO)	1.370,00 €





NUMETIS

WeSpeak

La radio che sta in una borsa

WeSpeak è una webradio che sta in una borsa. La console funziona a batteria e registra su scheda SD: **non serve un computer, non serve la rete**, non serve un account. Si apre la borsa, si collegano quattro microfoni su piedini da tavolo e cinque cuffie, e in cinque minuti la trasmissione parte – in aula, in biblioteca, in cortile, in gita.

Quattro studenti al microfono e uno alla regia lavorano insieme, ognuno sul proprio canale colorato (un colore per canale) e con la propria cuffia: chi parla piano si sente come chi parla forte, perché ogni voce ha il suo livello. Alla regia **sei tasti registrabili** permettono di richiamare sigle, jingle e stacchi: in questo modo si impara a dare la parola, a tenere il tempo e a chiudere quando il tempo è finito. La registrazione resta sulla scheda, senza cloud e senza dati personali da gestire.

Ascolto e parlato è il primo nucleo dell'italiano nel curricolo del primo ciclo, e il più difficile da valutare senza un prodotto da riascoltare: grazie a questo set lo studente prepara la scaletta, va in onda, si sente e rifà, e chiarezza, articolazione, tono e rispetto del turno diventano **competenze osservabili**. Sulle competenze chiave europee il kit lavora su quella alfabetica funzionale e su quella personale e sociale; l'educazione civica ci trova argomentazione, ascolto reciproco e cittadinanza digitale.

Questo formato dà voce anche a chi fatica con lo scritto e a chi sta imparando l'italiano.

Livello | primaria e secondaria di primo grado.

365523	KIT PODCAST NUMETIS WESPEAK	549,00 €



Campus Media Sono

Campus Media Sono è **uno studio di registrazione che sta su un banco**: mixer, microfoni su asta, cuffie e monitor arrivano cablati e sono pronti in pochi minuti. **Non ci sono telecamere** e questo cambia chi partecipa: chi non parla mai davanti alla classe spesso riesce a parlare più facilmente davanti a un microfono. **Il podcast è una prova orale che si può riascoltare**. Lo studente scrive, legge, si taglia e rifà: esposizione, argomentazione e lettura espressiva su un prodotto vero, valutabile. L'attività è valida per italiano e lingue straniere, per la radio d'istituto e per restituire in audio i materiali di studio. Due configurazioni disponibili, da due o da quattro postazioni. **Livello | Tutti i livelli**.

362196	CAMPUS MEDIA SONO X2	2.440,00 €
362971	CAMPUS MEDIA SONO X4	3.200,00 €

HUE Animation Studio

Il primo film della classe in un'ora

Cinema d'animazione in classe senza essere esperti: la **telecamera HD a collo flessibile** sta su ogni banco, il **microfono** registra voci ed effetti. Il **software** (perpetuo, incluso) guida in cinque passaggi, al **montaggio in Stop Motion** in un ambiente a icone. **Un'ora basta per** realizzare **il primo film**: il ciclo dell'acqua, una storia in inglese, qualunque contenuto diventa un corto. Il libro propone 20 animazioni con sfondi stampabili.

- Tutto incluso: telecamera USB, software, libro e scatola che diventa mini set con green screen
- Nessuna barriera: icone, etichette e comandi da tastiera per BES e DSA

368768	HUE ANIMATION STUDIO FHD - GREEN	105,00 €







Campus Media

Ciack

Dalla scaletta alla messa in onda

Realizzare un podcast o un servizio video è un compito di realtà completo: documentarsi, scrivere una scaletta, decidere cosa tenere e cosa tagliare, registrare, riascoltarsi e rifare. **Campus Media Ciack è il nostro kit più completo per i media scolastici**: porta questo lavoro in classe con attrezzatura professionale, ma con un flusso che il docente governa senza competenze tecniche: **mixer, telecamere** 4K che inquadrano da sole chi parla, **microfoni, luci** e **fondale green screen** (kit acquistabile anche a parte) si collegano tra loro e sono operativi in pochi minuti. Si lavora per **ruoli** – reporter, regia, luci, scenografia – e ognuno ha un compito osservabile: si valuta il processo, non soltanto il prodotto finito. Chi produce un contenuto capisce dall'interno come si costruisce, e quindi **come si verifica, una notizia**: la cittadinanza digitale si esercita invece di spiegarla. Il kit lavora **sull'area 3 di DigComp 2.2**, creazione di contenuti digitali, e per il docente **sull'area 6 del DigCompEdu**. Il prodotto finito può essere anche materiale d'elezione per il **capolavoro dell'E-Portfolio** previsto dalle Linee guida per l'orientamento, e nel secondo ciclo apre **PCTO** in ambito comunicazione.

Due configurazioni disponibili **2x** postazioni per un gruppo di cinque studenti, **4x** postazioni per otto, dimensionate sul lavoro a gruppi o su mezza classe. Il solo kit green screen, fondale e illuminatori, è disponibile a parte per chi ha già le altre tecnologie.

365425	CAMPUS MEDIA CIACK X2	7.950,00 €
362199	CAMPUS MEDIA CIACK X4	9.990,00 €
362198	SET GREENSCREEN	1.450,00 €

Campus Media

Eco

Una vera redazione scolastica. Anche in mobilità.

Campus Media Eco è una **redazione mobile**, che permette di apprendere i media anche uscendo dall'aula. Mirrorless stabilizzata, radiomicrofono con impugnatura da cronista, cuffie e treppiede con testa fluida stanno in uno zaino e lavorano a batteria: la classe intervista un testimone, documenta un'uscita, raccoglie immagini sul territorio e rientra con materiale utilizzabile. **Nessuna installazione**, nessuna aula da attrezzare.

L'intervista è un genere che si **impara facendolo**: preparare le domande, ascoltare la risposta invece della domanda successiva, tenere il tempo, decidere al montaggio cosa resta fuori. Chi raccoglie una testimonianza **produce una fonte invece di consumare materiale** già confezionato, e impara sul campo che una fonte va contestualizzata, datata e verificata.

Il kit entra così in discipline che raramente hanno un dispositivo dedicato: **storia** locale e memoria del territorio, **italiano** e **lingue** straniere con l'intervista come testo, **educazione civica**, **scienze** con la documentazione di un'uscita sul campo. Nel **secondo ciclo** apre **PCTO** in ambito comunicazione e copre la documentazione di progetti, gemellaggi e open day.

Due configurazioni disponibili | 2 studenti, reporter e intervistatore, **oppure 3**, con la postazione di regia e montaggio – workstation, microfono da tavolo per la voce fuori campo e disco esterno per l'archivio. Nella versione da due postazioni workstation e software non sono compresi.

362970	CAMPUS MEDIA ECO X2	2.070,00 €
362197	CAMPUS MEDIA ECO X3	4.250,00 €







Cos'è

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

Vantaggi educativi

Due soluzioni didattiche, contenuti integrati Giunti Scuola, rotazione di oltre 270° e 16 posizioni intermedie e doppio blocco

Sistema operativo

Windows

Livello di scuola

Infanzia - Primaria

Età

2 +



Pinguin

Monitor interattivo per attività STEM

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

MUSYE

Cosa caratterizza Pinguin?

- **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

Pinguin 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

Pinguin 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

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.



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 con robot e set STEM, grazie al bordo rialzato che ne impedisce la caduta.



Posizionato in orizzontale.

Lato digitale

Pinguin 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.

344209 PINGUIN - VERSIONE INFANZIA	4.400,00 €
348769 PINGUIN - VERSIONE PRIMARIA	4.400,00 €



Cos'è

L'arredo che supporta la lettura ad alta voce.

Perché è unico

Nessun file digitale: proietta il libro vero.

Compatibilità

Ogni albo illustrato o silent book, fino ad A3.

Contenuto

Tavolino, document camera e proiettore integrati.

Livello / Età

Infanzia e primaria

Magic Pages

Magic Pages **proietta le pagine di albi illustrati** e silent book **su una parete o sul pavimento**, senza file da preparare e senza staccare le mani dal libro. Le illustrazioni diventano visibili a tutto il gruppo di ascolto.

Le immagini fanno la storia

Nella lettura ad alta voce le illustrazioni non accompagnano il testo: lo completano. Aggiungono informazioni che le parole non danno, suggeriscono emozioni, rendono percepibile l'ordine con cui la storia procede. Ma restano leggibili solo a chi sta abbastanza vicino al libro, ed è questo il limite che ogni insegnante conosce: venticinque bambini, una pagina A4, tre file di sedie. Proiettando l'immagine a parete o a terra, Magic Pages **riporta tutto il gruppo alla stessa distanza dal racconto**. Chi non ha ancora l'italiano come lingua di casa segue il linguaggio universale delle figure.

Chi ha difficoltà di lettura o bisogni educativi speciali trova nell'immagine un appoggio alla comprensione. E **la classe intera osserva insieme lo stesso dettaglio**, che diventa materia di **domande, ipotesi e confronto**.



Magic Pages nasce dalla sinergia tra CampuStore e Giunti Scuola, a sostegno dei percorsi di lettura ad alta voce che ogni anno portano in classe oltre 50.000 esperienze. È brevettato come modello di utilità presso l'Ufficio Italiano Brevetti e Marchi dalla professoressa **Ermelinda De Carlo** (Università Pegaso), su disegno dell'architetto Francesco **Bombardi** e con la consulenza della dott.ssa Donatella **Bruno**, formatrice montessoriana.



Il libro diventa grande come l'aula

MUSYE



Come funziona

Il sistema è **compatto e all-in-one**: un **tavolino** in legno chiaro certificato FSC, con **document camera wireless** integrata, che **copre un cubo di protezione** (che funge anche da tavolino) in cui il proiettore resta in stand by. La **proiezione** è **bidirezionale**: una lampada cattura l'immagine della pagina, l'altra la restituisce ingrandita. L'insegnante accosta il libro sotto la lampada e proietta: non serve il PDF dell'albo, non serve digitalizzare nulla. **Il tavolo è a misura di bambino secondo i principi montessoriani**, quindi sono i bambini stessi a poterlo usare, girare la pagina, indicare, tornare indietro.

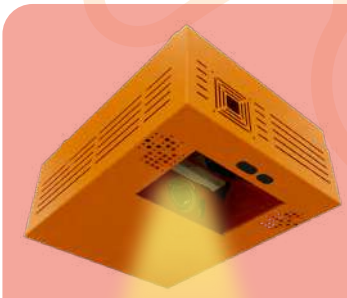
Sfilando il tavolo si libera la bocca del proiettore e si attiva la camera: in questa configurazione la proiezione a parete diventa un piccolo cinematografo a supporto delle narrazioni della classe. Formato massimo dei libri: A3.

Design di
Francesco Bombardi



356087 MAGIC PAGES **4.990,00 €**

PLAY FLOW



Cos'è

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

Vantaggi educativi

- Facilita l'apprendimento attivo
- Ispirato all'embodied cognition
- Contenuti didattici già inclusi

Sistemi operativi supportati

Windows (PC incluso nel set).

Livello di scuola

Infanzia - Primaria - Secondaria I grado

PlayFlow

Qualsiasi pavimento diventa superficie interattiva. PlayFlow è un dispositivo di proiezione che **rende interattivi pavimenti, tavoli e altre superfici orizzontali**, supportando le attività basate sull'apprendimento facilitato dalla corporeità (**embodied cognition**).

Contenuti al centro

PlayFlow è composto da un **set fisico** e un **ambiente digitale**, che **include** molti **contenuti** multimediali **Giunti Scuola**.

Sono **più di trenta i percorsi didattici** proposti e ognuno include tanti materiali diversi, tra cui video, 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...

Permette di **approfondire** contenuti educativi specifici, attivando al contempo vista, udito, coordinazione e motricità. Perfetto anche per BES e DSA.



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

Oltre che potenziare le lezioni PlayFlow può trasformare **ricreazione e pause scolastiche** in momenti di gioco attivo per lo sviluppo di competenze.



Pavimento interattivo per lezioni in movimento

MUSYE



Come funziona PlayFlow?

PlayFlow è composto da un **videoproiettore interattivo** ancorato al soffitto e proietta i contenuti sul pavimento e da un **computer** che include il **software** che permette di rendere i contenuti didattici interattivi. Così gli studenti possono "rispondere" a domande e quiz "saltandoci sopra" o creare dei disegni utilizzando i piedi.



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

350748 PAVIMENTO INTERATTIVO PAYFLOW 4.700,00 €



Display Laser 4KE ottica super-ultracorta

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

355834	PROIETTORE EPSON EB-815E	4.150,00 €
355837	STAFFA A PARETE ELPMB87 PER EB-815E	191,00 €
353665	TELO ALR 100" LASER TV MOD. ELPSC35	719,00 €



Soluzione Mobile A/V All-in-One

Soluzione all-in-one comoda e versatile per una proiezione ad alta qualità con diagonali fino a 160" ed oltre. Facile da spostare e configurare ovunque sia necessario. Tutto ciò che serve è una parete libera sulla quale proiettare. Include **videoproiettore laser ad ottica ultra corta** Epson EB-815E FHD con 4K enhanced da 5000 lumen su apposito carrello rack con ruote. In dotazione un mini pc ultra 5, casse audio, coppia di radiomicrofoni professionali e telecamera con AI e gimball a 3 assi per videoconferenze.

362798	MOBILE A/V ALL-IN-ONE	7.990,00 €



Videoproiettori laser

	370070 / EB-L270F	370069 / EB-L690U
Risoluzione	Full HD (1920x1080)	WUXGA (1920x1200)
Tecnologia	3LCD laser	3LCD laser
Luminosità CLO	5.200 lumen	6.500 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 / 30 k (eco) ore	20 / 30 k (eco) ore
Garanzia RTB	60 mesi o 12.000 h	36 mesi o 12.000 h
Wi-Fi	Miracast opzionale	Miracast + AirPlay
Audio	16 Watt	16 Watt

370070	EB-270F FHD 5200 LUMEN	1.280,00 €
370069	EB-L690U WUXGA 6500 LUMEN	2.630,00 €



Document Camera

	326976 / DC-13	331030 / DC-21
Zoom	16X Digitale	12X Ott., 10X Dig.
Pixel	2MP	2MP
Risoluzione	1080p	1080p
Connessioni	USB, VGA, HDMI	USB, VGA, HDMI
Frame Rate	30 fps	30 fps
Area di ripresa	A3: 297x420 mm	A3: 297x420 mm
Adatt. Microscopio	Si	Si

331432	ELPDC07 FHD USB - PORTATILE	242,00 €
326976	ELPDC13 FHD USB/HDMI/VGA	491,00 €
331030	ELPDC21 FHD ZOOM 12X	585,00 €
355840	ELPDC30 4K ZOOM 10X	719,00 €

Tavolette grafiche e Calcolatrici



Wacom MovinkPad

Tavoletta grafica portatile Android

Wacom MovinkPad è il nuovo pad creativo pensato per studenti e insegnanti che vogliono **esplorare il disegno digitale in modo semplice**, immediato e professionale. Con sistema operativo Android , è pronto all'uso appena si impugna la penna: **nessuna configurazione**, nessun PC necessario. Perfetto per laboratori di arte digitale, fumetto, animazione e design è utilizzabile **anche come display secondario** con penna per PC e Mac collegato via USB-C o WiFi, . La **versione Pro** è dotata di schermo OLED da 14" 3K con vetro con texture ad **effetto carta**.

369725	MOVINKPAD 11 CON CUSTODIA	458,00 €
369825	MOVINKPAD PRO 14 CON CUSTODIA	1.069,00 €

Wacom Intuos Pro

Tavoletta grafica professionale con penna

Wacom Intuos Pro è la tavoletta grafica professionale ideale per la didattica creativa. **Include la penna** Wacom Pro Pen 3 con **8192 livelli di pressione**, per tratti precisi e naturali. I tasti ExpressKey personalizzabili permettono un controllo rapido e intuitivo nelle applicazioni didattiche e creative mentre la manopola permette di regolare le impostazioni nelle varie applicazioni. Area attiva: 187×105 mm (**Small**), 224×148 mm (**Medium**), 311×216 mm (**Large**).

362488	INTUOS PRO SMALL	239,00 €
362489	INTUOS PRO MEDIUM	336,00 €
362490	INTUOS PRO LARGE	463,00 €



Texas Instruments

TI-Nspire CX II-T

Calcolatrice grafica con display a colori



TI-Nspire™ CX II-T è una calcolatrice grafica avanzata **con schermo a colori** progettata per supportare l'apprendimento della **matematica, delle scienze e delle discipline STEM**. Integra in un unico ambiente strumenti per **algebra, analisi, grafici 2D e 3D, geometria dinamica, statistica, fogli di calcolo, analisi dei dati e programmazione in Python e TI-Basic**, aiutando studenti e docenti a visualizzare concetti complessi e a sviluppare capacità di ragionamento e problem solving. **Ideale per la scuola secondaria di secondo grado e l'università**, consente di concentrarsi maggiormente sulla comprensione dei fenomeni e meno sui calcoli ripetitivi. Grazie alle funzionalità grafiche avanzate, facilita lo studio delle funzioni, la verifica dei risultati e l'esplorazione di modelli matematici e scientifici. La TI-Nspire™ CX II-T è ammessa alle prove scritte dell'Esame di maturità di tutti gli indirizzi scolastici e rappresenta un valido supporto per affrontare esercizi e quesiti, riducendo il rischio di errori nei calcoli e nelle rappresentazioni grafiche. La soluzione comprende il software TI-Nspire™ CX per Windows o Mac con licenza 3 anni e il libro **Calcolatrice grafica all'esame di Stato: esempi pratici**.



- Grafici 2D e 3D, statistica e geometria dinamica
- Programmazione integrata in Python e TI-Basic
- Ammessa all'Esame di maturità
- Software TI-Nspire™ CX incluso per Windows e Mac



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



Tanti corsi di formazione da realizzare! La tua scuola ha tutto ciò che serve?

Quest'anno le scuole sono chiamate a organizzare **tantissimi corsi**: i poli non sono più l'unico riferimento, i decreti ministeriali hanno ampliato ore, destinatari e obblighi, e ogni scuola deve organizzare percorsi per docenti, studenti e ATA.

Servono strumenti adeguati e spazi che funzionino: arredi mobili e riconfigurabili, display, strumenti di videoconferenza, connettività, kit da mettere in mano ai partecipanti. E servono formatori qualificati, contenuti accreditati, piattaforma iscrizioni, attestati. In questa pagina riassumiamo l'infrastruttura di base: **ciò che proprio non può mancare**.

Con alcuni codici di esempio, che sono solo un'idea. Per un'idea sui nostri corsi, **vai alla sezione Formazione, in fondo al catalogo**.

Registra e trasmetti

Ogni corso va reso registrabile e riascoltabile: **prevedi una licenza di videoconferenza** (Meet, Teams o Zoom) abbastanza capiente (**possiamo aiutarti a scegliere il piano migliore per te**) e un buon comparto audio-video.

Una **webcam** con microfono integrato copre l'aula standard; per chi vuole seguire e muoversi da remoto, un **robot di telepresenza** come Double 3 (disponibile **anche a noleggio**) porta il formatore o il corsista ovunque serva, anche a distanza.

Se vuoi **amplia la licenza anche con Camelot**, in modo da supportare i Collegi a distanza.

341433	WEBCAM HD CON MIC	60,00 €
342259	DOUBLE 3	CONTATTACI





Fai sentire la tua voce

Nei grandi gruppi l'audio conta: se non si sente bene, calano attenzione ed efficacia.

Prevedi un impianto adatto allo spazio, aggiungi microfoni adeguati: archetto radio per muoversi, a gelato per rendere domande e interventi udibili da tutti e in registrazione.

352705	CASSA SU RUOTE E 2 MICROFONI	425,00 €
234920	MICROFONO DA LEGGIO	71,00 €



Assicurati che tutti ti vedano

In aula magna, palestra o grandi laboratori il monitor da classe non basta: da lontano i contenuti si perdono.

Serve una superficie ampia, luminosa, visibile: proiettore ad alta luminosità o ledwall dove c'è molta luce.

Scrivici per conoscere la soluzione migliore in base allo spazio.

370123	CAMPUSLEDWALL 136"	CONTATTACI



Crea ambienti confortevoli

Un buon corso passa anche dal **comfort dell'ambiente**: tende oscuranti, fonoassorbenti, illuminazione adeguata e aria purificata. Sempre in conformità ai CAM.

367602	TENDA OSCURANTE	CONTATTACI
353037	LAMPADE FONOASSORBENTI	1.024,00 €
366502	FONOASSORBENTI A PARTIRE DA	90,00 €
344110	PURIFICATORE ARIA DYSON	491,00 €



Non dimenticare

L'arredo non è un dettaglio: prevedi sedute ergonomiche, impilabili e piani di lavoro adeguati (tavoli STEM se fai laboratori operativi), componibili.

Cura anche l'accoglienza: ingresso ordinato e **segnaletica chiara**, magari realizzata direttamente a scuola con una **LaserCutter**, fanno sentire attesi e sorpresi i partecipanti.

362580	SEDIA SUTTON	72,00 €
332919	MAKER 3	375,00 €





Simbi

Audit sistemi informativi

Metti al sicuro i DATI della scuola

Check-up, messa in sicurezza e formazione per i sistemi informativi degli istituti. In collaborazione con Simbi.

Nel sistema informativo di una scuola ci sono anagrafiche di studenti minorenni, valutazioni, certificati medici, fascicoli del personale, comunicazioni con le famiglie. Dati delicatissimi, la cui sicurezza sembra una questione da assistente tecnico. Non lo è: **la responsabilità resta dell'istituto e riguarda in primo luogo chi lo dirige**.

Con Simbi abbiamo costruito un percorso in tre passaggi, pensato per le scuole e per i tempi della scuola.

Check-up dei sistemi | Una fotografia dello stato di salute attuale, gratuita.

Individuazione dei punti scoperti | Analisi approfondita di dove la scuola è esposta, e perché.

Supporto tecnico | L'intervento per metterli in sicurezza.

Il percorso può essere completato da corsi di formazione per docenti, dirigenza e segreteria, attivabili anche con fondi ministeriali dedicati. **Se vuoi richiedere il check-up gratuito**: inquadra il QR code sull'immagine a fianco e compila il form.

370110 AUDIT SICUREZZA SISTEMI INFORMATIVI CONTATTACI

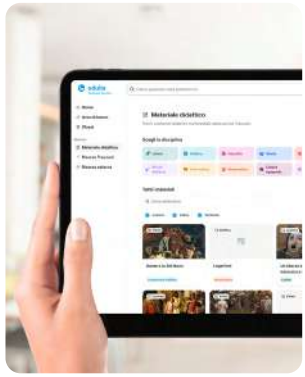


Mozaik

Mozaik Education è una piattaforma di contenuti didattici online e offline per l'insegnamento e l'apprendimento, dalla scuola dell'infanzia all'università. La mediateca propone scene e animazioni 3D, lezioni digitali, illustrazioni, esercizi interattivi, giochi e quiz, con strumenti per generare fogli di lavoro e test e correggerli con l'intelligenza artificiale. **Funziona su monitor interattivo, portatile, tablet**, smartphone **e visori**, ed è **già inclusa in molte delle nostre soluzioni a bundle**, a partire da buona parte dei **monitor interattivi** delle pagine precedenti: contenuti sempre disponibili per i tuoi ambienti digitali. Per approfondire Licenze, versioni XR e dettagli completi **vai alla sezione Software**.

340366 TEACHER - 1 ANNO (1 UTENTE) 80,30 €

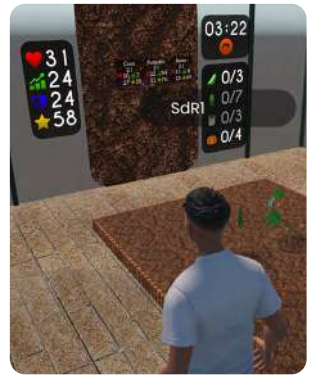
359725 CLASSROOM - 1 ANNO (1 DISPOSITIVO) 100,00 €



Edulia

Contenuti superiori per ambienti digitali. Edulia Treccani porta in aula migliaia di lezioni multimediali, video, verifiche interattive e podcast organizzati per disciplina e per ordine di scuola, insieme a oltre 400 videocorsi per la formazione dei docenti e alla generazione di materiali con CampusAI. Approfondisci Edulia nella **sezione Software del catalogo**.

370099 INCLASSE + CAMPUS AI 5 U. (1 ANNO) 2.890,00 €



Simbi Experience

Pensata per **l'immersività** è una piattaforma di contenuti "avanzati" che valorizza anche Miri: con Simbi Experience gli studenti entrano dentro la lezione, in ambienti virtuali, avatar e laboratori 3D in cui esplorare luoghi e fenomeni altrimenti inaccessibili. Approfondisci nella **sezione Realtà virtuale del catalogo**.

366958 1 INSEGNANTE, 2 STUDENTI - 1 ANNO 2.600,00 €

369651 10 UTENTI, 100.000 TOKEN AI - 1 ANNO 5.600,00 €

CampuStore



Intelligenza artificiale

Innovation
for education

Intelligenza Artificiale

Intelligenza artificiale

Dal dibattito alle regole: cosa cambia per la scuola

L'IA è entrata stabilmente nella didattica, ma il 2025-26 ha cambiato le regole del gioco.

AI Act – il Regolamento europeo sull'intelligenza artificiale

Cos'è	Il Regolamento europeo sull'IA, in vigore – i sistemi di IA usati in ambito educativo rientrano tra quelli ad alto rischio
Cosa chiede alla scuola	Alfabetizzazione all'IA per chi la usa (art. 4 – vale per docenti e personale), scelta di strumenti conformi, uso consapevole e supervisionato nella didattica
Cosa significa in pratica	È un obbligo di competenza: la scuola deve formarsi e scegliere bene, adottando i giusti strumenti per capire l'AI e avviando percorsi di formazione strutturati sul tema

Con il **DM 219/2025 |** non solo obbligo ma opportunità: il Ministero dell'istruzione ha incentivato la formazione dei docenti sull'IA anche attraverso uno specifico finanziamento

→ **Scopri i nostri corsi sull'AI nella sezione Formazione e Servizi di questo catalogo**

Dove si trova l'intelligenza artificiale?

Piattaforme generaliste

Google AI Pro for Education

Gemini e NotebookLM integrati in Workspace for Education: l'IA generativa dentro gli strumenti che la scuola usa ogni giorno.

Approfondisci nella sezione Ambienti digitali di questo catalogo

Microsoft Copilot

L'assistente IA integrato in Windows e Microsoft 365: dai documenti alla posta, con la protezione dei dati d'istituto.

Approfondisci nella sezione Software di questo catalogo

Campus AI – Piattaforme specificamente didattiche, originali CampuStore

LevIA

Crea lezioni incrociando obiettivi didattici e strumentazione della scuola

→ Vai a pagina **71**

PrismAI

Le migliori AI generative in un unico portale

→ Vai a pagina **69**

DevegAI

Crea lezioni in serie con l'AI

→ Vai a pagina **72**

IpazIA

Studia la matematica con l'AI

→ Vai a pagina **70**

EduXia

Risorse didattiche per la primaria a partire dai libri di testo

→ Vai a pagina **73**

EduXia Office

L'AI per la segreteria scolastica

→ Vai a pagina **73**

Robot e dispositivi con IA a bordo



Kai's Clan
A pagina **104**



Photon
A pagina **88**



LEGO Informatica & AI
A pagina **96**



Classwise
A pagina **48**



NAO
A pagina **118**



Ari
A pagina **93**



Raspberry Kit CampuStore
A pagina **137**



Mirokaï
A pagina **121**



Booster Robotics K1
A pagina **120**

Questa è solo una sintesi molto limitate: tanti altri robot - soprattutto i più avanzati - ormai integrano funzioni AI: per facilitarti nella consultazione abbiamo inserito il simbolo AI a fianco di ciascun set.

Che cos'è

Piattaforma multi-modello di AI generativa per la scuola

In pratica

I principali modelli AI disponibili con un unico acquisto

Modelli

ChatGpt - Claude - Mistral - e molti altri

Acquisto supportato

Anche su MePA a pacchetti di crediti

Sicurezza

Server in Italia e in Europa, GDPR e AI Act



Guardrail

Nelle prossime pagine troverai spesso questo termine: indica – se presente – dei blocchi e delle protezioni che, come in autostrada, impediscono di uscire di strada. Nell'AI sono i limiti inseriti nel sistema perché resti dentro un uso sicuro – niente contenuti inadatti, niente uso dei dati degli studenti, nessuna risposta inventata tanto per rispondere al posto di un "non lo so".

CAMPUS AI PrismAI

Piattaforma multi-modello di AI generativa per l'istituto: PrismAI riunisce **in un solo ambiente i modelli di intelligenza artificiale generativa più diffusi**. Un accesso unico gestibile anche su MePA con pacchetti di crediti e un unico interlocutore sicuro.

Scegli l'AI che ti serve, spendi ciò che usi

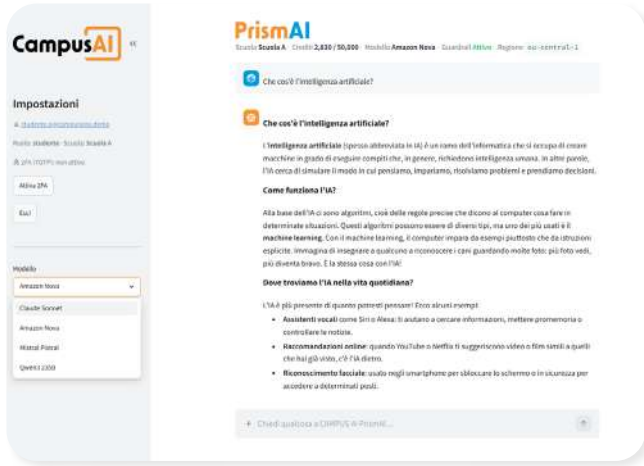
La segreteria acquista un pacchetto di crediti e li distribuisce liberamente tra i modelli disponibili, **scegliendo di volta in volta** quello più adatto all'attività didattica o amministrativa. Non serve decidere tutto a monte: i crediti si consumano man mano, su ChatGPT, Claude, Mistral o altro, secondo le necessità. Con **un unico acquisto** la scuola accede alle funzioni premium dei **principali strumenti** di intelligenza artificiale e ognuno usa quello che preferisce. Nessun canone per fornitore, nessun abbonamento da rinnovare: un solo referente, un contratto, una fattura. **I crediti non sono vincolati a un modello**: l'istituto modula la spesa sull'uso reale e la ridistribuisce tra plessi o classi. **Le nuove versioni** rilasciate durante l'anno **entrano** in piattaforma **senza costi aggiuntivi** né interventi tecnici, e consumi e accessi restano sotto controllo della segreteria o dell'amministratore in tempo reale.



PrismAI è pensata per l'adozione a livello di istituto: **attivazione centralizzata**, gestione degli accessi dalla segreteria, nessun onere tecnico a carico dell'animatore digitale. L'acquisto per pacchetti di crediti rende la spesa programmabile e proporzionata all'uso effettivo, **senza costi fissi** per modelli inutilizzati. Il supporto CampuStore accompagna la scuola dall'attivazione alla formazione opzionale dei docenti in servizio, anche con fondi come DM219 o DM 38.

Tutte le AI generative in un unico portale

CampusAI



Sicurezza e uso didattico

Si lavora in un unico pannello: generando materiali didattici, verifiche, griglie di valutazione, comunicazioni alle famiglie e report, passando da un modello all'altro senza imparare interfacce diverse di volta in volta. Facile anche per chi si avvicina per la prima volta all'intelligenza artificiale generativa. L'infrastruttura PrismAI e i dati degli utenti risiedono su server collocati in Italia e in Europa, nel rispetto del GDPR. PrismAI è inoltre progettata secondo i requisiti dell'AI Act per i sistemi di IA generativa. Guardrail dedicati filtrano gli output generati dai modelli, escludendo i contenuti non appropriati al contesto scolastico, evitando risposte "tanto per" o inventate quando la risposta non è possibile (tipiche delle AI) e rendendo la piattaforma utilizzabile in sicurezza. La scelta del modello resta in mano al docente: PrismAI non impone un fornitore, ma permette di confrontare risposte, stili di generazione e livelli di approfondimento diversi.

- **I principali modelli di AI in un'unica piattaforma**
- **Unico pagamento, evita all'istituto gli acquisti con Carta di Credito**

370143 CAMPUS AI PRISMAI **CONTATTACI**

Modelli già inseriti 1.09.2026: Anthropic Claude, Meta Llama, Amazon Titan, OpenAI GPT, Mistral, Qwen, MoonShot AI Kimi, Deepseek

ORIGINAL

Che cos'è

Un supporto perl'apprendimento della matematica

Livello e argomenti

Secondaria II grado

Metodo

Aiuta l'autonomia, guida passaggio per passaggio, non al risultato diretto

Tecnologia

Notazione LaTeX e CAS per calcolo simbolico

Guardrail e filtri

Presenti e non consumano credito

CAMPUS AI IpazIA

IpazIA è un'estensione add-on di PrismAI (pag precedente) per **capire meglio la matematica**. Non "inventa" mai un risultato: ogni calcolo, verifica o grafico è prodotto da un motore di calcolo simbolico deterministico (SymPy).

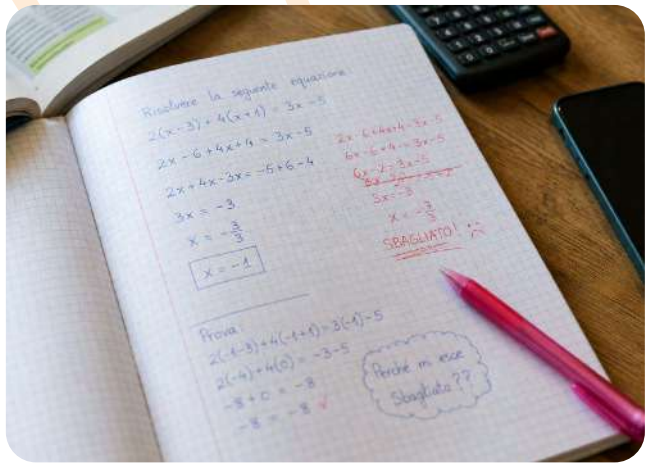
Come funziona

Nata per l'università, questa versione ne adatta il motore al **programma della scuola secondaria**: algebra, geometria, trigonometria, funzioni, elementi di analisi (limiti e derivate di base) e statistica descrittiva, con un occhio alla preparazione dell'**Esame di Stato**, con differenze fra licei, istituti tecnici e professionali. Davanti a un esercizio individua il punto in cui ci si è bloccati, propone la domanda che **sblocca il passaggio** e lascia che sia la persona a compiere quello successivo. **Il metodo è quello socratico applicato alla matematica**: l'obiettivo non è chiudere l'esercizio assegnato, ma aiutare a capire, e rendere ripetibile il procedimento. Chi ha bisogno di tornare sui prerequisiti trova spiegazioni intermedie, chi procede spedito verifiche più stringenti. Lo stesso strumento regge una classe eterogenea. In aula IpazIA affianca l'insegnante, a casa è disponibile quando lo studente si blocca senza nessuno a cui chiedere.



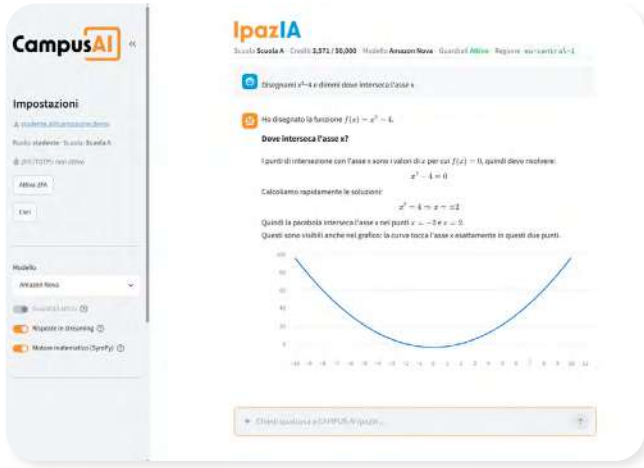
Funzione smart – **Lo studente può fotografare l'esercizio dal libro o dal quaderno**: IpazIA lo riconosce e parte da lì, senza che la formula debba essere ridigitata. IpazIA funziona da browser (**compatibilità** quindi **con tutti i device**) e si attiva a livello di istituto: nessuna configurazione a carico dei docenti, né software da installare.

Necessita di Licenza PrismAI per funzionare.



Capisci la matematica con l'Intelligenza Artificiale

CampusAI



Il cuore di IpazIA

IpazIA scrive e legge in **LaTeX**, quindi formule, espressioni e sistemi compaiono nella **notazione corretta**. Sotto il dialogo lavora un CAS, un motore di calcolo simbolico che esegue e verifica realmente i passaggi algebrici: la correttezza dei procedimenti non dipende dalla generazione linguistica, ma da un calcolo effettivo.

Ogni risultato matematico è certificato dal motore simbolico: **se non può essere verificato, l'assistente lo dichiara esplicitamente invece di inventarlo**. **Guardrail sempre attivi, tarati per un'utenza di minorenni**: contenuti non pertinenti o richieste scorrette (es. copiare a una verifica) vengono bloccati. Il guardrail impedisce anche risposte "inventate" da parte dell'AI tanto per rispondere, a fronte di domande mal poste o non pertinenti. I dati sono trattati su infrastruttura europea in conformità al **GDPR**, con gestione degli accessi in capo all'istituto.

370144 CAMPUS AI IPAZIA **CONTATTACI**

Cos'è

Piattaforma per creare lezioni e materiali

Per chi

Docenti di **ogni ordine e grado**, tutte le materie

Dati

Restano nei sistemi della scuola, hosting locale

Licenza

Per istituto, annuale o triennale

CAMPUS AI LevIA

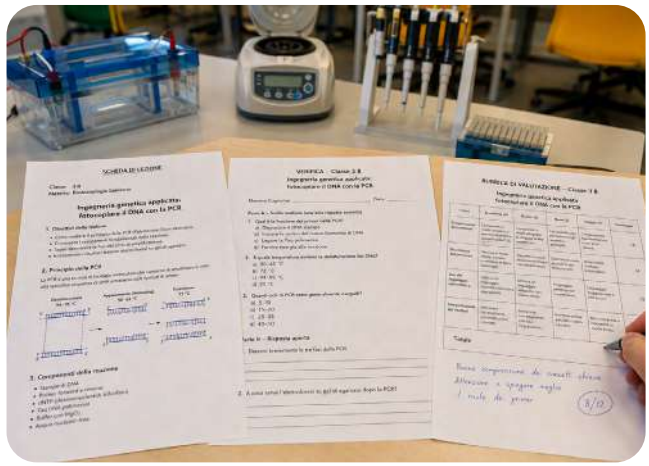
LevIA **genera lezioni, dispense, esercitazioni, verifiche** e rubriche partendo dalle **Indicazioni nazionali**, dai **materiali già prodotti dalla scuola** e dalla strumentazione realmente disponibile in istituto.

Come nasce un documento

Il **docente sceglie** disciplina, classe, argomento e metodologia: la piattaforma progetta prima, produce i contenuti dopo. L'**output parametrizzabile** adatta lo stesso materiale a classi e gruppi diversi, dalla scheda di recupero all'esercitazione di potenziamento, con obiettivi e criteri di valutazione coerenti. Ogni documento generato è editabile: l'autore resta il docente, **la piattaforma toglie il lavoro ripetitivo**. LevIA si distingue perché **incrocia la dotazione dell'istituto**: stampanti 3D, kit di robotica, visori, sensori, laboratori scientifici entrano nella progettazione, così le attività proposte sono realizzabili con ciò che la scuola ha in armadio. Un modulo completo, con lezione, materiali, prova e griglia di correzione, si prepara in pochi minuti. Attinge solo a fonti verificate ed è **molto precisa anche sulle secondarie**, il livello su cui le AI generaliste sono spesso particolarmente imprecise.

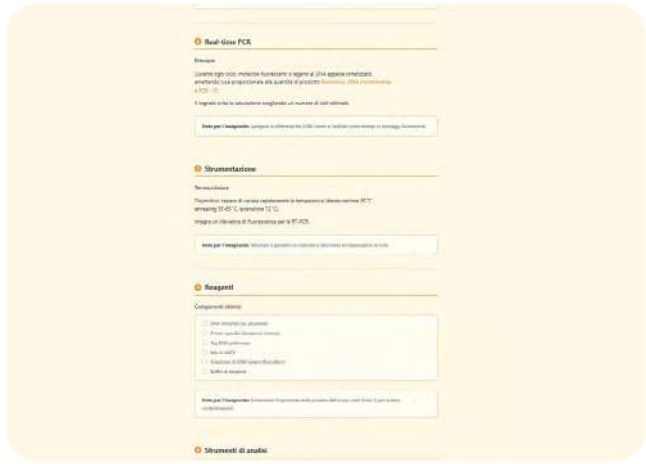


LevIA fa parte di Campus AI, la famiglia che raccoglie le piattaforme di AI CampuStore Original: DevegAI per produrre lezioni in serie, PrismAI per accedere alle principali AI generative da un unico portale, IpazIA per la matematica, e poi Eduxia ed Eduxia Office di Musye. Il vantaggio? AI sviluppate da chi fa scuola da oltre 30 anni con attenzione a fonti, privacy e sovranità dei dati, e **un unico interlocutore per attivazione, formazione dei docenti e assistenza**.



Lezioni incrociando obiettivi e set reali

CampusAI



GDPR, privacy e sovranità dei dati

L'intelligenza artificiale di LevIA lavora su Indicazioni nazionali, documenti di riferimento e prompt predisposti da esperti delle singole discipline. Il sistema è ibrido: **alla generazione affianca riferimenti incrociati e contenuti fattuali** verificati, per ridurre in modo sostanziale il rischio di allucinazione. La scuola può caricare anche il proprio patrimonio: programmazione annuale, presentazioni, schede di laboratorio costruite negli anni.

Quei materiali e le risposte generate restano nei sistemi informativi dell'istituto, sono usati solo per le sue finalità e **non alimentano l'addestramento di modelli esterni**. L'archiviazione avviene su hosting locale o on-premise, fisico o virtuale. **Conforme al GDPR**, con logiche di trasparenza coerenti con gli obblighi introdotti dall'AI Act. La scuola resta titolare di ciò che carica e di ciò che produce.

362948	CAMPUS AI LEVIA 1 ANNO 1 UTENTE	229,00 €
362949	CAMPUS AI LEVIA 3 ANNI 1 UTENTE	580,00 €

I codici si riferiscono alla licenza base. Per configurazioni specifiche, contattaci per una quotazione dedicata. Molti Lab pronti includono già la licenza.

ORIGINAL

Cos'è

Piattaforma per lezioni e materiali differenziati

Obiettivi

Didattica e inclusione con personalizzazione dell'apprendimento

Dati

On-premise, ruoli e permessi per profilo



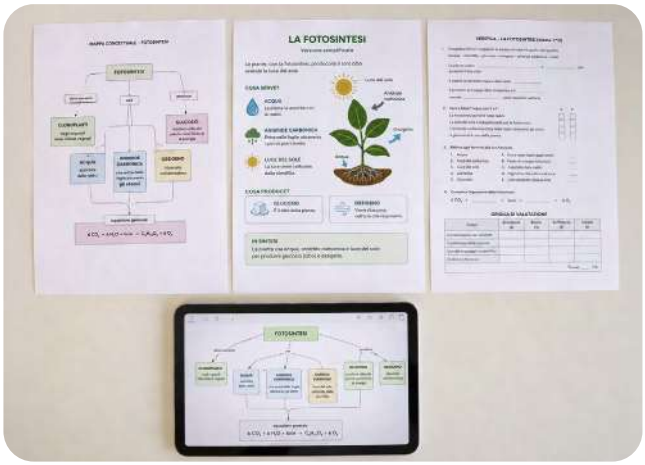
CAMPUS AI DevegAI

L'AI per l'apprendimento personalizzato

DevegAI lavora su didattica, inclusione e governance dei dati: **genera materiali costruiti sul profilo reale della classe, con attenzione a bisogni educativi specifici e proposte conseguenti** pur lasciando le decisioni a docenti e dirigenti.

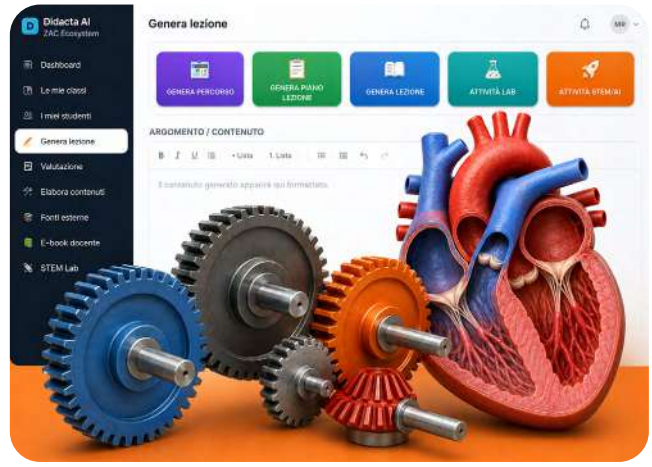
Un supporto alla didattica su misura

DevegAI genera **lezioni, mappe concettuali, materiali differenziati** e **verifiche** a partire dal profilo reale della classe: obiettivi, livelli, stili di apprendimento e bisogni educativi specifici. Il docente indica materia, argomento, competenze da sviluppare ed eventuali esigenze **BES, PDP o DSA**; la piattaforma restituisce una proposta ordinata e coerente, pronta per essere rivista, adattata e portata in classe. Non contenuti generici uguali per tutti, ma materiali costruiti per gruppo e per singolo studente, capaci di sostenere sia il recupero sia il potenziamento, con la stessa consegna declinata su più livelli di difficoltà. **Anche il lavoro di dipartimento resta coerente**: obiettivi, materiali e criteri di valutazione condivisi restano allineati senza appesantire la programmazione quotidiana. La decisione didattica, in ogni fase, resta della persona che conosce la classe: è un aiuto, non un docente virtuale.



Un esempio. Una lezione sulla fotosintesi per la 2B: mappa concettuale, versione semplificata per bisogni specifici, verifica finale con criteri di valutazione coerenti. Il docente non riparte da zero, perché la piattaforma lavora già con quella classe, di cui ha tutte le informazioni, con gli obiettivi dichiarati e con i bisogni educativi noti. Il risultato è **meno tempo speso in preparazione e più qualità nel materiale che arriva davvero in aula**.

CampusAI

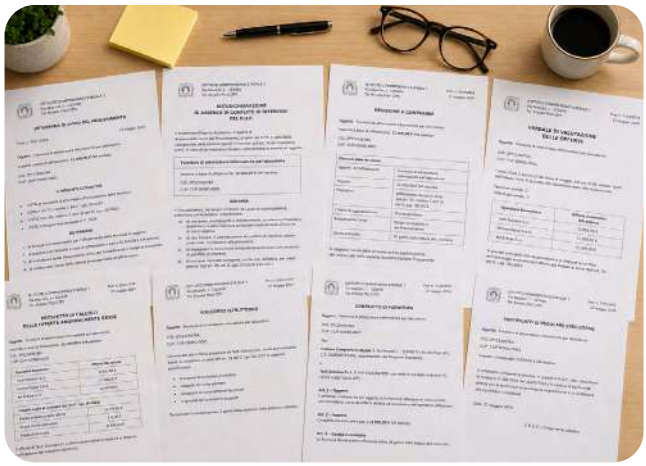


Inclusione dentro la lezione

BES, DSA, PDP e PEI entrano nella progettazione della lezione, invece di restare documenti separati dal lavoro in classe. DevegAI produce materiali semplificati, arricchiti o differenziati per sostenere ogni studente e mantiene uno storico condiviso tra docente, referente inclusione e dirigenza: cosa è stato fatto, cosa ha funzionato, quali adattamenti sono stati proposti, quali obiettivi restano aperti anche nei passaggi di classe. La **continuità didattica** smette così di dipendere dalla memoria del singolo insegnante. L'architettura è configurabile on-premise, con workstation installata nell'istituto: ruoli e permessi per profilo scolastico, tracciabilità delle attività, separazione tra dati, contenuti e modelli. Un impianto coerente con il GDPR e con l'AI Act, pensato perché l'innovazione non sposti mai fuori dalla scuola il controllo sui dati degli studenti.

370145 CAMPUS AI DEVEGAI **CONTATTACI**

Cos'è
IA per semplificare le procedure burocratiche
A chi serve
Segreteria scolastica amministrativa, DSGA, R.U.P., Dirigenza
Cosa produce
Determine, verbali, contratti, certificati
Livello di scuola
Tutti i livelli
Durata licenza
1, 3 o 5 anni, senza limiti sul numero di procedure



EduXia Office

L'AI per la segreteria e la burocrazia

Affidamenti diretti e **selezione del personale**: due procedure ricorrenti, molti atti da produrre, tempi stretti e un rischio formale alto. EduXia Office riduce questo rischio, **producendo atti completi e coerenti**. E la scuola verifica e decide.

Un percorso guidato, non un chatbot

EduXia Office non chiede di formulare una domanda: **accompagna l'operatore di segreteria lungo una sequenza di passaggi**, raccoglie i parametri della procedura e **restituisce documenti già impaginati e coerenti** fra loro. Il campo di applicazione sono gli **affidamenti diretti** e le **procedure negoziate** senza bando, dove la ripetitività degli atti convive con un rischio formale elevato. L'applicazione genera la determina di avvio del procedimento, l'autodichiarazione di assenza di conflitti di interesse del R.U.P., la decisione a contrarre, i verbali di valutazione delle offerte, il calcolo delle offerte anormalmente basse, il soccorso istruttorio, il contratto di fornitura e il certificato di regolare esecuzione. **Ogni documento resta modificabile e scaricabile**: la conoscenza reale e la responsabilità rimane in capo alla scuola, il tempo materiale della scrittura e della verifica formale no.



Ogni licenza **comprende** la **guida digitale EduXia Office**, due ore di **formazione** online asincrona fra slide e videolezioni e tre **ticket di assistenza** via e-mail dal team di supporto. Il codice di attivazione viene inviato via e-mail all'interno dell'ebook: da quel momento la licenza è operativa per l'intera durata scelta, **senza vincoli sul numero di procedure gestite né di operatori** di segreteria che la utilizzano. **Sempre disponibile su MePA**.

MUSYE



Le offerte a confronto, non solo sul prezzo

La seconda funzione riguarda la **fase istruttoria**. Le offerte dei fornitori vengono caricate nell'applicazione, che costruisce un confronto economico dettagliato, affiancandolo a un **prospetto comparativo delle soluzioni**. Scostamenti e anomalie rispetto ai parametri della richiesta sono segnalati con motivazioni: la valutazione discrezionale resta al R.U.P., messa per iscritto in forma archiviabile.

La selezione del personale

La terza funzione accompagna la selezione del personale sui progetti finanziati (PN FSE/FESR e altri). L'applicazione analizza il bando, individua le figure richieste e propone il piano di reclutamento, Dirigenza e DSGA confermano o modificano. Da qui nascono avvisi interni, bandi per esterni, materiali per il Collegio Docenti e pagina di candidatura, fino a verbali di commissione, graduatorie, incarichi e time sheet.

362337 EDUXIA OFFICE 1 ANNO 1 UTENTE	**289,00 €**
362336 EDUXIA OFFICE 3 ANNI 1 UTENTE	**817,50 €**

ORIGINAL

Cos'è

Applicazione di IA generativa per la didattica, con guida digitale integrata

Cosa produce

Lezioni, verifiche, immagini, canzoni, mappe concettuali

Livello di scuola

Scuola primaria

Piano mensile

Con crediti predefiniti per testi, immagini e canzoni



EduXia Scuola

AI che crea risorse didattiche dai libri di testo

Il problema dell'IA generativa in classe non è la potenza, è l'**affidabilità**: un contenuto plausibile ma sbagliato costa al docente più tempo di quanto risparmi. EduXia Scuola genera materiali a partire da contenuti validati da **Giunti Scuola**, non dal web.

Dalla lezione al materiale, in pochi passaggi

EduXia Scuola parte da un argomento e restituisce il materiale già pronto per l'aula. I **contenuti testuali** possono essere generati anche in versione presentazione, da proiettare su digital board, in aula immersiva MIRI o su qualunque altro dispositivo. Accanto ai testi l'applicazione produce **immagini** coerenti con i contenuti creati, **verifiche** su argomenti specifici, **esercizi** di recupero e **di consolidamento** e **brani musicali** generati su misura, che nella scuola primaria funzionano come leva di memorizzazione prima ancora che come intrattenimento. Una funzione dedicata rielabora poi gli stessi contenuti in **versione facilitata** per gli alunni con difficoltà di apprendimento, senza costringere il docente a riscrivere due volte la stessa lezione: la personalizzazione diventa una variante del materiale già prodotto, non un secondo lavoro da portarsi a casa la sera.



La licenza è destinata ai docenti di scuola primaria e **comprende** la **guida** digitale EduXia Scuola, quattro ore di **formazione** online e tre **ticket** di assistenza tecnica, con risposta entro 48 ore lavorative dalla richiesta. È acquistabile con **Carta del Docente** selezionando tipologia esercente ONLINE, ambito LIBRI E TESTI anche in formato digitale e sottocategoria LIBRI, oltre che tramite ordine d'istituto, convenzione o **MePA**.

MUSYE



Fonti validate, non il web indistinto

La differenza fra EduXia Scuola e un assistente generalista sta nel materiale di partenza. L'applicazione **lavora su contenuti curati e validati dal team didattico Giunti Scuola**, riferimento editoriale per la scuola primaria italiana da decenni: **l'affidabilità dell'output è verificata a monte** e il rischio di informazioni inventate risulta pressoché azzerato, condizione necessaria quando il destinatario finale è un bambino di sei anni. La guida digitale che accompagna la licenza contiene inoltre una **sezione dedicata alla scrittura di prompt efficaci**, pensata per far crescere la competenza del docente ben oltre il singolo strumento. Il piano mensile mette a disposizione 100 crediti testuali, 50 immagini e 10 canzoni, un dimensionamento calibrato sulla programmazione ordinaria di una classe e non su sperimentazioni occasionali o su un uso limitato a qualche ora l'anno.

362338 EDUXIA SCUOLA 1 ANNO 1 UTENTE	**168,00 €**
362335 EDUXIA SCUOLA 3 ANNI 1 UTENTE	**457,00 €**

CampuStore



Realtà virtuale

Innovation
for education



Cosa sono

Contenuti scientifici di scuola secondaria per visori VR

Come farne esperienza

Indossando il visore o in **realtà mista**, a monitor

Sperimentazione in virtuale

Manipolazione di strumentazione avanzata con gesti reali

Intelligenza artificiale

Nuove esperienze su misura con l'assistente AI

Verifica

Avanzamento e step registrati per ogni studente

Golinelli LiVE

Golinelli LiVE è la piattaforma educativa in realtà virtuale di Fondazione Golinelli e G-LAB: porta il laboratorio di scienze della vita e il mondo manifatturiero dentro la classe, con esperienze immersive, sicure e ripetibili.

Tre strumenti per il docente

Il Pannello Docente è la regia: si sceglie l'esperienza, si genera un codice classe e si collegano i visori. Da PC o tablet si segue in tempo reale l'avanzamento di ogni studentessa e studente, si entra nella sua visuale, si **comunica in chat o in viva voce con la classe o con il singolo, si condividono schermo e webcam**.

Il Virtual Lab è il laboratorio in cui entrano gli alunni: strumentazione riprodotta fedelmente, gesti autentici, movimento libero e vestizione con i DPI prima delle aree sterili, così la sicurezza è parte dell'esercizio. Si costruisce memoria muscolare, non solo teoria. Con il Configuratore Web il docente crea le proprie esperienze tra 16 materie e oltre 40 strumenti: definisce step, obiettivi di apprendimento, lingua e strumenti da evidenziare, **assistito da un chatbot AI che traduce in esercizio ciò che ha in mente**. Dal browser, senza competenze tecniche.



Funziona su Meta Quest 2, 3 e 3S, con Pannello Docente su PC Windows 11 o tablet; su Quest 3 e 3S si lavora in **realtà mista**, al proprio banco. La licenza comprende tutte le esperienze, il Configuratore, le classi virtuali, aggiornamenti e supporto; tre restano offline. **L'uso dei visori è previsto dai 13-14 anni**: sotto questa soglia serve il consenso di chi esercita la responsabilità genitoriale (art. 2-quinquies D.Lgs. 196/2003).

Contenuti VR/AR e per visori



Esperienze pronte, dal DNA all'industria

FONDAZIONE GOLINELLI
l'intelligenza di esserci



Tutto incluso nella licenza

La libreria segue le Indicazioni nazionali dei licei e le Linee guida dei tecnici per biologia, chimica e biotecnologie: elettroforesi, DNA fingerprinting, ALU-PCR e ALU-SEX, trasformazione batterica, purificazione della GFP, antibiogramma, attività enzimatica della beta-galattosidasi, equilibrio chimico, valutazione del pH, riconoscimento delle proteine negli alimenti, microscopia istologica in inglese per il CLIL.

Le più recenti nascono dalla ricerca: "Cellule staminali: ritorno al futuro", con il **Centro UniStem dell'Università di Milano** e la **Federico II di Napoli**, e le due macro-esperienze **ACIMAC** sull'industria ceramica, tra forni, stampanti digitali e troubleshooting di impianto, spendibili nei PCTO e nell'orientamento. **Tutte sono comprese nella licenza** e si ripetono quante volte serve, con l'intera classe: nessun reagente, nessun allestimento, nessun rischio.

354711	LICENZA 1 ANNO - PER MAX DI 15 VISORI	1.399,00 €
354712	LICENZA 2 ANNI - PER MAX DI 15 VISORI	2.369,00 €
354713	LICENZA 3 ANNI - PER MAX DI 15 VISORI	3.399,00 €
370111	KIT 10 QUEST 3S 256GB + TROLLEY	9.100,00 €
370114	KIT 10 QUEST 3 512GB + TROLLEY	10.700,00 €



Cos'è

Piattaforma didattica immersiva per la scuola

Come si accede

Visore Meta Quest 3, computer, aula immersiva interattiva Miri

Ambienti disponibili

Laboratori 3D navigabili, modulari, già pronti

AI integrata

Un avatar guida, interroga, conduce i role-play

Ideale per

Ogni grado. Contenuti specifici: tecnici, professionali, licei, ITS.

Simbi Experience

Simbi Experience è una **piattaforma immersiva** utilizzabile con strumenti diversi: visore, computer o aula immersiva Miri. È un laboratorio virtuale in cui "entrare", muoversi in ambienti 3D e lavorare in simulazione su oggetti reali.

Come funziona una lezione

Ogni ambiente è uno spazio 3D navigabile già costruito: lo studente si muove, esplora, prende in mano gli oggetti e avvia attività costruite per livelli, con logiche di **gamification** e **verifica** in tempo reale. Il docente resta al centro: carica documenti, presentazioni e modelli tridimensionali, proietta video sugli schermi virtuali, guida il gruppo e decide il ritmo. Studenti e docente si vedono e si parlano attraverso gli avatar, con interazione testuale, vocale e gestuale, e lavorano insieme sugli stessi oggetti e sulle stesse lavagne. Si può anche aggiungere un avatar con **intelligenza artificiale** che fa da **tutor**: introduce il compito, pone domande, sostiene i role-play e verifica il rispetto delle procedure. Ambienti a 360 gradi e video immersivi si aprono dentro la piattaforma, senza cambiare software. Il risultato è una lezione che non si guarda: si vive.



Tre modi di entrare nei contenuti

Con i visori VR/AR l'esperienza è immersiva, ideale per piccoli gruppi. **Da computer** si accede senza visore: utile per preparare la lezione, per classi numerose e per chi non può indossarlo. **L'aula immersiva Miri** porta l'esperienza sulle pareti e la rende collettiva. Le tre modalità convivono nella stessa licenza. **Diverse licenze disponibili: contattaci per un preventivo**.



Entra dentro la lezione, non guardarla

SIMBI



Materie e laboratori inclusi

Matematica – Arte – Storia – Italiano – Robotica – Informatica – Scienze – Chimica – Fisica – Alberghiero – Turismo – Agraria – Meccanica. **Esempi**: **Turismo e ospitalità**. Mise en place, accoglienza e servizio; ufficio informazioni e comunicazione del patrimonio, con role-play su turisti, famiglie e gruppi. **Meccanica, automazione e robotica**. Montaggio/smontaggio di motori e meccanismi con troubleshooting; robot industriale esplorato dall'interno; robotica umanoide e interaction design; macchine e sistemi autonomi in campo. **Scienze e tecnologia**. Anatomia e corpo umano, chimica tra atomi e molecole, leve, carrucole e motore a scoppio, matematica; viaggio nel computer fra CPU, memorie e schede. **Arte, cultura e linguaggio**. Opere 3D dello **Smithsonian** dalla preistoria a oggi, archeologia, poesia e prosa, debate e soft skills. Ogni laboratorio propone più attività, livelli e varianti.

366958	1 INSEGNANTE, 2 STUDENTI - 1 ANNO	2.600,00 €
369651	10 UTENTI, 100.000 TOKEN AI - 1 ANNO	5.600,00 €



Cos'è

Un visore all-in-one per realtà virtuale o mista

Vantaggi educativi

Permette di realizzare didattica esperienzale anche quando l'esperienza diretta è non accessibile o sicura

Livello

Scuola secondaria di II grado - Università - ITS Academy

Meta Quest

I visori Meta Quest rendono l'apprendimento più coinvolgente grazie a esperienze immersive e interattive. Consentono di esplorare ambienti, luoghi ed epoche difficilmente accessibili, favorendo una didattica esperienziale e sicura.

Meta Quest 3 S

Meta Quest 3S è un **visore VR stand-alone** ideale per attività didattiche, formative e professionali funzionante senza necessità di PC. La **risoluzione di 1832×1920 pixel per occhio** garantisce immagini nitide e dettagliate, mentre le **lenti Fresnel** con regolazione interpupillare su tre posizioni (58, 63 e 68 mm) assicurano comfort e adattabilità. Il sistema integra **2 telecamere RGB per il passthrough a colori**, consentendo di visualizzare l'ambiente reale circostante (per esperienze di realtà aumentata ad esempio), oltre a **4 fotocamere IR** e **2 LED** per un tracking preciso anche in condizioni di scarsa illuminazione. Il **campo visivo di 96° orizzontali e 90° verticali** favorisce un'elevata immersione. Completano la dotazione audio stereo integrato, supporto ad auricolari USB-C, **controller Meta Quest Touch Plus 6DoF** con TruTouch e **tracciamento delle mani**.



Per semplificare la gestione dei visori in aula, sono disponibili (nella pagina seguente) pratici kit con **valigie, carrelli e armadi di ricarica e custodia**, ideali per il trasporto e la ricarica simultanea dei dispositivi. Disponibili inoltre **app dedicate alla didattica immersiva**, tra cui **Golinelli LiVE, ThingLink, CADA VR e Delightex**, per creare e fruire di esperienze educative coinvolgenti in realtà virtuale e aumentata.

Visori Meta Quest



Immergiti nell'apprendimento

Meta



Meta Quest 3

Meta Quest 3 è il visore VR di punta di Meta, progettato per offrire esperienze immersive di alto livello in scuole, ITS Academy e università. Dotato di **512 GB di memoria**, integra un **avanzato sistema di realtà mista**. Il display **Infinite Display 4K+** raggiunge una risoluzione di **2064×2208 pixel** per occhio, con 25 PPD e 1218 PPI per immagini estremamente definite. Le innovative **lenti Pancake**, con regolazione continua dell'IPD da 58 a 70 mm, migliorano la nitidezza del 25% nell'area centrale e del 70% in quella periferica. Le **2 telecamere RGB da 4 Mpx**, il sensore di profondità e le **4 fotocamere IR** garantiscono un **passthrough a colori realistico (anche per applicazioni di realtà aumentata o mista)** e un tracciamento preciso. Completano la dotazione audio stereo integrato, jack audio da 3,5 mm, controller Meta Quest Touch Plus 6DoF con TruTouch e avanzato tracciamento delle mani.

365780 META QUEST 3S 128GB	335,00 €
365779 META QUEST 3S 256GB	437,00 €
365088 META QUEST 3 512GB	574,00 €
357802 CUSTODIA PER META QUEST 3/3S	65,50 €
359903 CAVO META LINK USB-C 5 METRI	81,90 €

Kit Meta e Altri visori

CODICE	 Meta Quest 3	 Meta Quest 3S	 Caricatore	Contenuti Golinelli Live 3 anni	Prezzo
370136	6	-	Da 6	-	**4.300,00 €**
 **CON VALIGIA** 370139	-	10	Da 10	SÌ	**7.900,00 €**
370141	6	-	Da 6	-	**5.300,00 €**
 **CON CARRELLO** 362431	-	12	Da 12	SÌ	**9.500,00 €**
370142	6	-	Da 6	X	**12.000,00 €**
 **CON ARMADIO** 362433	-	12	Da 12	SÌ	**16.500,00 €**



ClassVR Xplorer

ClassVR fornisce tutto il necessario per implementare VR e AR in classe: hardware, software e migliaia di contenuti (realtà virtuale o aumentata), attività e lezioni pronte all'uso e gestibili in maniera centralizzata dall'insegnante. ClassVR Xplorer è un visore con tracciamento a 3 gradi di libertà progettato specificamente per esperienze educative VR o AR. I kit **includono** 4 o 8 visori, controller e una **valigia** per trasporto, custodia e ricarica. **Licenza Eduverse** con contenuti didattici VR **da aggiungere obbligatoriamente**. Disponibili anche licenze per 1 anno (362754) o 5 anni (362755).

362714	**CLASSVR XPLORER KIT 4 VISORI**	**2.631,00 €**
362715	**CLASSVR XPLORER KIT 8 VISORI**	**4.946,00 €**
362753	**EDUVERSE - LICENZA 3 ANNI**	**1.999,00 €**

ClassVR Xcelerate

Soluzione XR **all-in-one per STEM** (esperienze di apprendimento immersive in biologia, chimica, fisica, informatica, ingegneria e tecnologia) **o formazione tecnica e professionale** (CTE) con contenuti immersivi e simulazioni pratiche per sviluppare competenze tecniche e soft skills. **La visiera è ribaltabile a 90°** per passare velocemente da esperienze immersive a interazioni con il mondo reale e il design è molto leggero (<450 g). Tracciamento a 6 gradi di libertà (6 DoF) e 2 controller. **Include valigia** per ricarica o trasporto **e licenza** 3 anni Eduverse e contenuti STEM o Professionali. Disponibili anche kit con carrello da 15 visori o con solo contenuti professionali.

370033	**KIT 4 VISORI + STEM 3 ANNI**	**6.104,00 €**
370034	**KIT 4 VISORI + STEM+CTE 3 ANNI**	**9.473,00 €**





ThingLink

Crea le tue esperienze immersive

ThingLink è una piattaforma didattica che consente di creare esperienze di apprendimento interattive e coinvolgenti arricchendo **immagini, video, presentazioni, tour virtuali a 360° e scenari immersivi con contenuti multimediali, link, quiz, audio e testi**. Ideale per la didattica innovativa, favorisce esplorazione autonoma, storytelling, inclusione e apprendimento attivo. Docenti e studenti possono realizzare facilmente attività interdisciplinari, visite virtuali, laboratori digitali e percorsi formativi accessibili da qualsiasi dispositivo tramite browser.

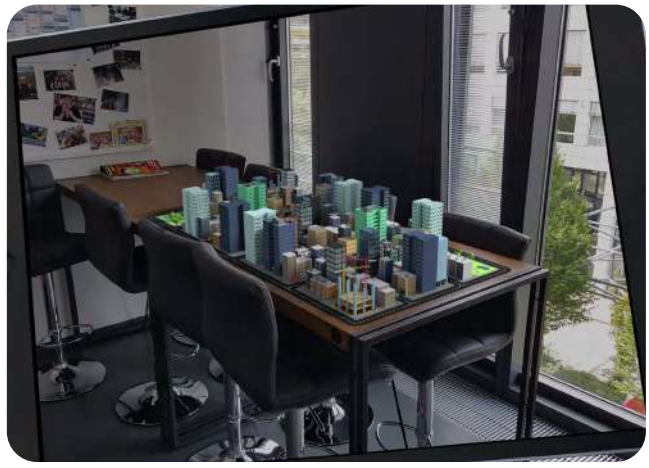
365580	CLASSE 2 DOC+30 STUD 1 ANNO	450,00 €
361177	SCUOLA 200 UTENTI 1 ANNO	1.200,00 €

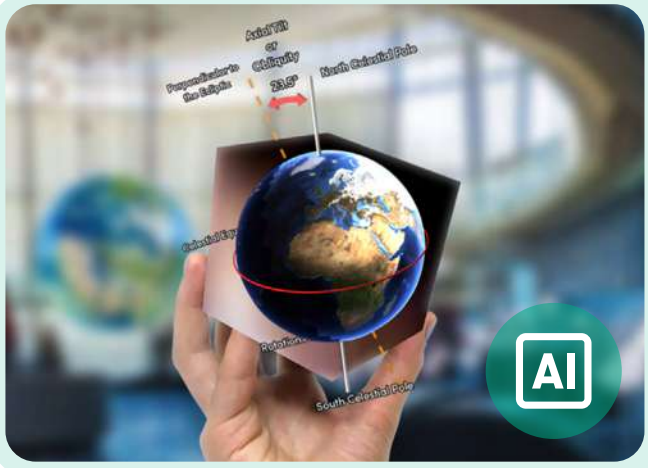
Delightex Pro

Creatività, coding e realtà immersiva

Delightex Pro (ex CoSpaces Edu) è una piattaforma creativa che consente a studenti e docenti di realizzare **ambienti 3D, tour virtuali a 360°, storytelling interattivi, mostre digitali, giochi educativi e simulazioni immersive**. Accessibile da computer e dispositivi mobili, permette di integrare anche attività di coding e realtà virtuale per sviluppare le competenze digitali e STEM. Disponibile anche con **add on per Merge Cube** (opz. cod. 368108) per esplorare e ruotare i modelli 3D creati in realtà aumentata. Disponibile anche con licenze pluriennali.

346145	30 UTENTI 1 ANNO	253,00 €
346147	30 UTENTI 1 ANNO CON ADD-ON	272,50 €





Merge 3D

Esplora, crea e apprendi in tre dimensioni

Merge 3D è una piattaforma web per l'apprendimento immersivo che consente a studenti e docenti di esplorare e creare contenuti tridimensionali direttamente dal browser, senza necessità di app o hardware dedicati. Compatibile con il celebre **Merge Cube**, include la **Suite EDU**, con una vasta libreria di **oggetti 3D, simulazioni interattive e dati reali della Terra**, e la **Suite Creator**, che permette di **progettare, scansionare e generare modelli 3D** anche con il supporto dell'intelligenza artificiale, favorendo creatività e competenze STEM.

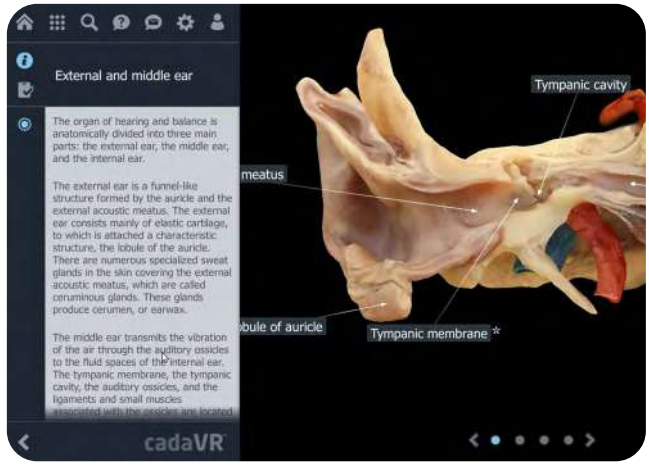
370035	MERGE 3D - 30 UTENTI - ANNO	799,00 €
368108	MERGE CUBE	28,60 €

CadaVR anatomy

Atlante di anatomia 3D

CadaVR Anatomy è un **atlante digitale di anatomia** avanzato con supporto per realtà virtuale, progettato per la formazione in ambito medico, sanitario e scientifico. Basato sulla **digitalizzazione di preparati anatomici reali** ed esemplari museali di alta qualità, consente di esplorare il corpo umano attraverso dettagliati modelli 3D interattivi. Gli utenti possono analizzare strutture, apparati e relazioni anatomiche da ogni prospettiva, **sia su schermo sia tramite visore VR**. La licenza Professional per docenti è utilizzabile su più dispositivi, inclusi monitor interattivi e videoproiettori. **Età: 16+**.

345586	CADAVR STUDENT - 1 ANNO	81,10 €
345585	CADAVR PROFESSIONAL - 1 ANNO	163,00 €



CampuStore



Robotica

Innovation
for education

Robot didattici a confronto

Sei robot ordinati per età e per grado di autonomia richiesta all'alunno: un confronto oculato per scegliere con cognizione i set per il primo ciclo.

IN QUESTA PAGINA

Infanzia
Primaria
Secondaria I grado

SOLUZIONE	Fascia scolastica	Intelligenza Artificiale	Come si programma	Studenti per Kit	Richiesto device	Materiali pronti	Montaggio richiesto	Prezzo e pagina
 TTS **Bee-Bot** **324451**	Infanzia, Primaria	–	Tasti sul robot	4	NO	Attività singole	NO	€ € € A pagina **85**
 Ozobot **Ari** **355725**	Primaria, Sec. I grado	AI	A icone, App a blocchi, A testo	2	SÌ	Attività singole	NO	€ € € A pagina **93**
 LEGO® Education **Informatica & AI** **364817**	Infanzia, Primaria, Sec. I grado	AI	A icone, App a blocchi	4	SÌ	Percorsi strutturati	SÌ	€ € € A pagina **96**
 Photon Education **Photon** **355511**	Infanzia, Primaria, Sec. I grado	AI	A icone, App a blocchi, A testo	2-3	SÌ	Percorsi strutturati	NO	€ € € A pagina **88**
 Makeblock **Codey Rocky** **341436**	Primaria, Sec. I grado	AI	A icone, App a blocchi, A testo	2-3	SÌ	Attività singole	NO	€ € € A pagina **90**
 Robolink **CoDrone EDU** **353158**	Sec. I grado	–	A testo	2	SÌ	Percorsi strutturati	NO	€ € € A pagina **106**

Fascia scolastica
Consigliata dal produttore del robot.

Materiali pronti
Risorse digitali o cartacee con specifici obiettivi didattici.

Fascia prezzo
< € 150 / € € 150-350 / € € € oltre 350. Prezzo esatto è sulla pag. prodotto.

Nella pagina seguente
Trovi i robot per Secondaria II grado, ITS e Università.

Robot complessi a confronto

Sei piattaforme per la fascia alta: qui il criterio che discrimina non è più l'età, ma quanto il robot è programmabile, espandibile e integrabile con sensori esterni.

IN QUESTA PAGINA

Secondaria II grado
ITS Academy
Università
Pro

SOLUZIONE	Tipologia	Intelligenza Artificiale	Coding e SDK	Contesto d'uso	Spazio richiesto	Cosa si progetta	Espandibilità con accessori	Investimento
 Sphero Edu **Blueprint Robotics** **369954**	Kit costruttivo	–	Blocchi, Python	Sec. II grado, ITS Academy	Postazione da tavolo	Locomozione e percezione, Progettazione meccatronica	SI	€ € € a pagina 103
 Dobot **Magician Basic** **333444**	Bracci	AI	Blocchi, Python, C++, ROS, API aperte	Sec. II grado, ITS Academy, Università	Postazione da tavolo	Automazione industriale, Progettazione meccatronica	SI	€ € € a pagina 111
 Unitree **Go2 EDU** **367935**	Quadrupede	AI	Blocchi, Python, C++, ROS, API aperte	Sec. II grado, ITS Academy, Università	Aula libera	Interazione uomo-robot, Locomozione e percezione	NO	€ € € a pagina 115
 Enchanted Tools **Mirokaï** **360858**	Umanoide	AI	Blocchi, Python, C++, ROS, API aperte	Sec. II grado, ITS Academy, Università, Professionismo	Aula libera	Interazione uomo-robot, Locomozione e percezione, Robotica sociale e assistenziale	NO	€ € € a pagina 121
 Maxtronics **NAO** **340148**	Umanoide	AI	Blocchi, Python, C++, ROS, API aperte	Sec. II grado, ITS Academy, Università	Postazione da tavolo	Interazione uomo-robot, Locomozione e percezione, Robotica sociale e assistenziale	NO	€ € € a pagina 118
 Booster Robotics **K1** **365373**	Umanoide	AI	Blocchi, Python, C++, ROS, API aperte	Sec. II grado, ITS Academy, Università	Aula libera	Interazione uomo-robot, Locomozione e percezione	SI	€ € € a pagina 120

Contesto d'uso
Indicazione sull'impiego della soluzione in ambiti reali.

Fascia prezzo
< € 3.000 / € € 3.000-20.000 / € € € > 20.000. Prezzo esatto sulla pag.

Sensori esterni
Possibilità di collegare sensori di terze parti e della stessa linea.

Formazione inclusa
Percorso IFE Academy dedicato, su richiesta anche con finanziamento.





TTS

Cubetti luminosi

Dalla luce alla logica

I bambini imparano ripetendo. I **Cubi logici luminosi** usano la luce per facilitare la **comprensione dei primi concetti matematici** nei primi anni: 15 cubi ricaricabili con docking station, da impilare e allineare per costruire **ritmi**, riconoscere **schemi** e prevedere cosa viene dopo. La luce interna rende il pattern visibile e leggibile anche ai più piccoli, **già dai 10 mesi**: aumenta l'attenzione, sostiene discriminazione visiva e memoria di lavoro, trasforma la sequenza in esperienza sensoriale. Il riconoscimento di schemi è uno dei predittori più solidi della competenza matematica successiva, e qui diventa gioco: «Qual è il colore dopo?», «Posso farlo ripetere?», «Cosa succede se lo cambio?». Sono le **domande da cui nasce il pensiero computazionale**. Manipolando i cubi i bambini esercitano motricità fine e coordinazione occhio-mano, negoziano ruoli, spiegano il proprio ragionamento e costruiscono il lessico matematico. Ogni set include **guide visive** con proposte di attività, anche per il tavolo luminoso. Creano inoltre atmosfere calmanti per la regolazione emotiva, anche per bambini con BES. Molti altri set luminosi disponibili sul sito come: **Dischi sensoriali** impilabili, con fascia tattile diversa per disco e accensione allo scuotimento, per esplorare causa-effetto. **Cubo luminoso** cambiacolore (40 cm, fino a 80 kg) con telecomando wireless, che è arredo e gioco insieme. **Specchio infinito** da parete (Ø 50 cm), che genera l'illusione di un tunnel di luci.

368675	CUBI LUMINOSI LOGICI	200,00 €
369866	DISCHI LUMINOSI	100,00 €
316327	CUBO LUMINOSO	144,00 €
367252	SPECCHIO INFINITO	249,00 €

TTS

Glow and Go Bot

Robotica multisensoriale, dai 3 anni in su

Glow and Go Bot è il robot perfetto per **nido e infanzia**: didattico, multisensoriale (coinvolge tatto, vista e udito), ricaricabile, cattura l'interesse dei bambini con i suoi movimenti e gli affascinanti effetti luminosi di questa simpatica tartaruga robot. Basta premere i grandi pulsanti freccia sulla scocca per scegliere una direzione: controlli tattili semplici che, se premuti (fino a 10 in sequenza), si colorano, illuminano e suonano, aiutando il bambino a stabilire connessioni causa-effetto. Già dai 10 mesi i più piccoli amano premere i pulsanti e vederli accendersi; crescendo pianificano percorsi, formulano ipotesi, le testano e le correggono: il primo avvio possibile alla didattica supportata da robot, ideale "prequel" di Bee-Bot e Blue-Bot. L'uso guidato dall'insegnante aiuta anche a sviluppare linguaggio preposizionale e narrazione creativa. Il meglio lo dà al buio, in una tenda o in una nicchia oscura, dove crea un effetto sensoriale magico e contemplativo, ideale per stimolazione sensoriale e benessere. La "modalità danza" invoglia i bambini a muoversi imitando il robot. Da abbinare ai nuovi set di Specchi rotondi: 10 grandi cerchi specchianti in resistente cartoncino da 300 g, lavabili con un panno umido. Quando il robot illuminato li attraversa, il pavimento si accende di riflessi: un modo semplice e coinvolgente per esplorare luce e rifrazione, arricchendo percorsi sensoriali e prime attività di coding. **Età: dai 10 mesi ai 5 anni**. Disponibile anche il set per la classe con 6 Glow and Go robot.

342869	GLOW AND GO BOT	142,00 €
343043	GLOW AND GO BOT - SET CLASSE	983,00 €
367239	GLOW & GO BOT - SPECCHI ROTONDI	43,00 €







Livello
Infanzia e primaria
Programmazione
Quattro frecce sul dorso, senza schermo
Movimento
Passi da 15 cm, rotazioni di 90°
Memoria
Fino a 200 comandi in un'unica sequenza
Inclusione
Feedback sonoro e tattile su ogni tasto



Bee-Bot

L'ape robotica che si programma on-board

Il famosissimo robot a forma di ape è ideale per insegnare **coding**, **lateralizzazione**, **orientamento** spaziale e programmazione. Ideale per avvicinare i bambini al pensiero computazionale e lavorare su **astrazione**, orientamento e problem-solving fin dall'infanzia.

Coding, memoria e interazione

Si ricarica via USB (cavo incluso), **si muove con precisione** con passi di 15 cm, ruota a 90° e **memorizza fino a 256 passi**: la memoria ampliata permette di progettare percorsi sempre più lunghi e complessi. Durante l'esecuzione dei programmi emette **segnali acustici e invia feedback visivi** (gli occhi lampeggiano), aiutando i bambini a seguire ogni comando. La batteria supporta circa 500 cicli di ricarica, per anni di utilizzo in classe. Le funzionalità che forse non conosci: Bee-Bot **è dotato di un sensore che gli permette di rilevare un altro Bee-Bot o Blue-Bot** e dirgli "ciao", aprendo la strada ad attività collaborative tra gruppi. È inoltre possibile **registrare messaggi** audio personalizzati che il robot riproduce quando viene premuto il pulsante associato: una conferma sonora dei comandi che rende l'esperienza più accessibile e coinvolgente, anche per bambini con bisogni di supporto uditivo e visivo.





App gratuita: disponibile per iPhone e iPad, porta l'esperienza tattile di Bee-Bot in un **ambiente digitale con coding e simulazioni** virtuali, con 12 livelli progressivi. Utilizzabile fin dai 4 anni.

Idea risparmio | Per iniziare a 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. Lo Starter pack include 2 robot e accessori vari.

Non servono schermi

Programmare Bee-Bot significa creare semplici programmi, semplicemente pigiando in sequenza i tasti-freccia posti sulla scocca del robot, e poi **prevederne il comportamento** con il ragionamento logico e fare debugging quando qualcosa non va: le fondamenta del coding, con le mani e senza schermo. La vasta gamma di tappetini e accessori trasversali permette di usarlo in **matematica**, **geografia**, **letto-scrittura** e narrazione.

Un accessorio speciale è il **percorso a ostacoli** in legno: 10 pezzi di muro, 6 porte e 2 archi da assemblare liberamente per costruire labirinti, percorsi e sfide sempre nuove, per un coding ancora più coinvolgente.

324451	BEE-BOT - NUOVA VERSIONE	100,00 €
322864	BEE-BOT STARTER PACK	252,00 €
324450	BEE-BOT SET PER LA CLASSE (6 BEE-BOT)	598,00 €
346386	BEE-BOT SET SCUOLA (12 BEE-BOT)	1.027,00 €
346387	BEE-BOT SET MEGA (18 BEE-BOT)	1.540,00 €
327022	PERCORSO CORSA AD OSTACOLI	136,00 €



Destinatari
Infanzia e primaria, dai 4 anni

Programmazione
Tasti a bordo, app Bluetooth o TacTile Reader

Movimento
Passi da 15 cm, curve a 90° e 45° da app

Struttura
Guscio trasparente, meccanica a vista

Compatibilità
Stessi tappeti e accessori di Bee-Bot



Blue-Bot

Si vede dentro, si programma fuori

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**.

Cosa lo caratterizza

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. La **scocca trasparente** stimola la curiosità dei bambini: si vede l'elettronica e la tecnologia "dietro" le innovazioni, aiutando a visualizzare istruzioni e comandi e a scomporre i problemi. 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 anche di 45°** ed esegue ripetizioni; memorizza fino a 200 comandi consecutivi. Il collegamento Bluetooth a **tablet** e **PC** (Windows, iOS e Android) permette di programmarlo a distanza. È ricaricabile e può comunicare con altri Blue-Bot e Bee-Bot, favorendo attività collaborative.





Idea risparmio | Sono disponibili kit con 6, 12 e 18 Blue-Bot, ognuno con docking station per la ricarica (1, 2 o 3) inclusa.



Accessori ed espansioni

L'utilizzo ideale di Blue-Bot avviene in **combinazione con le mappe tematiche**.

Lettore di tasselli Pro: è un accessorio aggiuntivo, compatibile con Blue-Bot, Rugged Robot e Loti-Bot. Trasforma la programmazione in un'attività concreta e manipolativa: gli studenti creano le sequenze del programma disponendo tessere fisiche, ciascuna associata a un comando. Ciò rende il coding più immediato, tattile e facile da comprendere. Ogni tessera si illumina durante l'esecuzione della sequenza, semplificando il debugging, e fino a tre lettori si collegano magneticamente in serie per programmi più lunghi. Include lettore, caricatore e set di tessere movimento standard. **Ideale per l'inclusione**. Compatibile con i robot prodotti dal 2020 in poi.

Green kit | 6 Blue-Bot con docking station e 4 tappeti tematici green dalla raccolta differenziata all'orto.

324449 BLUE-BOT	**131,00 €**
327481 SET CLASSE 6 ROBOT	**786,00 €**
346388 SET SCUOLA 12 ROBOT	**1.275,00 €**
346389 MEGA SET 18 ROBOT	**1.880,00 €**
343492 GREEN KIT	**680,00 €**



Percorsi per Bee-Bot e Blue-Bot

Mappe in vinile con griglie con passo di 15 cm. Altri sul sito.

346373	LINEA DEL 10 | 25X150 CM	29,50 €
346220	PERCORSO TRASPARENTE | 60X60CM	30,00 €
347184	FATTORIA 75X75 CM	35,00 €
346377	ALFABETO MAIUSCOLO | 75X90 CM	35,00 €
346378	FORME GEOMETRICHE | 60X60 CM	29,50 €
346379	CITTÀ | 60X60 CM	29,00 €
346374	LINEA DEL 20 | 25X300 CM	40,00 €
342462	RACCOLTA DIFFERENZIATA | 60X60 CM	29,00 €
343712	SISTEMA SOLARE | 60X60 CM	29,50 €

Oti-Bot

Robotica sociale, dalla primaria. Oti-Bot porta **l'intelligenza artificiale** in classe in modo **concreto**. Identifica i volti e reagisce in modo diverso a seconda della persona che ha davanti: i bambini vedono come lavora un sistema di AI invece di sentirselo raccontare. **Si programma a blocchi** con l'app gratuita, **segue le linee** con il sensore di colore, **disegna**, muove la testa, esprime **emozioni** con la pancia a LED e registra video, audio e foto nella memoria interna. **Sensori capacitivi** e feedback sonoro e visivo ne fanno uno strumento di inclusione. Con il **Set Pancini** (aggiuntivo) la pancia ne espande le funzioni: spinta – cestino – sollevamento.

Scuola primaria, età: 6+.

346212	OTI-BOT	400,00 €
359155	OTI-BOT - SET PANCINI	71,00 €





Loti-Bot

Loti-Bot è ricco di funzionalità: programmazione progressiva dai primi comandi al coding a blocchi, LED, motori, sensori paraurti e di prossimità programmabili, portapenne regolabile per disegnare con precisione, microfono e altoparlante con 20 suoni precaricati. La funzione Buddy Detection rileva altri Loti-Bot, Blue-Bot e Bee-Bot nelle vicinanze e gli permette di interagire con essi, mentre il sensore di dislivello gli **impedisce di cadere dal bordo del banco**. Programmabile anche senza schermo con il Lettore di tasselli Pro: sequenze di tessere fisiche, una per comando, che si illuminano durante l'esecuzione.

347588	LOTI BOT	144,00 €
347590	SET CLASSE | 6 ROBOT	893,00 €

Rugged Robot

Il robot programmabile per **uso esterno**: la robusta scocca in ABS e le ruote tassellate affrontano anche terreni all'esterno. Si programma con le frecce sulla scocca, via Bluetooth con l'app gratuita per tablet o senza schermo con il Lettore di tasselli Pro, con tessere fisiche che si illuminano. Memorizza fino a 256 passaggi, ha 3 velocità e un sensore di **ostacoli** attivabile: se rileva un ostacolo, ruota di 45° e prosegue il programma. Include slot per **pennarello o fotocamera**. Con il **data logger** (venduto separatamente) registra i valori di **luce**, **suono** e **temperatura** (dati esportabili su PC, Mac e Chromebook): coding e scienze outdoor insieme. **Età: 8+**

327211	RUGGED ROBOT	200,00 €
327499	SET CLASSE | 6 ROBOT	1.194,00 €
336154	DATA LOGGER PER RUGGED ROBOT	61,00 €





Il robot più trasversale, con applicazioni per
Infanzia | Primaria | Secondaria I grado | Secondaria II grado



Photon Education

Robot - Set base

Un set didattico per tutti i livelli di scuola

Il robot Photon è uno strumento didattico universale, progettato per lavorare con ogni età: **dalla scuola dell'infanzia fino alla secondaria di secondo grado.** Gli insegnanti possono usare i piani di lezione già pronti e inclusi nel set o crearne di propri per insegnare qualsiasi materia, dalle discipline umanistiche alle scienze, dal coding di base a quello avanzato.

La **programmazione** avviene nell'app Photon EDU, un ambiente di **complessità progressiva** con **quattro interfacce**, ognuna costruita sulle competenze acquisite in precedenza: Draw (si disegna il percorso con un dito), Badge (programmazione a simboli), Blocks (blocchi da comporre) e Code (sequenze di codice testuale). Da PC, con il Magic Dongle e l'app Photon Magic Bridge, si programma anche con Scratch 3.0, MakeCode, JavaScript e **Python**, collegando fino a 8 robot contemporaneamente a un computer o monitor interattivo.

Il robot è dotato di **sensori** di luce, suono, tocco, ostacoli e distanza, comunicazione con altri robot, altoparlante, **registrazione audio** e occhi e orecchie a **LED**. Ruota sul proprio asse con una precisione di 5 gradi e si **sposta con precisione centimetrica**: con il portapennarello (non incluso) disegna qualsiasi figura geometrica. Batteria fino a 8 ore, ricarica microUSB, certificazioni CE (RoHS, EN-71).

Il set base **include** robot, cavo microUSB, manuale e accesso al database digitale di piani di lezione.

355511	PHOTON | ROBOT - SET BASE	205,00 €
355513	KIT DIDATTICO DISEGNO	74,00 €



Kit Robotica & coding

Kit pronto all'uso perfetto per sviluppare **competenze trasversali** tra gli 11 e i 15 anni, con 15 progetti che integrano e **fanno interagire il robot Photon e la schedina BBC micro:bit v2** (2 incluse): dalla rilevazione di ostacoli alla stazione meteo, dal dimmer all'allarme multisensore, fino a timer, luci RGB, riconoscimento di simboli, controllo remoto e domotica IoT.

I due dispositivi **si programmano insieme in MakeCode** dalla stessa app, per sperimentare anche la **comunicazione seriale** e sviluppare competenze di coding attraverso applicazioni concrete.

Il set include 2 robot Photon, 2 micro:bit v2, 2 Magic Dongle, supporti, magneti e altri accessori. **Livello | Secondaria di I grado.**

355508	KIT DIDATTICO ROBOTICA E CODING	509,00 €

Kit per Bisogni educativi speciali (BES)

Sviluppato con un team di esperti nell'ambito dei **bisogni educativi speciali**. In questo set Photon diventa un compagno paziente e motivante, capace di **ripetere le attività senza limiti** e di **adattarsi** alle esigenze individuali.

Le **50 attività personalizzabili incluse** lavorano sullo sviluppo emotivo, sulla comunicazione, attraverso le carte del sistema CAA, sulla concentrazione e sullo sviluppo globale, permettendo di calibrare liberamente gli esercizi sulle esigenze e sui progressi individuali.

Include un robot Photon, 50 scenari, 5 set di flashcard e 2 tappeti didattici, a griglia e per lo storytelling. **Livello | Infanzia, Primaria, Sec I grado.**

355506	KIT BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (BES)	386,00 €





Photon Education

Kit Alla scoperta dell'AI

Introdurre gli studenti all'AI in modo esperienziale

L'AI Kit è una soluzione pronta all'uso per **primaria e secondaria di I grado**: tutte le risorse incluse concorrono ad aiutare l'insegnante a parlare di AI e a sviluppare il pensiero critico, perché bambine e bambini diventino utilizzatori consapevoli della tecnologia.

Il kit si basa su **20 lezioni (incluse) che rispondono alle domande fondamentali**: che cos'è l'intelligenza artificiale, come funziona, che cosa ne determina l'efficacia. Le attività sono divise in due percorsi paralleli da 10 lezioni: il primo per i 7-9 anni, con lezioni da 90 minuti; il secondo per i 10-12 anni, con lezioni da 45 minuti più tecniche, dedicate anche alla qualità dei dati di addestramento e alle **questioni etiche**. Si possono combinare liberamente gli esercizi dei due percorsi.

Il cuore del kit è il **modello di città**, che gli studenti costruiscono con gli elementi **inclusi nel set**: una mappa con accessori su cui scoprono le applicazioni concrete dell'AI. Con le app incluse addestrano l'algoritmo del robot Photon, per diventare cassa automatica intelligente, frigorifero smart, veicolo autonomo, detective o chatbot. Analizzando i risultati capiscono quanto contano **quantità e qualità dei dati**, che cos'è un **bias** e perché anche **le macchine sbagliano**.

Il set **include un robot** Photon, 20 lezioni guidate, tappeto Smart City, supporto per tablet, 9 modelli di edifici, 54 insegne, 19 flashcard, semafori, rotonda e accessori.



355509 KIT DIDATTICO ALLA SCOPERTA DELL'AI	492,00 €
355512 PHOTON MAGIC DONGLE	25,00 €



Kit Fisica

Kit di fisica **dagli 11 ai 15 anni**: 10 lezioni trasformano misure, forza, moto, lavoro, potenza, energia, suono e luce in **esperimenti** concreti con Photon, per osservare i fenomeni, raccogliere e analizzare dati e verificare le ipotesi.

Include **2 robot**, Magic Dongle, dinamometri, calibri, strumenti di misura e app dedicata.

355504 KIT DIDATTICO FISICA	509,00 €



Kit Ecologia

Kit per **primaria e secondaria di I grado** dedicato all'educazione ambientale. 10 lezioni, autonome o in percorso, esplorano riciclo, energia, mobilità sostenibile, città verdi e rinnovabili, stimolando confronto e pensiero critico.

Include 2 robot Photon, 2 Magic Dongle, 32 schede, tappeto, pennarelli, magneti e accessori.

355505 KIT DIDATTICO ECOLOGIA	509,00 €



Kit Prescolare

Set per lo sviluppo cognitivo, sociale, emotivo e motorio per la fascia d'età **3-6 anni**. 50 attività che sviluppano conoscenze e competenze legate a colori, forme, lettere, ambiente, emozioni, empatia, movimento e regole sociali. **Include** un robot, schede e simboli, cubo educativo, bastoncini, 2 tappeti, braccialetti e flashcard.

355510 KIT DIDATTICO PRESCOLARE	402,00 €
355515 TAPPETO IN SCHIUMA PER PHOTON	45,00 €



Kit per lo Sviluppo Socio-Emotivo (SEL)

Set di attività per lo sviluppo socio-emotivo **dai 6 agli 11 anni**, basato sul modello SEL di CASEL. 50 attività incluse guidano gli studenti nelle 5 aree SEL, dalla consapevolezza di sé alle relazioni e alle decisioni.

Include un robot, 50 scenari, 2 tappeti, cubo educativo, 50 bastoncini e 5 set di flashcard.

355507 KIT SVILUPPO SOCIO-EMOTIVO (SEL)	386,00 €





Makeblock Education

mTiny

Storie da percorrere, codice da comporre

mTiny è il robot panda che introduce al pensiero computazionale già a partire dai 4 anni, **senza bisogno di competenze di letto-scrittura**. Si programma con la **reading pen** inclusa nel set: **si compone la sequenza appoggiando i blocchi fisici uno dopo l'altro, si tocca con la penna e mTiny esegue. Nessuno schermo, nessun tablet, nessun PC**: il codice resta un oggetto che si tocca, si sposta e si rimette in ordine, alla portata delle mani e dell'attenzione dei più piccoli. Il robot si muove su **mappe tematiche illustrate** (incluse) che danno un contesto e uno scopo al percorso da programmare. **Il feedback è immediato**: se il robot esce dal tracciato il bambino vede subito dove la sequenza si è rotta, torna sui blocchi e la corregge. È qui che si costruiscono le competenze legate a **decomposizione del problema, previsione dell'esito e tolleranza dell'errore**, che precedono e sostengono **la matematica**. Con oltre **10 emozioni e più di 300 effetti sonori** mTiny accompagna anche lo **sviluppo socio-emotivo**: i bambini riconoscono e nominano gli stati d'animo del robot. I **pennarelli inclusi** lo trasformano in **strumento grafico** per tracciare linee, forme e lettere, mentre i **blocchi funzione** (set aggiuntivo) aprono al disegno geometrico e alla notazione musicale. Il **set per la classe** è composto da 6 set base. **Progettato sulla teoria delle intelligenze multiple. Livello | Infanzia e primaria.**

333014 MTINY DISCOVER	197,00 €
336397 SET CLASSE	6 ROBOT	1.177,00 €
335328 SET BLOCCHI AGGIUNTIVI	26,00 €

Makeblock Education

Codey Rocky

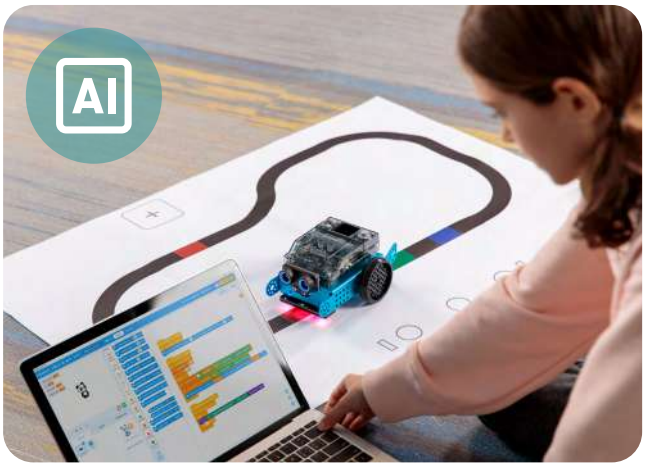
Sensori, IA e IoT in un unico, simpatico robot

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 e di crescere fino a **Python**, passando per il coding base e avanzato. Codey Rocky integra oltre **10 sensori** elettronici programmabili (display LED, speaker, sensori di luce e suono, giroscopio, sensore colore/prossimità a infrarossi, trasmettitore e ricevitore IR) ed è compatibile con i mattoncini LEGO per costruzioni creative. Supporta la **comprensione dei principi di Intelligenza Artificiale** e del modo in cui l'uomo interagisce con le macchine. Grazie al Wi-Fi integrato si collega al Cloud per sperimentare con l'**IoT**: combinabile con IFTTT, rende **automatizzabili** "attività intelligenti". Risorse in italiano: sono disponibili la **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** e acquistabili anche separatamente. Livello consigliato | Primaria (8+) e Secondaria di I grado.





341436 CODEY ROCKY - VERSIONE 3.0	125,00 €
349959 SET MEZZA CLASSE	6 ROBOT	850,00 €
349958 SET CLASSE	12 ROBOT	1.700,00 €





Makeblock Education

mBot2

Dai blocchi a Python, un robot che cresce con la classe

mBot2 è uno dei robot didattici più diffusi, trasversali e longevi: semplice da utilizzare, offre infinite possibilità e aiuta gli studenti a diventare veri problem solver. Il suo cuore è **CyberPi**, microcontrollore potente e conveniente, acquistabile anche singolarmente per progetti di elettronica e data science. Si programma con mBlock, a blocchi (basato su **Scratch**) e in **Python**: lo stesso ambiente fa da **"traduttore" tra i due linguaggi**, rendendo naturale la transizione alla programmazione testuale per gradi di difficoltà crescenti. Include **sensori di ultima generazione** (ultrasuoni e sensore di colore Quad RGB, perfetto per attività segui-linea precise), chassis in alluminio e motori encoder. Si espande con sensori Arduino, moduli mBuild, motori e servomotori per approfondire AI, IoT e Data Science, anche grazie alla nuovissima **AI Camera 2.0**. Con lo Smart World Add-on, pensato per la secondaria, mBot2 si trasforma in trasportatore, sorvegliante o braccio robotico. Con **Rover Robotics Kit** e i cingoli multifunzione diventa un rover che affronta diverse condizioni di superficie. **Livello | Primaria, Sec I e Sec II grado.**

341648	MBOT2 CON CHIAVETTA DONGLE	145,00 €
342042	SET MEZZA CLASSE	6 ROBOT	870,00 €
342041	SET CLASSE	12 ROBOT	1.740,00 €
354610	KIT ROVER ROBOTICS	245,00 €
362229	AI CAMERA 2.0	119,00 €
343789	SMART WORLD ADD-ON	68,00 €
339991	CYBER PI	130,00 €



Ultimate 2.0

Questo set didattico avanzato permette di costruire 10 modelli di robot capaci di afferrare, arrampicarsi, rilevare e molto altro. Utilizza la potente scheda **"Mega Pi"** basata su Arduino Mega 2560 **in grado di pilotare 4 motori stepper, 4 con encoder, 8 DC** ed è **compatibile** anche con **Raspberry Pi**. Include **oltre 160 parti elettroniche e meccaniche**, sensori (ultrasuoni, seguilinea, giroscopio) e attuatori (3 motori con encoder, 1 pinza, 4 driver motori). La compatibilità con Arduino sposta i limiti del kit al di là dell'immaginazione! Programmabile con mBlock 5, Python e C/C++ di Arduino. **Età: 14+.**

313133	ULTIMATE 2.0 - KIT ROBOT 10 IN 1	424,00 €

HaloCode

HaloCode è un computer a scheda singola progettato per fare didattica creativa e intelligente e perfetto per **applicazioni wearable**. Con mBlock 5 imparare a programmare è divertente e immediato: si parte dai **blocchi**, l'app con cui si controlla, e si arriva a **Python**. Il **Wi-Fi integrato** consente di collegare HaloCode in rete, con clustering tra più schede, e i 4 MB di memoria offrono spazio per ricche applicazioni IoT, prototipazione veloce e controllo remoto. In soli **45 mm** di diametro concentra **12 LED RGB** programmabili, sensore di movimento, sensori touch e microfono: con il **riconoscimento vocale integrato** in mBlock, l'AI entra in classe. Alimentabile via USB o batterie AAA.

326746	HALOCODE	50,00 €
327615	SET CLASSE	12 HALOCODE	598,00 €





Sphero Edu

Indi

Ogni colore un comando

Entra nelle STEAM con indi, il robot educativo per i più piccoli della famiglia Sphero: accessibile e di semplicissimo utilizzo. A forma di auto, con il **sensore di colore** integrato legge le tessere colorate come veri e propri comandi, permettendo di lavorare sul coding in modalità totalmente unplugged. Giocando, i bambini sviluppano riconoscimento dei colori, sequenze, scomposizione, individuazione di schemi e causa-effetto. Quando sono pronti, l'app gratuita Sphero Edu Jr consente di **riprogrammare indi a blocchi** con un'interfaccia pensata per chi sta ancora imparando a leggere e per attività di difficoltà crescente adatte anche alla scuola primaria. Le attività proposte sono trasversali e sono relative a competenze e contenuti di italiano, matematica, scienze e competenze socio-emotive. Lo Student Kit include 1 robot, 20 tessere, custodia e 15 carte sfida, mentre il set per l'intera classe è composto da 8 robot.

Novità | Il Set Tappeti pieghevoli ne include 4 di 80X130 cm e su di essi è disegnata una griglia dimensionata sulle mattonelle-colore. La superficie è cancellabile a secco e il set include adesivi riutilizzabili. Si aprono in pochi secondi e si ripiegano in 16 cm.

Livello | Infanzia e Primaria.



337685	SPHERO INDI	130,00 €
337686	STUDENT KIT	155,00 €
337687	SET CLASSE	8 ROBOT	1.558,00 €
363929	SET TAPPETI E ADESIVI	103,00 €



Sphero BOLT+

Sphero BOLT+ è un robot programmabile sferico, grande poco più di 7 cm, con tre modalità: disegno, programmazione a blocchi e testuale, fino a Python e JavaScript. Lo schermo LCD a 128x128 pixel restituisce **animazioni e dati dei sensori** in tempo reale: velocità, rotazione, luce e direzione diventano grandezze osservabili, terreno ideale per la **matematica** e le **scienze**. Il guscio è waterproof: BOLT+ **rotola in acqua bassa** e su superfici bagnate, regge gli schizzi in laboratorio e si sciacqua sotto l'acqua corrente, assicurando igiene e pulizia. Ricarica wireless Qi, avvio **shake to wake**. C'è anche il Power Pack da 15 robot.

Livello | Primaria e Secondaria.

354653	SPHERO BOLT+	203,00 €
354655	SPHERO BOLT+ POWER PACK	3.571,00 €

Sphero RVR+

Veicolo robotico cingolato, pronto all'uso **senza montaggio**. A renderlo unico è **l'apertura hardware: la porta di espansione universale** (UART a 4 pin con alimentazione integrata), la piastra di montaggio e la Blueprint plate permettono di collegare e alimentare micro:bit, Raspberry Pi e littleBits per possibilità di utilizzo e finalità diversissime. Vera piattaforma di sperimentazione sempre pronta all'uso. La **suite di sensori** – colore, luce ambientale, IR, giroscopio, accelerometro ed encoder sui motori – trasmette dati in tempo reale all'app: questo lo rende una base concreta per **data logging**, controllo di posizione e **progetti sui veicoli autonomi**. **Si programma** a blocchi con Sphero Edu, ma anche **in JavaScript e Python**, fino al **Public SDK**. **Livello | Scuola secondaria di I e II grado**.

345628	SPHERO RVR+	287,00 €







Ozobot

Ari

Dai colori a Python, con l'IA

Il robot educativo più piccolo al mondo ora disponibile anche con schermo LCD! Ari è un cobot compatto rivolto agli studenti del primo ciclo: si muove e anima solo quando viene programmato. Il coding avviene in tre modi diversi: a colori, semplicemente utilizzando pennarelli colorati (senza dispositivi), a **blocchi** con Ozobot Editor e in **Python**. Il touchscreen ad alta risoluzione 390x390 px visualizza testo, immagini e animazioni vivide, che consentono di interagire con i contenuti della lezione, raccogliere dati e ricevere feedback immediati, rendendo più semplici relazioni causa-effetto e debugging. Il sensore ToF rileva ed evita ostacoli e misura distanze con precisione; accelerometro e giroscopio fanno vedere "dal vero" concetti astratti di matematica e fisica. La novità sono i **blocchi LLM** di Ozobot Editor, che portano **l'intelligenza artificiale** direttamente nei programmi degli studenti, senza piattaforme esterne. Completano il quadro LED e altoparlante programmabili, scocca in policarbonato, ricarica wireless e app dedicate come Distance, Life Cycles e The Night Sky, con centinaia di lezioni gratuite su Ozobot Classroom. **Livello | Scuola Primaria e Secondaria**.

DIFFERENZE CON BIT+ E EVO

Bit si programma solo con i Color Code, Evo aggiunge sensori e interazione, Ari è grande il doppio e porta touchscreen, app e Python fino alla secondaria.

355725 OZOBOT ARI	**287,00 €**
**355726 SET CLASSE	12 ROBOT**	**3.395,00 €**
**363441 SET MAX	18 ROBOT**	**5.000,00 €**



Ozobot Evo

Ozobot Evo si **programma in due modi: senza schermo**, disegnando percorsi con i pennarelli, oppure a **blocchi** con Ozobot Blockly, che ha 5 livelli di difficoltà. Ha **sensori** ottici e di **prossimità**, LED RGB e **altoparlante** programmabili, Bluetooth, scocca in policarbonato e batteria ricaricabile. Il kit base comprende un robot Evo, 5 pennarelli Color Code, guida e custodia. **Accesso gratuito alle oltre 700 lezioni** passo-passo di Ozobot Classroom con contenuti pronti per lezioni di italiano, matematica, tecnologia, scienze, lingue. Lo **STEAM Kit** collega il coding a un argomento curricolare (Sistema Solare).

Livello | Infanzia e Primaria

353529 OZOBOT EVO	**215,00 €**
353533 STEAM KIT	**50,00 €**

Ozobot Bit+

Ozobot Bit+ è il modo più semplice e immediato per entrare nel coding. Tascabile (meno di 4 cm), **si programma in due modi**: senza device, **disegnando** linee e codici colore con i pennarelli su carta, oppure a **blocchi** con Ozobot Blockly, che offre cinque livelli di difficoltà e cresce con lo studente. I sensori ottici brevettati gli permettono di **seguire le linee** e riconoscere **oltre 25 codici colore** per cambiare velocità, direzione, girare e altro. Scocca rinforzata in policarbonato, LED e altoparlante, batteria ricaricabile. Ideale dai 6 anni, ha accesso alle centinaia di lezioni e attività gratuite di Ozobot Classroom, pronte all'uso per ogni materia. Disponibili su richiesta **puzzle** in legno con percorsi tangibili già pronti all'uso.

Livello | Primaria

342751 OZOBOT BIT+	**120,00 €**





Primo Toys

Cubetto

Coding prima di leggere e scrivere

Cubetto è il robot di legno che introduce al coding i bambini dai 3 anni, prima ancora che sappiano leggere e scrivere. **Il set comprende** il robot, la console di programmazione, la **mappa in tessuto** e 16 blocchi di istruzioni: tasselli colorati da inserire nella console, ognuno corrispondente a un'azione (avanti, gira a sinistra, gira a destra, funzione). Componendo la sequenza e premendo il pulsante blu, i bambini vedono il proprio programma prendere vita: Cubetto **si muove sulla mappa** via collegamento wireless, senza alcuno schermo, tablet o PC.

L'approccio, **ispirato al metodo Montessori e alla tartaruga LOGO, rende tangibile il pensiero computazionale**: sequenze, algoritmi, funzioni e debugging si imparano manipolando oggetti reali, sviluppando problem solving e lavoro di gruppo. Il linguaggio è universale, senza lettere né parole: funziona in qualsiasi lingua e diventa uno **strumento prezioso per l'inclusione**, perché i tasselli si riconoscono per colore, forma e segni incisi, quindi anche al tatto.

Il gioco si espande con nuove mappe avventura e storybook illustrati, che uniscono coding e narrazione per attività interdisciplinari. Per la scuola **sono disponibili i pack multipli**. La scocca in legno, robusta e piacevole al tatto, resiste all'uso quotidiano in classe.

PRIMO



355420 CUBETTO PLAY SET	185,00 €
364785 SET PER LA CLASSE	6 ROBOT	1.050,00 €
355419 MAPPA OCEANO BLU	24,00 €
355418 MAPPA SPAZIO PROFONDO	24,00 €

MatataStudio

Tale-Bot Pro

Programmare per raccontare storie

Tale-Bot Pro è il robot educativo che racconta e interagisce: utilizza il pensiero computazionale per **narrare storie e vivere avventure**, senza tablet né PC. Sul suo dorso si trovano i comandi per spostarlo (frecce, ciclo, avvio) e animarlo (microfono, danza, cancella): basta premerli in sequenza e avviare il programma. Il passo è variabile da 10 a 15 cm. Debug semplificato, registrazioni e cicli di programmazione. **Il robot rende visibili i comandi con una striscia LED**, facilitando l'associazione tra tasto e azione e semplificando il debugging. Consente di cancellare singoli comandi, **interagisce a voce** con i bambini e **permette di registrare messaggi** personalizzati. Include inoltre la **funzione di ciclo**, utile per riconoscere e ottimizzare le sequenze ripetitive. Un sensore ottico nella parte inferiore gli permette di "vedere" i **percorsi interattivi** come esercizi-sfida: ogni mappa ha obiettivi educativi differenti e il robot reagisce in modo diverso, con guida vocale e feedback immediato.

TaleMap. Con TaleMap l'apprendimento diventa un vero viaggio interattivo: la grande mappa 6x6 è composta da 36 caselle in cui inserire delle cards tematiche double-face per creare scenari sempre diversi. Grazie al software MatataCode, insegnanti e studenti **associano a ogni casella un'azione e una voce personalizzate** e trasferiscono la mappa al robot via USB. Tale-Bot Pro diventa parte attiva della storia, tra matematica, scienze, linguaggio e creatività.



matata studio



363269 TALE-BOT PRO	100,00 €
364916 TALE-BOT PRO CON ACTIVITY BOX	122,00 €
362385 TALEMAP - MAPPA INTERATTIVA	30,00 €

Il robot che disegna ciò che programmi

Un robot che disegna: con i bracci robotici programmabili **a blocchi** è possibile! Dobot Magician Lite monta infatti un **porta-penna** e grazie a ciò può disegnare o scrivere. Può disegnare cose semplici senza programmazione, oppure, per disegni più avanzati, è necessario programmarlo, grazie a DobotLab, una piattaforma semplicissima che include DobotBlock (simile a Scratch), idee, forme pronte da disegnare e un ambiente di simulazione. Si programma in digitale e poi si guarda il braccio disegnare nel mondo reale.

Se il programma è sbagliato l'errore sta sul foglio e si vede. Attività di geometria, arte e pensiero computazionale con un unico strumento.

Livello | Dalla scuola primaria.

Il braccio, e tutto quello che fa oltre il disegno, è a pagina **110**.

331597 MAGICIAN LITE **900,00 €**



CodyRoby



CodyRoby è un metodo per giocare e apprendere attraverso programmazione e pensiero computazionale, a ogni età e senza dispositivi: una soluzione di coding unplugged. **Ideato dal prof. Alessandro Bogliolo**, docente dell'Università di Urbino e ambasciatore di Europe Code Week, oggi prende forma in strumenti pensati per scuole e ambienti educativi, a cominciare da un libro di testo.

354913 LIBRO CODYROBY **12,00 €**

I corsi del Prof. Bogliolo



Il prof. Bogliolo collabora con la **nostra Academy** come **autore di corsi** molto apprezzati, tra cui alcune **proposte** dedicate al **DM 219**. La collaborazione può estendersi a Scuole polo e progetti per altre opportunità di formazione finanziata da costruirsi su misura. Per info: **formazione@campustore.it**

FORMAZIONE CODYROBY - IFE ACADEMY **CONTATTACI**

Tappeto CodyRoby



Scacchiera CodyRoby **2,5x2,5 m in EVA**, certificata per uso scolastico, con 25 tessere a incastro, bordo componibile e 50 tasselli intercambiabili. Disponibili estensioni CodyFeet, CodyColor, CodyMath e CodyWord.

325607 SET BASE TAPPETO **989,00 €**

349356 ADD-ON MATH + WORD **244,00 €**

349355 ADD-ON FEET **229,00 €**

Carte CodyRoby



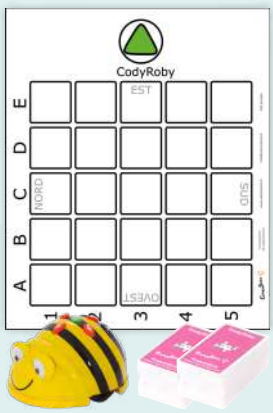
Il **Set base** comprende: 62 carte (9x5 cm) con comandi CodyRoby, la scacchiera (15x18 cm), 5 pedine e 46 Tasselli. Il **Set per la classe** include 12 set base. Le **carte giganti** misurano 15x27 cm e sono le stesse del set standard ma più grandi e includono idee attività.

325533 SET DA TAVOLO **13,00 €**

325580 SET PER LA CLASSE **156,00 €**

325532 SET CARTE GIGANTI **37,00 €**

Kit CodyRoby con Bee-Bot



Un kit che unisce le apette robotiche Bee-Bot al metodo CodyRoby, con un nuovo percorso e attività didattiche dedicate. **Include** 6 Bee-Bot, percorso Bee-Bot CodyRoby, 2 set di carte CodyRoby, un set di carte giganti e nuove schede attività illustrate ideate dal prof. Bogliolo.

346393 CODY BEE-BOT **605,00 €**

CodyColor Puzzle



Il coding unplugged di Alessandro Bogliolo diventa un puzzle schema libero, con tasselli colorati a incastro universale per creare forme, percorsi, disegni e giochi che sviluppano il pensiero computazionale. La guida per l'insegnante include attività ideate e descritte dal prof. Bogliolo. Ideale anche per doposcuola, biblioteche, ludoteche intelligenti.

336418 CODYCOLOR PUZZLE **89,00 €**



Cos'è

Un set di mattoncini, motori e sensori per capire l'IA.

Perché è unico

Un percorso continuo dai 5 agli 11 anni e oltre.

Programmazione

Icone grafiche, senza testo scritto oppure blocchi testuali.

Compatibilità

iOS, Chrome, Windows, Mac e Android.

Livello / Età

Primaria - Secondaria I grado / 5+, 8+, 11+



LEGO® Education

Informatica e IA

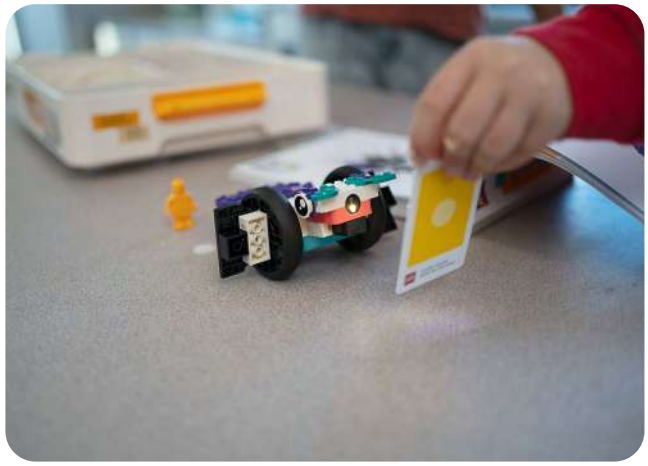
LEGO® Education Informatica e IA porta in classe e rende tangibili i concetti che stanno dietro alle tecnologie AI usate ormai ogni giorno: dati, riconoscimento di schemi, addestramento, decisione automatica, privacy.

Capire l'IA, un mattoncino alla volta.

Dai dati alla decisione

Un modello di **intelligenza artificiale** non è una scatola nera: raccoglie esempi, li ordina, riconosce ricorrenze, sceglie. Con questa nuova linea di set LEGO® Education ognuno di quei passaggi diventa un gesto concreto, **compreso attraverso un'attività manipolativa**. Si raccolgono i dati con il sensore di colore, si associano a un'azione, si verifica se il modello risponde come previsto e, quando sbaglia, si torna indietro a correggere gli esempi. **L'errore non è un incidente da nascondere**: è il momento in cui si impara di più. Le attività alternano costruzione, programmazione e discussione collettiva, con domande che riguardano tanto la tecnica quanto le sue conseguenze: quali dati abbiamo scelto, che conseguenze ha un dato sbagliato, chi risponde della decisione finale. È il modo più diretto per portare l'IA dentro le lezioni con **spirito critico**, senza ridurla a una lezione teorica.





PRIVACY E PROTEZIONE

Al contrario delle AI generaliste, qui il centro dell'esperienza è dato da sicurezza e salvaguardia dei più piccoli: immagini e dati personali non vengono inviati a server esterni, raccolti da LEGO® Education o trasferiti a terze parti. **Nessun contenuto viene condiviso** o utilizzato per altri scopi, offrendo a scuole, docenti e famiglie un **ambiente protetto e controllato**.

Tre età, un solo percorso

La linea copre l'intero **primo ciclo** con 3 set che condividono linguaggio, app e impianto metodologico. A **5+** si lavora sul riconoscimento e sulla classificazione, con costruzioni rapide e programmazione per icone. **Non esiste nessun altro set sul mercato** che affronti **il tema dell'AI con bambine e bambini così piccoli**. A **8+** ci sono sequenze articolate, programmazione a blocchi e primi modelli addestrati dagli studenti. A **11+** si progettano sistemi che raccolgono dati, li elaborano e agiscono sull'ambiente.

Ogni set dà accesso a **30 lezioni** già pronte, di 45 minuti l'una, con schede per l'insegnante e materiali per lo studente. Sono veloci da avviare, organizzate in 6 unità, con 4 lezioni più 1 sfida di progettazione. Per chi vuole andare oltre, in qualità di **partner LEGO® Education** da 30 anni, abbiamo sempre disponibili **percorsi di formazione LEGO Academy con attestato**.



LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.





Set 5+

Il set può essere introdotto già a partire dai 5 anni, quando leggere e scrivere è ancora un impegno: qui non serve. Si lavora solo con i mattoncini, oppure si programma spostando **icone puramente grafiche**, e associando colori ad azioni, così l'attenzione resta sul ragionamento e non sulla sintassi. I bambini sono portati a costruire un modello semplice, seguendo alcuni esempi, osservano come si comporta e **scoprono che le macchine non pensano**: rispondono a ciò che viene loro insegnato. È la prima idea corretta di intelligenza artificiale, e arriva prima di qualsiasi definizione formale. Le 30 idee di attività incluse affiancano il docente, con attività brevi, suddivisibili in sequenze e quindi compatibili con l'orario reale della classe. I contenuti didattici si legano soprattutto a **italiano**, **matematica** ed **educazione civica**. Questa linea nasce dalla scuola reale: tempi brevi, gruppi eterogenei, materiali che devono reggere un anno intero di uso quotidiano. Le costruzioni si montano e si riordinano nel vassoio in pochi minuti. L'assenza di testo scritto rende l'**attività accessibile anche a chi ha difficoltà di lettura** o utilizza l'italiano come L2. Il set base è pensato **per essere usato contemporaneamente da 4 persone**.

Contiene:

- 276 mattoncini LEGO®
- 1 motore singolo e 1 sensore di colore
- carte di connessione e cavo di ricarica USB.

Disponibile anche nel formato per **mezza classe** (3 set base) e nel **set classe** (6 set base).

364817 SET BASE	**303,00 €**
364819 SET MEZZA CLASSE	**905,00 €**
364820 SET CLASSE	**1.800,00 €**

Set 8+

Per questa fascia d'età esistono tanti set da programmare, ma ciò che rende unico Informatica&IA è che l'attenzione qui si sposta dalla semplice programmazione **all'addestramento di modelli motorizzati**. Quando il risultato non corrisponde, la domanda non è come sistemare il programma, ma quali dati sono stati raccolti: è l'ingresso naturale ai **temi** della **qualità del dato**, dei **criteri di classificazione** e della **responsabilità** di chi progetta le AI. Gli studenti possono comunque progettare, costruire e programmare modelli motorizzati ma l'obiettivo ultimo non sono le sequenze di blocchi, che fanno parte del percorso ma sono solo l'avvio di una riflessione più ampia. Le 30 idee di attività sono organizzate in sequenze pronte, con piano di lavoro e presentazione per la classe, e si prestano al lavoro per progetti e alle attività di gruppo. Le costruzioni sono rapide, così l'attività si può svolgere in un'ora di lezione senza sacrificare la discussione finale, che è il momento in cui i concetti si fissano. Come tutta la linea, il set è stato testato in classi reali prima di essere lanciato e ciò si vede in tanti piccoli accorgimenti didattici e nella qualità delle attività proposte. Un set base è pensato per quattro studenti e contiene:

- **321 mattoncini** LEGO®
- 1 doppio **motore** e 1 **sensore di colore**
- carte di connessione e cavo di ricarica USB.

Disponibile anche nel formato per **mezza classe** (3 set base) e nel **set classe** (6 set base).

364778 SET BASE	**388,00 €**
364821 SET MEZZA CLASSE	**1.160,00 €**
364822 SET CLASSE	**2.300,00 €**





LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.

LEGO® Education Informatica e IA



Set 11+

Alla secondaria si progettano **sistemi che leggono dati ambientali** e agiscono di conseguenza. La programmazione è a blocchi, con **problemi aperti e soluzioni da argomentare**. Le 30 attività esplorano classificazione, addestramento e limiti, tra **tecnologia**, **matematica** e **scienze**. Il set base, per 4 studenti, contiene:

- **379 mattoncini** LEGO®
- 1 motore singolo e 1 motore doppio
- 1 controller e 1 sensore di colore
- 2 carte di connessione e cavo USB.

364779 SET BASE	488,00 €
364824 SET MEZZA CLASSE	1.450,00 €
364823 SET CLASSE	2.900,00 €

Un solo percorso, sei unità per ogni set e livello

5+ Primaria 1-3	8+ Primaria 3-5	11+ Secondaria I° grado
1 Nozioni di base	1 Nozioni di base	1 Nozioni di base
2 Hardware	2 Eventi	2 Cicli
3 Eventi	3 Cicli	3 Istruzioni condizionali
4 Sequenze	4 Istruzioni condizionali	4 Variabili
5 Cicli	5 Variabili	5 Funzioni
6 IA e dati	6 IA e dati	6 IA e dati

IA e dati presenti in tutti i livelli **30 lezioni per kit, da 45 minuti**

Il numero indica l'ordine dell'unità dentro il kit. Le celle bianche segnalano i concetti non trattati a quel livello.

Componenti compatibili anche con set LEGO Education Scienze

Telecomando



È un input. Questo è un telecomando, non un cervello: il programma resta nell'app Coding Canvas. Si aggiunge al sensore di colore come secondo canale di ingresso e rende visibile la differenza tra comando ed elaborazione. Già incluso nel set 11+.

357896 TELECOMANDO	70,00 €

Sensore di colore



È un input. Riconosce i colori e la luce riflessa: è lo strumento con cui gli studenti raccolgono dati e addestrano il modello. Insieme alle carte di connessione permette di programmare azioni senza passare dal computer. Sensibilità alla rifrazione adatta a contesti-luce diversi senza grandi calibrazioni.

357897 SENSORE DI COLORE	64,00 €

Motori



Sono degli output. Il **motore singolo** mette in movimento le costruzioni più semplici; il **doppio motore** governa due assi in modo coordinato ed è la base dei veicoli e dei meccanismi articolati. Entrambi si collegano e si ricaricano con lo stesso cavo, senza pile da sostituire.

357894 MOTORE SINGOLO	119,00 €
357895 MOTORE DOPPIO	129,00 €

Connection Card



Le carte di connessione permettono di collegare motore e sensori tra loro senza computer o cavi: con un semplice "tap" avviano il collegamento e evitano interferenze tra più set presenti nella stessa aula. Sono già incluse nei set. Il multi charger ricarica più componenti con una sola presa.

357898 8 CONNECTION CARD	24,00 €
357893 MULTI-CHARGER	119,00 €

LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.



Cos'è

Set per STEAM e storytelling attraverso attività manipolative

Contenuto

449 elementi, hub, 2 motori, sensore, matrice LED

Programmazione

App SPIKE: blocchi a icone e a parole (Scratch)

Compatibilità

iOS, Android, Windows, macOS, Chromebook

Livello / Età

Scuola primaria, dai 6 anni

LEGO® Education

SPIKE™ Essential

LEGO® Education SPIKE™ Essential è una combinazione entusiasmante di mattoncini familiari, hardware intelligente e un'app intuitiva per costruire, programmare e **risolvere problemi STEAM mentre si inventano storie con i robot già dai 6 anni**.

Un vero rinforzo didattico

Include **449 elementi LEGO®**, un **hub programmabile** a due porte, due motori angolari, un sensore di colore e una matrice luminosa 3x3.

Mappatura discipline

Italiano | personaggi ricorrenti, riformulazione del problema, resoconto

Lingue | terminologia STEAM e lessico specialistico in inglese

Tecnologia | ciclo di progettazione iterativo, sequenze, cicli, condizioni

Matematica | misura di tempo e distanza, confronto velocità, dati e grafici

Scienze | trasferimento di energia e collisioni, viventi e ambienti

Educazione civica | ruoli, ascolto reciproco, mobilità urbana



SPIKE™ Essential accompagna l'avvio dell'apprendimento STEM nella scuola primaria: introduce le prime nozioni di coding, favorisce la collaborazione e il pensiero critico, abitua a lavorare per progetti e a scomporre problemi complessi in passaggi gestibili. Il set comprende gli elementi di ricambio ed è pensato per l'uso quotidiano in classe. **CampuStore mantiene a magazzino set, kit classe e ricambi, con consegna immediata**.



Costruire STEM e Storytelling mani in pasta

LEGO education Reseller



Doppio linguaggio di programmazione

La programmazione avviene nell'app LEGO® Education SPIKE™, gratuita e disponibile per iPad, Android, Windows, macOS e Chromebook. L'ambiente propone due linguaggi: i **blocchi a icone**, pensati per chi non ha ancora una lettura fluente, e i **blocchi a parole** basati su **Scratch**, che accompagnano il passaggio a una sintassi più strutturata. La stessa lezione può così essere affrontata da bambini di età e competenze diverse senza cambiare strumento, ed è un vantaggio reale nelle classi eterogenee. I progetti si salvano in locale e non richiedono la creazione di account per gli alunni, semplificando la gestione della **privacy**. L'app include tutorial passo passo, modelli pronti e una **libreria di blocchi coerente con l'hardware del set**. **La configurazione consigliata è di un set ogni due studenti**.

Le lezioni e l'app restano disponibili e supportate da LEGO® Education fino al giugno 2031.



338351 SET BASE **308,00 €**

LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.

LEGO® Education SPIKE™ Essential



Storytelling e competenze socio-emotive

Le quattro minifigure del set non sono un elemento decorativo: ciascuna ha un carattere e una storia, e ogni unità didattica parte da un problema che uno di questi personaggi porta in classe. Gli alunni diventano narratori, discutono le soluzioni possibili, le costruiscono e le mettono alla prova. L'**impostazione narrativa** rende accessibile il problem solving anche a chi fatica con i **linguaggi astratti** e apre uno spazio di lavoro su ascolto, cooperazione e gestione dell'errore. Il set comprende una minifigure su sedia a rotelle e materiali pensati per personalizzare i percorsi, in coerenza con una **didattica attivamente inclusiva**. Inoltre ogni lezione mette a disposizione **rubriche di valutazione** ed estensioni di **matematica** e **italiano**.

Utilizzi Windows? Ecco l'accessorio che ti serve per lavorare!

328544 DONGLE BLUETOOTH 8,00 €

Verso la FIRST® LEGO® League Explore

SPIKE™ Essential è il kit di riferimento della categoria Explore della FIRST® LEGO® League, il programma internazionale dedicato ai bambini dai 6 ai 10 anni. Le squadre progettano un modello motorizzato ispirato al tema della stagione, lo programmano e lo presentano insieme al Team Poster durante i festival regionali. È il modo più efficace per trasformare il set in un percorso che attraversa l'intero anno scolastico, con un traguardo pubblico che dà senso al lavoro svolto in classe. In Italia il Referente nazionale della manifestazione è Scuola di Robotica.

Per dettagli sulla manifestazione: **firstlegoleague.it/**

FIRST LEGO LEAGUE ITALIA

Scuola di Robotica



Set base



Il set completo per una postazione: 449 elementi, hub programmabile, due motori angolari, sensore di colore, matrice luminosa 3x3 e box con vaschette per il riordino. Comprende gli elementi di ricambio e l'accesso a tutte le unità didattiche online.

338351 SET BASE 308,00 €

Set 8 alunni



La configurazione più richiesta per le attività a rotazione, i laboratori pomeridiani e i piccoli gruppi. Permette di avviare il percorso STEAM con un investimento contenuto e di ampliare la dotazione in un secondo momento, aggiungendo set singoli.

338373 SET 8 STUDENTI 1.172,00 €

Set mezza classe



Sei set base per far lavorare dodici alunni in contemporanea: la scelta ideale per gli istituti che alternano due gruppi nello stesso spazio o che condividono l'atelier digitale tra più classi parallele. Copre l'intera programmazione delle unità didattiche senza tempi di attesa tra un gruppo e l'altro.

338372 SET MEZZA CLASSE 1.750,00 €

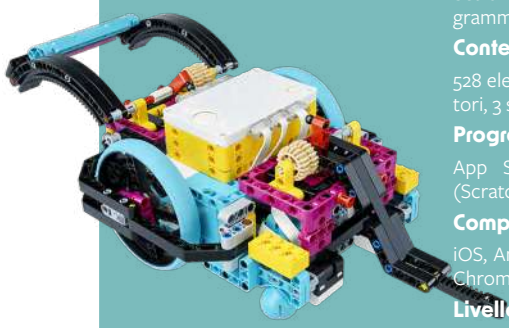
Set classe



Dodici set base per far lavorare l'intera classe insieme, due alunni per postazione. È la dotazione che consente di inserire SPIKE™ Essential nella programmazione curricolare, di ripetere il percorso ogni anno con classi diverse e di gestire i lavori di gruppo senza rotazioni né tempi morti.

338371 SET CLASSE 3.298,00 €

LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.



Cos'è

Set di robot da costruire e programmare

Contenuto

528 elementi, hub 6 porte, 3 motori, 3 sensori

Programmazione

App SPIKE: blocchi a parole (Scratch) e Python

Compatibilità

iOS, Android, Windows, macOS, Chromebook

Livello / Età

Secondaria I e II grado / Dai 10 anni in su



LEGO® Education

SPIKE™ Prime

Programma e sviluppa. Anche in IoT.

LEGO® Education SPIKE™ Prime porta la robotica educativa hands-on nella scuola secondaria: un hub programmabile a sei porte, motori e sensori di precisione e un'app che accompagna gli studenti dai blocchi Scratch fino a Python.

Che cosa contiene il set

Il set base comprende **528 elementi LEGO® Technic**, un **hub intelligente** con **sei porte di ingresso e uscita**, matrice luminosa 5x5, **giroscopio** a sei assi, connettività Bluetooth e batteria ricaricabile già inclusa. A completare la dotazione, un **motore** angolare grande e due motori medi, un sensore di **colore**, uno di **distanza** a ultrasuoni con luce LED e uno di forza che misura pressioni fino a dieci newton.

Tutto è raccolto in una scatola con vaschette a doppio scomparto, pensata per la gestione quotidiana della classe, e **sono compresi gli elementi di ricambio**. L'hub adotta un'interfaccia standard industriale ed è quindi compatibile con sensori di terze parti, una caratteristica che apre il set alle sperimentazioni più avanzate. **La configurazione consigliata è di un set ogni due studenti**.



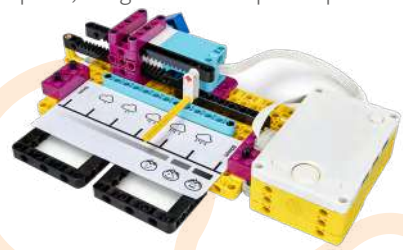


E le competizioni di robotica? Con SPIKE™ Prime le squadre partecipano alla categoria Challenge della FIRST® LEGO® League, in Italia coordinata da Scuola di Robotica. Il programma cambia: la stagione 2026-2027 è l'ultima con questo nome e da agosto 2027 LEGO® Education lancia LEGO® League, che nella stagione inaugurale 2027-2028 ammette ancora l'hardware SPIKE™.

Da Scratch a Python

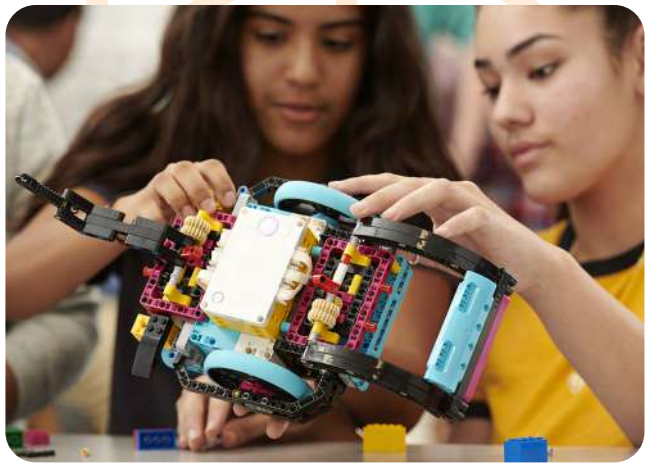
La programmazione avviene nell'app LEGO® Education SPIKE™, disponibile per iPad, Android, Windows, macOS e Chromebook. Gli studenti iniziano con i blocchi a parole basati su Scratch e passano poi alla programmazione testuale in **Python** all'interno dello stesso ambiente, senza cambiare strumento né riprendere da capo. Oltre **50 ore di lezioni pronte** accompagnano il docente con piani di lezione, materiali per lo studente e **rubriche di valutazione**. I progetti si salvano in locale e non richiedono account per gli studenti.

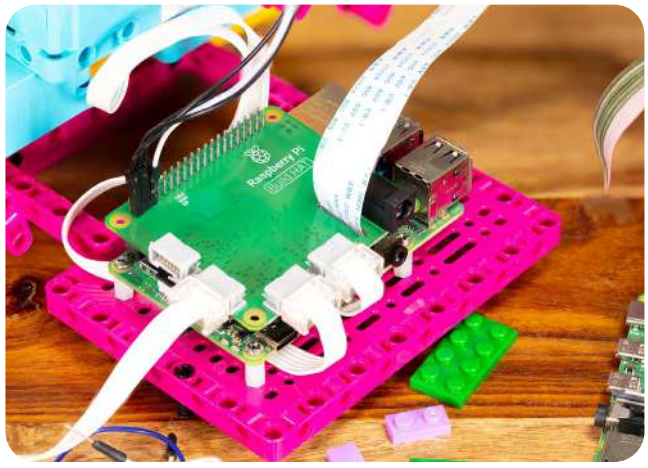
SPIKE™ Prime incoraggia l'apprendimento del coding, facilita il problem solving e il pensiero critico, sviluppa un approccio al sapere insieme inclusivo e laboratoriale. Gli studenti imparano a scomporre problemi complessi, a organizzare compiti e a prendere decisioni in gruppo.



324270 SET BASE SPIKE PRIME **404,00 €**

LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.





Set di espansione

Modelli più complessi per portare il set più lontano

Il set di espansione **aggiunge 603 elementi LEGO®** al set base: **ruote** grandi a bassissimo attrito pensate **per le gare** di robotica, un **motore angolare grande**, un **sensore di colore** e una serie di lezioni in-app dedicate alle competizioni. Comprende anche la **Master Plate**, l'elemento di costruzione che semplifica l'integrazione dei computer a scheda singola con i modelli LEGO® Technic. È la dotazione delle classi che hanno già completato le prime unità didattiche e delle squadre che preparano le gare, dove servono modelli più grandi, più veloci e più precisi. **Richiede sempre un set base per funzionare**.

Il **Raspberry Pi Build HAT** è la scheda sviluppata da Raspberry Pi insieme a LEGO® Education: permette di controllare fino a quattro motori e sensori LEGO® Technic direttamente da un Raspberry Pi. Con questa scheda il set smette di essere un sistema chiuso e diventa un banco di lavoro per l'informatica, con Python, librerie esterne, elaborazione dei dati e progetti IoT.

- Compatibile con Raspberry Pi 4 e Raspberry Pi 5.
- Programmazione in Python con librerie standard e ambienti di sviluppo esterni.
- Nella libreria LEGO® Education sono disponibili progetti guidati su debug, analisi dei dati, matematica e logica.
- Richiede un Raspberry Pi e un alimentatore dedicato, disponibili separatamente.

338442 SET ESPANSIONE	**126,00 €**
339384 RASPBERRY PI BUILD HAT	**40,00 €**
369469 RASPBERRY PI 5 – 8 GB	**175,00 €**

Set multipli

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.

I Set Plus includono anche il Set di espansione.



Il set / Cosa include	Set base SPIKE Prime 324270	Set di espansione 338442	Prezzo
326621 Set Starter Plus	1	1	**525,00 €**
327421 Set base 8 studenti	4	X	**1.610,00 €**
327986 Set Plus 8 studenti	4	2	**1.860,00 €**
348312 Set base Mezza classe	6	X	**2.410,00 €**
348311 Set Plus Mezza Classe	6	3	**2.800,00 €**
348309 Set base Classe	12	X	**4.840,00 €**
348307 Set Plus Classe	12	6	**5.600,00 €**

LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.



Cos'è

Un sistema di robot da costruire avanzati

Contenuto

Base swerve pronta, parti a innesto, elettronica

Programmazione

Blueprint Studio: blocchi e passaggio a Python

Livello / Età

Secondaria di II grado

In classe

Crea un robot funzionante in 1 ora di lezione



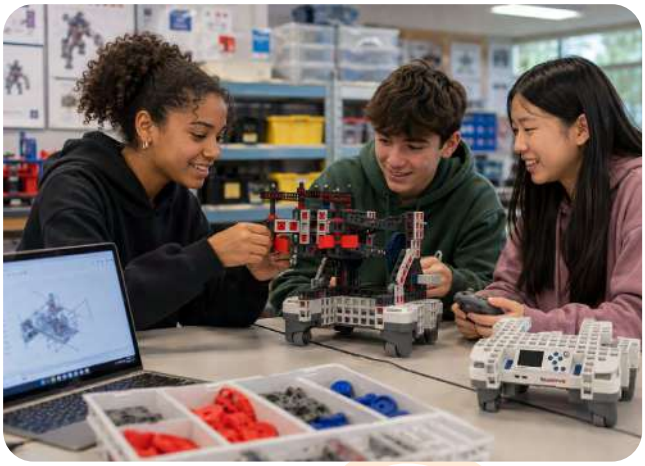
Blueprint Robotics

Sistemi automatici, progetto e collaudo

Blueprint Robotics porta i modelli di robotica avanzata, tipici delle competizioni a lezione: **la base a swerve drive arriva già montata** e collaudata, i meccanismi e le strutture si montano senza viti o saldature e in una o due ore si ha un robot che si muove.

Avvio semplice, possibilità infinite

Lo swerve drive è il sistema di trazione più efficace nelle **competizioni di robotica** e il più difficile da realizzare autonomamente: ogni ruota sterza e spinge in modo indipendente, e la messa a punto richiede allineamenti precisi e calibrazioni continue. Qui arriva già montata e collaudata. Studentesse e studenti l'accendono, la guidano, e da lì cominciano a lavorare davvero: innestano i meccanismi, collegano motori e sensori, provano, smontano e rifanno. Il **sistema di costruzione è aperto e versatile**. All'interno di una classe con più kit ogni gruppo può avere un robot diverso che si muove e compie un'azione. Per i robot avanzati spesso servono settimane di assemblaggio prima della prima prova e molti si perdono prima di vedere un risultato. Con questo set non serve esperienza manuale o tecnica pregressa, né un laboratorio dedicato: si lavora sui banchi, nell'ora di lezione.



Un **Set base** permette il lavoro con 3 studenti, il **Set per la classe** è composto da 6 set base e la **versione con campo** aggiunge il terreno di gara da 244x183 cm e gli elementi di gioco necessari a una competizione strutturata. Lezioni pronte, piani di unità, guide incluse (in formato digitale).

sphero blueprint



Dai blocchi al Python: programmazione progressiva

Un kit permette di costruire – seguendo le istruzioni passo-passo – **sei modelli Rapid Robot**: cargo, nastro trasportatore, lanciatore, quadrilatero articolato, elevatore e braccio a snodo singolo. Sono configurazioni diverse della stessa base, che **possono essere evolute, personalizzate e implementate**: modificarne una significa capire come una scelta meccanica ricade sulle prestazioni. Seguendo le istruzioni si lavora su **vantaggio meccanico**, sistemi di **controllo**, gestione del **moto**, lettura dei dati dei sensori e modellazione CAD. La programmazione parte dai **blocchi** trascinabili di Blueprint Studio (blocchi testuali) e prosegue, quando la classe è pronta, con la scrittura diretta in **Python**, senza cambiare ambiente. Ci sono anche due sfide pensate per trasformare lo spazio dell'aula in una competizione di robotica, offrendo un obiettivo concreto e un criterio di valutazione condiviso.

369954 SET BASE	1.576,00 €
369952 SET CLASSE	9.458,00 €
369951 SET CLASSE CON CAMPO	10.507,00 €
369953 SWERVE + TELECOMANDO	923,00 €

Robot AR e per inclusione





Kai's Education

KaiLab

Algoritmi, dati e ambienti immersivi

KaiLab (già Kai's Clan) è un set di **robotica educativa** collaborativa che permette di creare ambienti virtuali in 3D e di visualizzare i contenuti in **realtà virtuale o aumentata**. È **l'unica** soluzione educativa che unisce coding (a blocchi con Blockly e testuale), realtà virtuale/aumentata (VR/AR), IoT e AI **in un'unica piattaforma**, senza bisogno di esperienza pregressa. Il set **Start Pack include**: 4 robot KaiLab, 1 tappeto avventura "Rescue Run", 1 treppiede per smartphone, cavo di ricarica a 4 vie, carte coding, adesivi e 9 sensori IoT KaiBits. La soluzione più completa è la **Valigia del coding**, che include 12 robot, i tappeti Mars Discovery e Magazzino automatizzato e 28 sensori. I **sensori KaiBits** (temperatura, umidità, movimento, luce, umidità del suolo, LED, pulsante, ricevitore e trasmettitore a infrarossi, matrice LED, potenziometro, striscia LED) permettono di **raccogliere dati reali** e vederli riflessi nel mondo virtuale: i dati si esportano per l'analisi in **Excel** e le classi possono condividerli in tempo reale via internet. Il vero punto di forza è il lavoro di squadra: la programmazione diventa una sfida condivisa, con lezioni basate su ruoli in cui principianti e studenti avanzati collaborano allo stesso obiettivo, anche fra classi o istituti diversi. Gli studenti possono progettare il proprio avatar robot in Minecraft o Tinkercad. Oltre 100 piani di lezione. **Livello | Secondarie di I e di II grado**.

333823	KAILAB - STARTER PACK	1.020,00 €
333833	TAPPETO LOGISTICA AVANZATA	440,00 €
333831	TAPPETO SMART CITY	440,00 €
333828	VALIGIA DEL CODING (SET CLASSE)	2.587,00 €

Kai's Education

KaiBot

Primi algoritmi, anche in braille

Questo piccolo robot combina il coding unplugged alla programmazione a blocchi e in Python. È il **primo robot ibrido al mondo**: si può usare completamente **senza schermo**, in modalità mista o vedere, **anche in ambiente virtuale**, i movimenti del proprio robot. Ideale per risolvere labirinti, enigmi ed **escape room**. Il set **include** 1 KaiBot, 33 carte coding di base e il cavo di ricarica; le **carte** avanzate e quelle in **braille** per l'inclusione sono **acquistabili a parte**. Una fotocamera rivolta verso il basso legge le carte, mentre il display LCD da 1" e il talk-back multilingue restituiscono un feedback immediato. Quando KaiBot viene posizionato su una delle piastrelle magnetiche numerate (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. KaiBot è inclusivo per progettazione: carte tattili, tessere magnetiche, feedback sonoro, luminoso e di movimento permettono anche agli studenti ipovedenti di programmare in autonomia. Le app Kainundrum accompagnano il percorso dalle carte al testo, con sintesi vocale anche in italiano, fino a Blockly e Python. Oltre 60 piani di lezione pronti all'uso. **Livello | Primaria e Secondaria di I grado**.

346017	SET BASE	120,00 €
362961	SET PER L'INCLUSIONE	290,00 €
353131	SET CLASSE (10 ROBOT + ACCESSORI)	1.740,00 €
346022	KAIBOT - CARTE CODING IN BRAILLE	80,00 €
346023	PIASTRELLE MAGNETICHE KAITILES	62,00 €









Intelino

Smart train

Machine learning senza cloud

Il treno intelligente Intelino è stato sviluppato per imparare in modo divertente. È un set intuitivo e familiare, un robot educativo sofisticato 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. **Quattro modalità di programmazione**. Il treno può essere controllato senza il bisogno di alcun dispositivo, utilizzando le **tessere colorate** incluse, posizionandole lungo i binari in dotazione: i sensori di colore scansionano il binario per interpretarle. I comandi, basati sui colori, sono un codice intuitivo e tattile e permettono di accelerare o rallentare il treno, farlo sterzare, cambiare direzione, fermarsi e altro. L'app gratuita intelino play (iOS e Android) estende il divertimento: l'editor consente di **creare comandi personalizzati** e scaricarli sul treno, e include giochi in **realtà mista** che combinano ambiente digitale e treno fisico. Con l'estensione Intelino per **Scratch 3.0** si ottiene il pieno controllo, mentre la **libreria Intelino Python** dispone di un'ampia API e permette di programmare più treni insieme. L'app gratuita intelino edu central e il portale intelino lab offrono lezioni interattive, sfide e attività stampabili pronte per la classe. **Sensori programmabili**: 2 sensori di colore con rilevamento di prossimità IR, accelerometro a 3 assi, sensore ottico di velocità. **Livello | Primaria e Secondaria di I grado**.

342352	SET BASE TRENO SMART	123,00 €
353064	SET CLASSE	4 TRENI	517,00 €
342353	SET BINARI	29,00 €
342356	SET PONTI	20,50 €



VinciBot

Sviluppato per la **scuola primaria e secondaria di primo grado**, VinciBot si programma a blocchi e in Python e aggiunge funzionalità di **base di AI**, che aprono a molte applicazioni STEAM: coding, intelligenza artificiale, progetti creativi e competizioni di robotica. Con 8 sensori, 21 suoni, matrice LED integrata e struttura luminosa RGB brevettata offre effetti sonori, luminosi e di movimento, disegna con precisione e permette di lavorare su IoT e dati in cloud. È compatibile con mattoncini LEGO, motori Technic e moduli di terze parti; più robot si uniscono per creare nuove forme. Autonomia 4 ore. Kit aggiuntivi, tra cui l'AI Vision Kit. Età: 8+.

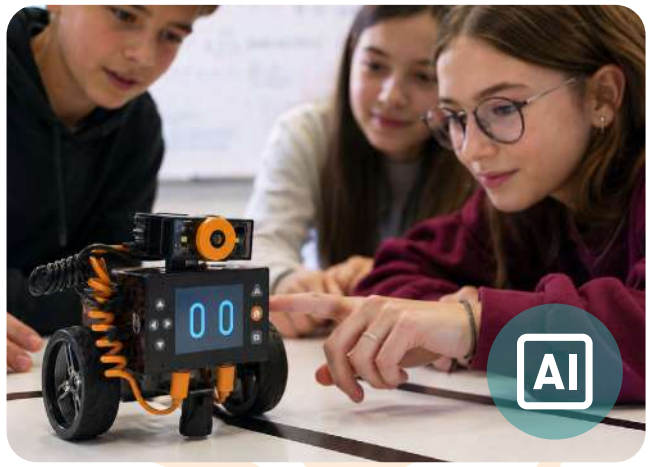
345597	VINCIBOT	100,00 €
345619	SET PER LA CLASSE	582,00 €
362420	AI VISION KIT PER VINCIBOT	50,00 €

Nous AI

Un robot educativo modulare che nasce per **facilitare l'apprendimento dell'intelligenza artificiale**, facendone capire i meccanismi "mani in pasta". Permette di **sperimentare l'intero processo per creare un'AI**: dalla raccolta dei dati all'addestramento del modello, fino all'implementazione. Con l'apprendimento esperienziale (permette di montare il robot in modi diversi e programmarlo) si esplorano **machine learning**, **reti neurali**, **visione** artificiale, riconoscimento **vocale**, l'assistente conversazionale MatataChat, AIGC e guida autonoma. Si programma a blocchi e in Python, su Windows, Mac, iOS, Android e ChromeOS. Struttura in metallo compatibile con i mattoncini e sistema di moduli elettronici espandibile.

Livello | Secondarie di I e di II grado.

353116	MATATASTUDIO NOUS AI - SET DI AI	200,00 €



Controllo di sistemi e Droni educativi





Shape Robotics

Fable

Moduli, snodi e sensori: nessuno schema

Fable è il sistema di robotica modulare i cui moduli si uniscono con **connettori magnetici**: il robot si costruisce in pochi secondi, si smonta e si riconfigura all'infinito, senza viti né cavi. Si programma con Fable Blockly, che accosta i **blocchi visuali alla loro traduzione automatica in Python** su **doppia schermata**: gli studenti vedono in tempo reale come il proprio programma si scrive in codice testuale, colmando naturalmente il passaggio dal coding a blocchi alla programmazione vera e propria. Il software funziona su Windows, Mac, iOS e Android e si collega ai robot via Bluetooth attraverso l'Hub e il dongle USB. Con l'app gratuita Fable Face **si personalizzano occhi, colori ed espressioni del robot**. **Fable Explore 2.5** è costruito attorno al modulo Joint, un **braccio** robotico magnetico con servomotori di precisione: perfetto per realizzare bracci manipolatori, robot **umanoidi** e attività di problem solving. **Fable Go 2.5** è pensato per i robot mobili: grazie al modulo Spin, con rotazione a 360°, encoder e sensori multifunzione, si costruiscono veicoli radiocomandati per sfide di calcio robotico, aratura e movimenti complessi. Entrambi sono compatibili con i LEGO e con pezzi stampati in 3D. L'**Edu Pack** include sia Explore che Go, il **Modulo braccio aggiuntivo 2** motori servo con alta precisione nel controllo dei movimenti. **Livello | Primaria e Secondarie**.

352946 GO 2.5	638,00 €
352945 EXPLORE 2.5	638,00 €
362232 EDU PACK 2.5	1.020,00 €
353432 MODULO BRACCIO AGGIUNTIVO	442,00 €

Robolink

CoDrone EDU

Sensori, volo autonomo e Python

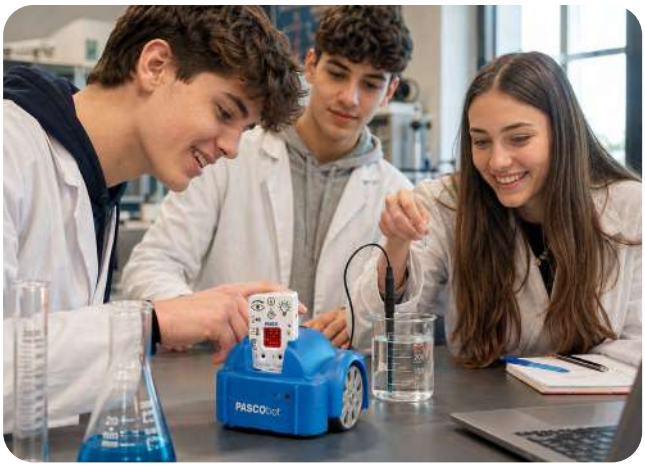
CoDrone EDU è un drone educativo programmabile a blocchi e in Python (doppio linguaggio). Migliora l'interesse attivo e la preparazione degli studenti su concetti tecnico-scientifici, integrando l'innovazione offerta dai droni con i metodi didattici esistenti. I 7 **sensori intelligenti e programmabili** (accelerometro, giroscopio, barometro, sensore ottico di posizione, sensore di colore inferiore e sensori di distanza frontale e inferiore) lo rendono un eccellente strumento di apprendimento. CoDrone EDU consente di programmare anche luci e suoni e garantisce 7-8 minuti di volo, con ricarica in circa un'ora. **È il robot ufficiale delle competizioni scolastiche** basate sui droni negli USA, in collaborazione con REC Foundation. Anche il radiocomando Smart Controller è programmabile: legge i dati dei sensori in tempo reale e il suo display LCD può essere usato per creare comandi e applicazioni personalizzate. Il telaio è resistente e sicuro, con protezioni flessibili che assorbono gli urti, ed è completamente riparabile: eliche, motori e persino il telaio si sostituiscono singolarmente. Grazie alla radio a 2,4 GHz **si possono usare fino a 10 droni nella stessa classe** senza interferenze. Compatibile con Chromebook (solo Blockly), macOS e Windows. Lezioni gratuite per Blockly e Python sul portale Robolink. Peso 54,8 g. Età: 12+

**I droni non sono giocattoli. Prima di acquistare si prega di prendere visione delle normative vigenti, riguardanti dispositivi UAS, all'indirizzo: easa.europa.eu*

353158 ROBOLINK CODRONE EDU	230,00 €
353228 CODRONE EDU CON ACCESSORI	350,00 €
355718 SET PER LA CLASSE	6 ROBOT	1.900,00 €







PASCO

PASCObot

L'unico robot che è un laboratorio di scienze.

Mentre esegue il codice, PASCObot raccoglie, grafica e analizza dati in tempo reale con il sistema PASCO che il docente già usa in laboratorio. Non è un robot che si usa anche in scienze: **è un sensore che si muove**. Si monta in sei pezzi: telaio, due ruote, due motori stepper, //control.Node ricaricabile. Si programma a blocchi in Blockly, in SPARKvue o Capstone: il codice gira in tempo reale via Bluetooth o resta a bordo e il robot lavora scollegato. Dal programma alla **relazione di laboratorio** senza cambiare strumento: ogni attività dà un comportamento da osservare e un grafico da leggere. I motori stepper misurano spostamenti in cm e rotazioni in gradi, velocità massima 0,43 m/s, l'accelerometro di bordo rileva urti e pendenze; **i dati dei sensori possono diventare condizioni del codice**. Tre moduli ampliano il campo: Range Finder per evitare ostacoli e percorrere labirinti, Line Follower, Gripper a due servomotori; i primi due condividono l'alloggiamento, sono alternativi. Le configurazioni. **PASCObot** set base comprende robot e //control.Node: basta per movimento, misure, accelerometro. Il **Kit Sense & Control** aggiunge i tre moduli, nastro e bicchieri per percorsi e prove di presa; questo kit esiste anche **senza //control**.Node, comune a tutti i progetti Sense & Control PASCO: chi ne ha uno compra solo la meccanica. Ideale per **fisica**, **informatica**, **tecnologia**, **scienze**. **Livello | Secondarie di I e di II grado**.



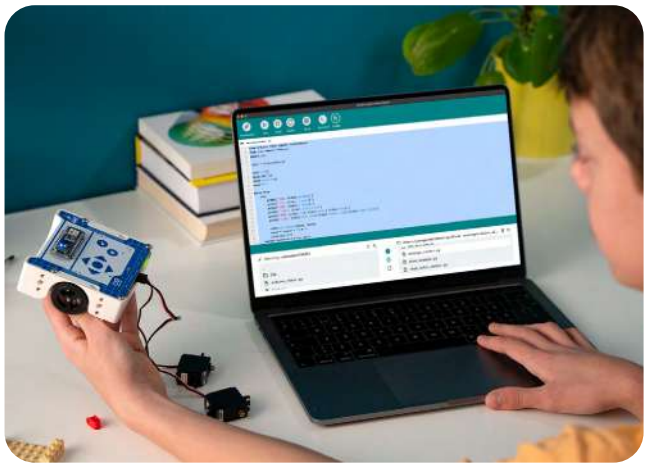
358602	PASCOBOT	659,00 €
357734	KIT SENSE&CONTROL	1.093,00 €
358219	KIT SENSE SENZA \\CONTROL.NODE	851,00 €

Arduino

Alvik

Sensori a bordo, tre linguaggi, nessun cablaggio

Arduino Alvik è il robot su ruote ufficiale di Arduino: già montato e pronto all'uso, si programma in **3 linguaggi diversi**. È una soluzione accessibile, ma che permette anche utilizzi molto avanzati, adattandosi a varie applicazioni didattiche. Il cuore è l'Arduino Nano ESP32, affiancato da un coprocessore STM32 a 32 bit, che offre un'ampia gamma di opzioni di programmazione: dalla codifica basata su **blocchi** a **MicroPython**, fino ad **Arduino** (C). I sette tasti capacitivi sulla scocca permettono di "telecomandare" il robot e di programmarlo direttamente a bordo, senza computer. È dotato di più sensori e componenti controllabili, tra cui sensore di colore RGB, array di tre sensori di linea, sensore di distanza Time of Flight con matrice 8x8 fino a 350 cm, accelerometro e giroscopio a 6 assi, sensore di luce e due LED RGB. I motori in metallo con encoder a effetto Hall consentono ad Alvik di funzionare in modo preciso e di sopportare carichi anche piuttosto pesanti. La batteria al litio 18650 è integrata e si ricarica via USB-C. Il robot si può espandere con blocchi LEGO Technic, connettori Grove e Qwiic, due servomotori e componenti di terze parti, come le fotocamere AI che lo rendono ideale per la prototipazione rapida e l'esplorazione dell'intelligenza artificiale senza saldature o cablaggi complessi: un'ottima piattaforma per guida autonoma, IoT e machine learning.



EDUCATION



350462	ARDUINO ALVIK	130,00 €
350463	SET MEZZA CLASSE	775,00 €
350464	SET CLASSE	1.529,00 €



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 PRIMARIA – STEM CODING PRO 263,00 €

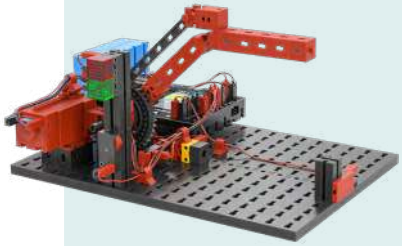
STEM Coding Max

Con STEM Coding Max, gli studenti della scuola secondaria apprendono in autonomia e guidati 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 SECONDARIA – STEM CODING MAX 369,00 €



STEM Coding Ultimate



Porta l'Intelligenza Artificiale in classe! Attraverso scenari reali, gli studenti scoprono Machine Learning e robotica grazie a sensori moderni e componenti fischertechnik, sviluppando pensiero critico, creatività e lavoro di squadra. Per utilizzare gli add-on è richiesto il set base.

362650 STEM CODING ULTIMATE 533,00 €

Add on Guida Autonoma



Porta la mobilità del futuro in classe! Con 370 pezzi e 5 modelli, gli studenti costruiscono robot omnidirezionali e veicoli a guida autonoma. Sperimentano sensori, cruise control e tracciamento oggetti con la telecamera, analizzando velocità e distanza. Include guida didattica ed esperimenti pratici.

369761 SECONDARIA – GUIDA AUTONOMA 236,00 €

Add On AI



Insegna l'Intelligenza Artificiale con 3 modelli pratici per la classe. Gli studenti esplorano il Machine Learning e TensorFlow addestrando macchine al riconoscimento oggetti e al controllo qualità su nastro trasportatore. Include 295 pezzi e schede didattiche sull'uso dei dati di addestramento.

369760 SECONDARIA – AI 144,00 €

Add On Robot Industriali



Esplora la robotica industriale con 2 modelli reali di robot a 6 assi. Gli studenti assemblano e programmano con le proprie mani componenti pneumatici, servomotori e pinze a ventosa (350 pezzi), simulando processi produttivi reali. Sviluppa pensiero analitico, problem solving e lavoro di squadra.

369762 SECONDARIA – INDUSTRIAL 336,00 €



INQUADRA IL QR CODE
E COMPILA IL FORM

Vuoi informazioni sui corsi di Robotica per la tua scuola?

Compila i campi e sarai ricontattato

formazione@campustore.it

800 244 994

Comau

Patentino della Robotica

Programmazione di robot industriali

Il Patentino della Robotica è la certificazione sulla programmazione di robot industriali ideata da Comau e riconosciuta a livello internazionale, equivalente a quella rilasciata ai professionisti del settore. Il percorso si basa sul linguaggio PDL2 e sul terminale di programmazione TP5, gli stessi impiegati sulle linee di automazione Comau, e copre i bus di campo e i sistemi di riferimento, il calcolo di Tool e UFrame e la programmazione del movimento. La formazione riguarda sia il robot educativo e.DO a sei assi sia il robot Myco e non richiede un robot fisico: le esercitazioni si svolgono anche sul simulatore RoboShop installato su PC. I concetti trattati sono comuni alla robotica industriale, perciò le competenze restano valide anche negli istituti già dotati di tecnologia robotica di altra marca. L'esame finale, con simulazione, programmazione di un robot reale e colloquio davanti a due esaminatori, è anche un banco di prova per affrontare una prova d'esame formale. Caratteristiche principali:

- Linguaggio PDL2 e teach pendant TP5 dei robot industriali Comau
- Formazione su robot e.DO a 6 assi e su robot Myco
- Nessun robot fisico richiesto: esercitazioni sul simulatore RoboShop
- Competenze trasferibili ad altre piattaforme di robotica industriale
- Docente formato gratuitamente come trainer interno

La certificazione è tracciata su blockchain e si inserisce nelle articolazioni di Meccatronica e Automazione (Sistemi e automazione, Sistemi automatici).

368133 PATENTINO DELLA ROBOTICA **CONTATTACI**

Comau

MyCo Robotic Welding Station

Saldatura robotizzata con cobot MyCo-3

La MyCo Robotic Welding Station è una postazione per la saldatura robotizzata che unisce il cobot Comau MyCo-3-0.59 a un simulatore di saldatura ad arco in realtà aumentata (Soldamatic). Gli studenti programmano un robot collaborativo industriale e saldano in ambiente simulato, senza consumabili, fumi, spruzzi o calore: la formazione si svolge in sicurezza e con costi di esercizio ridotti. Il MyCo-3-0.59 è un cobot a sei assi con 3 kg di portata al polso e 590 mm di sbraccio, ripetibilità di ±0,02 mm, corpo in lega di alluminio e cablaggio interno. Si programma con più metodi: guida manuale, programmazione visuale a blocchi, Python e il linguaggio industriale PDL2, lo stesso impiegato negli impianti Comau. Il simulatore consente l'analisi Cross Section e prove di resistenza dei cordoni, per una valutazione oggettiva dei risultati. Caratteristiche principali:

- Cobot Comau MyCo-3-0.59: 3 kg di portata, 590 mm, 6 assi, ±0,02 mm
- Simulatore di saldatura ad arco in realtà aumentata, senza consumabili
- Programmazione con guida manuale, blocchi, Python e PDL2
- Torcia robotica avanzata e licenza software per tutti i materiali
- Percorso laboratoriale propedeutico alle certificazioni Comau

Doppia valenza didattica: ambiente di saldatura e piattaforma di programmazione dei cobot. Si integra nei percorsi di Tecnologie meccaniche di processo e prodotto, Sistemi e automazione e nei laboratori tecnologici degli istituti professionali.

369963 MYCO ROBOTIC WELDING STATION **CONTATTACI**





DOBOT

Bracci robotici per tutte le esigenze



Realizza un laboratorio di Robotica completo

Possibilità di progettare laboratori sui bracci da 10 o 20 studenti, completi di Arredo, computer, formazione. **A lato Esempi di ambienti realizzabili con i bracci robotici.**







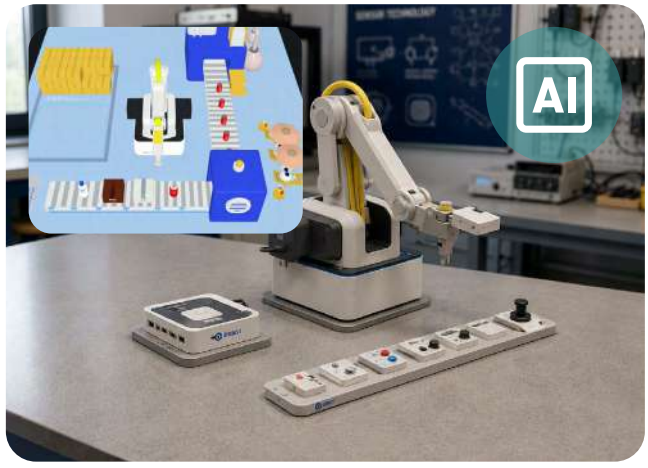
Dobot

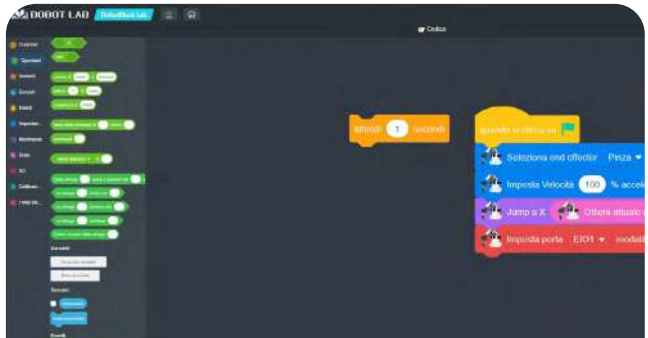
Magician Lite

Il braccio con cui si comincia

Magician Lite è il **primo gradino** della famiglia DOBOT: un braccio a **4 assi** che pesa 2,4 kg, si sposta da un'aula all'altra con una mano e lavora su un banco senza attrezzature dedicate. Fa gli stessi gesti dei bracci industriali delle pagine seguenti, in una scala adatta sia a bambini che a ragazzi: 340 mm di sbraccio, 0,25 kg di payload, 0,2 mm di ripetibilità. Il rilevamento delle collisioni ferma il movimento al primo contatto, quindi la classe può stare intorno al robot mentre lavora. Ventosa, pinza morbida e porta-penna si cambiano in pochi secondi e trasformano lo stesso braccio in tre attività diverse: prendere e posare, comporre sequenze ordinate, scrivere e disegnare. Si programma con DobotBlock, un **ambiente a blocchi basato su Scratch**, e il controller esterno Magic Box tiene separata la logica dal braccio: le interfacce di espansione e il collegamento Bluetooth aprono la strada ai **sensori** e ai primi progetti di **automazione**. Due kit ampliano il percorso. Il **Kit Intelligenza Artificiale** porta in classe visione artificiale, riconoscimento di immagini e testi e comandi vocali. Il **Kit Sensori** aggiunge **11 moduli programmabili** per costruire scenari con colori, gesti, suoni e movimento. È il punto di partenza (accessibile già dalla primaria!) di un percorso che prosegue con i bracci professionali illustrati nelle prossime pagine, più adatti e usati nelle secondarie di secondo grado e negli ITS Academy. Ingombro operativo ~70 × 45 cm (raggio 340 mm).

331597	DOBOT MAGICIAN LITE	899,00 €
333332	KIT INTELLIGENZA ARTIFICIALE	80,00 €
357207	SENSORI + IA	1.228,00 €
343991	MAGICIAN GO - PIATTAFORMA MOBILE	1.500,00 €





Livello, Indicazioni nazionali e competenze attese

Primo ciclo: area STEM integrata e didattica laboratoriale. Liceo Scienze applicate: prima esperienza di IA su un oggetto reale.

Robotica · secondaria e oltre

Quale braccio robotico per il tuo laboratorio

Modello	Magician Lite	Magician	MG400	E6	CR3
Codice	331597	333444	336547	347621	340607
Assi	4	4	4	6	6
Payload	250 g*	500 g*	500 g* (Max. 750 g)	750 g*	3 kg*
Sbraccio	340 mm*	320 mm*	440 mm*	450 mm*	620 mm*
Ripetibilità	± 0,2 mm*	± 0,1 mm*	± 0,05 mm*	± 0,1 mm*	± 0,02 mm*
Blocchi	●	●	●	●	●
Python	●	●	●	●	●
ROS	●	●	●	●	●
Ideale per	Primo ciclo	Secondaria II grado	ITS e Università	ITS e Università	ITS e Industria 4.0
Lo trovi a pag.	110	111	113	113	114

DobotLab permette programmazione a Blocchi e in Python per i bracci Magician Lite e Magician Basic.

DobotStudio permette la programmazione a Blocchi per MG400, E6 e CR3; in Python solo per E6 (nota: MG400 e CR3 si possono programmare in Python remotamente, mediante SDK).

Dobot

Magician Basic

Il laboratorio di automazione da banco

Magician Basic è il passo successivo del Lite: stessa architettura a 4 assi, ma con la **precisione e i materiali di un banco di laboratorio**. Struttura in lega di alluminio, 0,2 mm di ripetibilità, 500 g di payload e 320 mm di raggio di lavoro lo rendono adatto a lavorazioni ripetute e a esercitazioni che devono dare sempre lo stesso risultato.

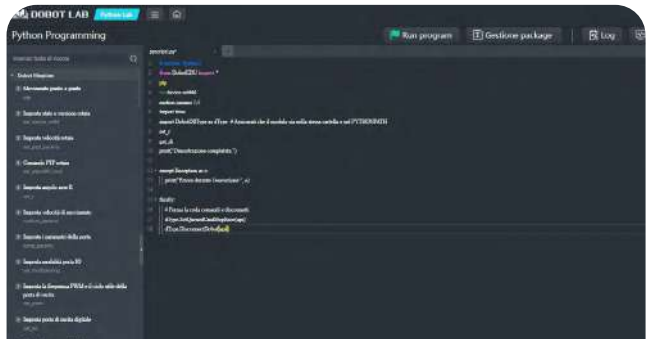
Gli utensili a disposizione si sostituiscono sulla stessa flangia e cambiano con un clic l'ambito di applicazione del braccio: pinza pneumatica e ventosa per prendere e posare, porta-penna per scrittura e disegno tecnico, testa di stampa 3D per costruire i pezzi che il braccio poi manipola. Il vantaggio è che un solo dispositivo copre l'intero ciclo, dalla produzione del componente alla sua movimentazione.

Il braccio si controlla grazie a DobotLab, ambiente visuale a **icone**, per poi passare a **Python**, **C++**, **Java**, **LabVIEW** o **MATLAB** quando la classe è pronta. La **funzione di apprendimento** permette di guidare il braccio a mano e fargli riprodurre il movimento memorizzato, come sui robot industriali. Le porte di ingresso e uscita, le API e l'SDK **aprono al collegamento con PLC, Arduino e ROS**, e più bracci possono lavorare insieme sulla stessa linea.

È il modello per gli **indirizzi tecnici e professionali (scuole secondarie)**, dove serve un robot che regga l'orario di laboratorio e permetta di arrivare al codice vero senza eccessivi tecnicismi, pur restando una base sperimentale precisa, avanzata, affidabile. Ingombro base: 158x158 mm | Ingombro operativo 65 × 40 cm di piano libero.

333444 DOBOT MAGICIAN BASIC **1.199,00 €**





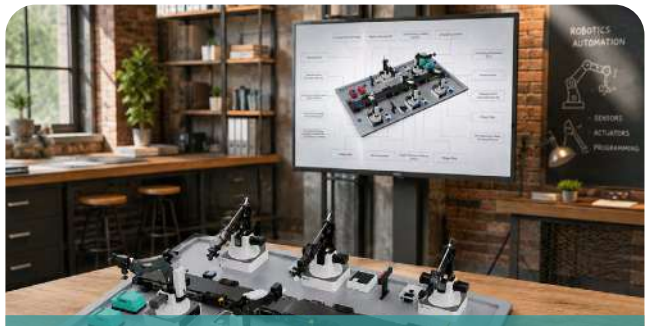
Livello, Indicazioni nazionali e competenze attese

Istituti Tecnici (14-19 anni) – Meccanica e meccatronica: dall'ideazione alla realizzazione del pezzo. Informatica: dai blocchi a Python, C++ e Java.

DOBOT

Simulare la catena di montaggio





Livello, Indicazioni nazionali e competenze attese

Istituti Tecnici e ITS Academy (16-19+) – Meccanica e meccatronica: impianti automatizzati e bilanciamento delle postazioni. Informatica: lettura dei dati di linea.

Dobot

Simulatore linea di assemblaggio

La catena di montaggio entra in laboratorio

Cinque bracci Magician Basic disposti attorno a due nastri trasportatori riproducono il ciclo di produzione di un'automobile: saldatura simulata con il modulo laser, verniciatura con il componente luminoso, assemblaggio, controllo finale. La **telecamera** riconosce quale dei due modelli sta arrivando sul nastro e la linea adatta percorsi e sequenze di lavoro. È la **produzione mista**, il principio su cui funzionano gli stabilimenti veri: uno stesso impianto, prodotti diversi, nessun fermo per il cambio formato.

Qui l'Industria 4.0 smette di essere un concetto teorico e diventa qualcosa che **si sperimenta davvero**. Gli studenti programmano le singole stazioni, sincronizzano i tempi di ciclo, **leggono i dati** che la linea produce e osservano cosa accade a valle quando una stazione rallenta o si ferma. Sono gli stessi ragionamenti che si fanno in un reparto: bilanciamento delle postazioni, gestione del collo di bottiglia, tracciabilità del pezzo. La base modulare e le canaline integrate tengono in ordine cablaggi e collegamenti, e permettono di riconfigurare la linea per esercitazioni diverse senza rimontare tutto da capo.

È la **configurazione completa**, per chi allestisce il laboratorio in una volta sola. **La stessa logica si può costruire un pezzo alla volta**, partendo da un braccio già in dotazione e **aggiungendo gli accessori qui sotto** (braccio Magician NON incluso): ogni modulo è un'unità didattica in più e una voce di spesa separata. Ideale per Istituti tecnici e ITS Academy.

361297 SIMULATORE LINEA DI ASSEMBLAGGIO 8.200,00 €

Nastro trasportatore



Porta il pezzo alla stazione e lo classifica: il sensore fotoelettrico rileva il passaggio, il sensore di colore distingue i pezzi e decide dove vanno. Velocità e lunghezza sono regolabili. È il primo accessorio da aggiungere a un Magician: introduce il concetto di **flusso continuo** e di **sincronizzazione** fra macchina e materiale.

317796 NASTRO TRASPORTATORE 499,00 €

Rotaia lineare



Monta il Magician su una guida motorizzata e porta l'area di lavoro a un metro. Il braccio smette di essere vincolato al proprio raggio e diventa un asse in più da coordinare: prelievo e deposito su postazioni distanti, tracciatura lunga, scrittura e disegno su formati grandi. Installazione a banco, senza opere fisse.

317797 ROTAIA LINEARE 1.099,00 €

Kit di visione



Telecamera, ottica e illuminatore **di livello industriale** montati sul braccio. Gli studenti lavorano sulle quattro funzioni della visione artificiale: posizionare, misurare, controllare, riconoscere. Il pezzo non viene preso a coordinate fisse ma dove la telecamera lo trova, **come accade in una cella reale**.

320940 KIT DI VISIONE 1.500,00 €

Kit sensori



Espande il Magician con un **set di sensori programmabili a blocchi o in Python**. Serve a costruire scenari di automazione in cui il braccio reagisce a quello che misura, e a far vedere come un **segnale fisico diventa un dato**: interfacce I2C, PWM e ADC, soglie, tempi di risposta, taratura.

355759 KIT SENSORI 399,00 €



Livello, Indicazioni nazionali e competenze attese

Istituti Tecnici e ITS Academy (16-19+) – Meccanica e meccatronica, Elettronica e automazione: automazione integrata e robotica di processo. ITS Academy: PLC, visione e messa in linea.



Dobot

MG400

Un robot industriale su un banco

MG400 è un **robot industriale a quattro assi** che sta in 190 x 190 mm, meno di un A4. Pesa 8 kg, si appoggia su un banco e si collega a una presa civile: azionamenti e controllore sono dentro la base, senza l'armadio elettrico che accompagna i robot di questa classe. Raggio di lavoro **440 mm**, **rotazione su 320°**, payload nominale 500 g fino a 750 g di picco, ripetibilità ±0,05 mm. Il braccio si muove e può prendere oggetti mediante una ventosa come end effector: la presa la dà l'organo terminale aggiuntivo. La pompa a vuoto (non inclusa, ma necessaria!) alimenta la ventosa e prende **pezzi piani e lisci**; il soft gripper chiude su **forme irregolari** o delicate; la **rotaia** sposta il braccio lungo la linea e lo libera dal raggio fisso. **Si programma in tre modi: per trascinamento** prendendolo con la mano e facendogli fare i gesti. **In grafica**, per chi arriva dai blocchi. In **Lua**, per chi scrive **codice**. Con DobotStudio Pro si passa da un livello all'altro sullo stesso progetto, e lo stesso programma può essere richiamato dall'esterno via TCP/IP o Modbus TCP: il braccio si mette in linea con un **PLC**, un **HMI**, un sistema di visione. Non è un robot didattico adattato all'industria: è il contrario, ed è la ragione per cui ha senso negli **indirizzi di meccanica, elettronica, informatica delle secondarie e nei percorsi ITS Academy**. Lo studente esce avendo programmato la stessa macchina che sta in azienda. Ingombro base: 190×190 mm I operativo: ~90 × 70 cm (raggio 440 mm, J1 ±160°).

336547	MG400	2.399,00 €
337717	POMPA A VUOTO PER MG400	399,00 €
343994	ROTAIA PER MG 400	2.399,00 €
343995	SOFT GRIPPER	1.200,00 €

Dobot

Magician E6

Sei assi collaborativi, dalla didattica alla ricerca

Magician E6 è un robot collaborativo a sei assi. Il salto rispetto ai quattro assi non è una questione di numeri: un braccio a quattro assi porta l'utensile in un punto tenendolo sempre verticale, mentre il polso a tre assi dell'E6 **decide anche con quale inclinazione arrivarci**. Avvitare, infilare un pezzo di traverso, seguire una superficie curva, lavorare su piani inclinati: sono gesti che senza sesto asse non si fanno. Raggio di lavoro 450 mm, ripetibilità ±0,1 mm, velocità massima 0,5 m/s, carico 750 g. Il controller è integrato nella base e il **pulsante di emergenza è in dotazione**: si installa su un banco e si collega, senza cablaggi esterni.

Il **rilevamento delle collisioni** ferma il braccio al contatto e l'anello luminoso segnala a colpo d'occhio in che stato si trova la macchina, cosa che in un laboratorio con venti studenti entusiasti conta. **Si programma per trascinamento**, con il replay della traiettoria registrata, **a blocchi**, in Python oppure **in Lua**; le interfacce TCP/IP e Modbus lo mettono in linea con **PLC** e **sistemi di visione**, come i bracci industriali delle pagine precedenti.

Quello che lo distingue davvero è lo **sviluppo di secondo livello**: E6 si comanda da **ROS**, **MATLAB** e **LabVIEW**, in Python e C++. Insomma, è uno strumento di ricerca applicata, ideale per i laboratori avanzati delle **Università più innovative**, o per gli ITS Academy, e nelle tesi sperimentali dei centri di ricerca. Ingombro operativo ~100×100 cm (raggio 450 mm, 6 assi, rotazione completa).

347621	MAGICIAN E6	5.495,00 €
357174	E6 + PINZA PNEU. + TEACH PENDANT	6.600,00 €



Livello, Indicazioni nazionali e competenze attese

Istituti Tecnici, ITS Academy e Università (16+) – Informatica: controllo in Python, C++ e ROS. Elettronica e automazione: sistemi di controllo basati su IA.





Livello, Indicazioni nazionali e competenze attese

Istituti Tecnici e ITS Academy (16-19+) – Elettronica e automazione: collaborazione uomo-macchina e sicurezza certificata. Meccatronica: consumi e vita utile della macchina.



Dobot

CR3

Sei assi, sicurezza certificata

CR3 è un **robot collaborativo a 6 assi**: riproduce i movimenti del braccio umano e lavora accanto alle persone, senza barriere. Pesa 16,5 kg, occupa lo spazio di un banco e muove fino a 3 kg entro un raggio di 620 mm con una ripetibilità di 0,02 mm. **Ventidue funzioni di sicurezza** integrate, la **certificazione ISO 13849 e TS 15066** e cinque livelli regolabili di rilevamento delle collisioni sono ciò che permette di usarlo in un laboratorio scolastico.

L'installazione richiede venti minuti e in un'ora il robot è operativo: si monta a inizio modulo e si sposta quando il laboratorio serve ad altro. Si programma a blocchi, in modo grafico, oppure con **script testuale**, e si insegna una traiettoria guidandolo a mano. Dal tablet o dallo smartphone in Wi-Fi si comanda in tempo reale e si controlla il lavoro in corso.

Oltre 32.000 ore di vita utile e il controllo integrato dei consumi lo rendono sostenibile per un istituto che lo usa ogni giorno. È **compatibile con end-effector e accessori** standard, quindi si adatta all'applicazione che il corso richiede: pick and place, assemblaggio leggero, preparazione e servizio di bevande, scenari di vendita. Per gli **ITS Academy** e gli **indirizzi di automazione delle scuole secondarie più tecniche** è la macchina su cui si formano i tecnici che poi la troveranno in azienda. Ingombro operativo ~130 × 130 cm (raggio 620 mm) + box di controllo.

340607 DOBOT - CR3 **CONTATTACI**

Dobot

Universal Training Station

Da braccio a impianto industriale

Qui non si programma un braccio: **si mette in servizio una cella**. Taratura della telecamera, sincronizzazione con il nastro, gestione dei segnali, prova di ciclo. Questo set **insegna il processo industriale**: alimentare, riconoscere, inseguire, posare, segnalare, fermarsi. Su una **struttura** in profilato di alluminio 900 x 600 mm, **carrellata**, sono montati un **nastro trasportatore con encoder**, un **sistema di visione**, una **pompa pneumatica**, una **torretta** di segnalazione e i **pezzi** da movimentare. **Il braccio non è compreso**: la stazione è compatibile con MG400, E6 e CR3, quindi si aggiunge a un robot che la scuola ha già o si può creare un kit ad hoc su richiesta.

La documentazione e i **programmi di esempio** coprono quattro esercitazioni. **Pick and place** con riconoscimento di posizione, forma e colore. **Inseguimento dinamico** del pezzo in transito, con il robot che lo preleva mentre il nastro si muove, grazie all'encoder. **Montaggio di componenti su uno smartphone. Movimenti** lungo traiettorie lineari e circolari. Sono le stesse cose che si chiedono a una **cella in reparto**.

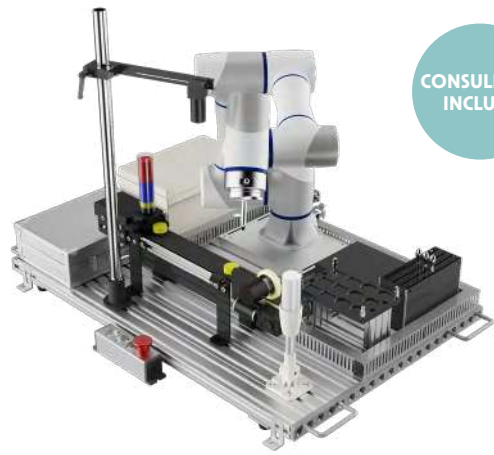
Anche il **PLC** va scelto a parte, ed è un vantaggio: la stazione si configura sul controllore che il laboratorio di sistemi e automazione già usa, invece di aggiungerne un altro. Per lo stesso motivo il prezzo non è a listino ma su richiesta, perché ogni stazione viene composta dopo una **consulenza personalizzata gratuita**, che tiene anche conto della dotazione esistente. Ingombro base 600×900 mm (piano in alluminio) | operativo: ~120×150 cm con spazio operatore.

354698 UNIVERSAL TRAINING **CONTATTACI**



Livello, Indicazioni nazionali e competenze attese

Istituti Tecnici e ITS Academy (16-19+) – Elettronica e automazione: sensori e attuatori in rete. Meccatronica: messa in servizio e collaudo di una cella.



CONSULENZA INCLUSA



Peso e carico

15 kg di robot, fino a 8 kg di carico utile.

Andatura

Fino a 3,7 m/s, gradini 16 cm, pendenze fino a 40°.

Calcolo a bordo

CPU 8 core, Wi-Fi 6, modulo 4G, aggiornamenti OTA.

Programmazione

Da app grafica a Python e C++, fino a Isaac Sim.

Ingombro

In piedi 70×31×40 cm, ripiegato 76×31×20 cm.

Unitree Go2



Robotica legged, su hardware reale

Go2 EDU è il quadrupede Unitree in versione EDU, con sviluppo secondario completo per secondarie di II grado (triennio tecnico), ITS Academy e università. Pesa 15 kg, cammina, corre, mappa l'ambiente e si programma. Ha sensori di forza ai piedi e batteria a lunga durata.

Anatomia del Go2

Go2 EDU si muove grazie a **dodici motori giunto in lega di alluminio**, con coppia di picco di circa 45 N·m, cablaggio interno al ginocchio e heat pipe nei giunti per dissipare il calore sotto carico prolungato. **L'escursione articolare è ampia**: corpo da -48° a +48°, coscia da -200° a +90°, polpaccio da -156° a -48°. Supera gradini fino a 16 cm e pendenze fino a 40°, con velocità operativa da 0 a 3,7 m/s e picco di circa 5 m/s misurato in laboratorio. La percezione è affidata al **LiDAR 4D L2** con copertura emisferica 360°x96° e distanza minima di rilevamento a 0,05 m, affiancato da telecamera HD grandangolare e sensori di forza ai piedi, esclusivi di questa versione. A bordo CPU 8 core, Wi-Fi 6 dual-band, Bluetooth, modulo 4G con eSIM e aggiornamenti OTA. Carico utile 8 kg, fino a 12 kg di picco. In piedi misura 70x31x40 cm, accovacciato 76x31x20 cm: entra in un armadio di laboratorio.



Quattro aspetti fondamentali

- **SLAM e mappatura |** Nuvola di punti LiDAR L2 e guida autonoma.
- **Computer vision |** Tracciamento da telecamera HD e RealSense, con inferenza on-board.
- **Braccio D1-T sul dorso |** Presa e trasporto su base mobile, problema della robotica di servizio.
- **Sim-to-real |** Modelli simulati, verificati sul robot in aula.

UNITREE



Programmazione progressiva e professionale

Si parte dalla programmazione grafica da app, con video HD in tempo reale e controllo remoto, e si arriva allo sviluppo secondario completo in **Python** e **C++**, con modelli del robot e **interfacce di simulazione compatibili con ambienti come Isaac Sim**: gli studenti addestrano l'algoritmo (e la policy) di controllo in simulazione e verificano sul robot lo scarto rispetto al comportamento atteso. Il dock di espansione porta a bordo **da 40 a 100 TOPS** secondo la configurazione, abilitando inferenza in tempo reale sul flusso video. La telecamera di profondità RealSense D435i e il braccio servo D1-T aprono al filone della **manipolazione mobile**. Riconoscimento vocale, inseguimento laterale ISS 2.0 e movimenti dinamici reggono open day e dimostrazioni pubbliche. Documentazione di sviluppo completa accompagna il percorso oltre la prima installazione.

Competenze attese

Sistemi automatici, controllo e programmazione (tecnici), informatica (licei) e competenze meccatroniche (ITS Academy).

367935 UNITREE GO2 **CONTATTACI**



Dobot

Rover X1 Explorer

Quattro zampe per camminare dalla scuola alla ricerca

Rover X1 Explorer è un **robot quadrupede bionico** con l'architettura a ginocchio invertito che gli permette di camminare su terreni differenti: raggiunge 1,8 m/s, supera gradini fino a 16 cm e affronta pendenze tra 30 e 35 gradi. L'interfaccia modulare regge da 3 a 7 kg, quindi può portare sensori, telecamere o strumenti aggiuntivi. Vede con 2 telecamere RGB 1080p e 2 di profondità, anteriori e posteriori: riconosce gli ostacoli e frena da solo in entrambe le direzioni, segue e risponde ai comandi vocali. L'SDK è a due livelli: le API di alto livello comandano velocità e postura, sotto si aprono la coppia dei giunti e i dati grezzi della IMU. Con l'ambiente Isaac Gym gli algoritmi si addestrano in simulazione prima di girare sul robot. **Tre allestimenti**. **Explorer** è la base, con batteria da 1,5 ore. **Vision** aggiunge il modulo di calcolo AI da 40 TOPS, la telecamera Intel RealSense D435i e l'autonomia di 2,5 ore: l'elaborazione visiva avviene a bordo. **Sentinel** aggiunge il LiDAR e la navigazione SLAM, quindi mappa l'ambiente e si muove in autonomia. **Explorer** è la macchina per camminare e programmare il movimento: motion control, andature, controllo dei giunti. **Vision** aggiunge il cervello per vedere. **Sentinel** aggiunge il sapere dove si trova: LiDAR e SLAM sono il salto dalla robotica mobile guidata alla navigazione autonoma. Alla secondaria basta l'Explorer, per secondarie di indirizzo automazione o informatica consigliamo la versione AI Vision, mentre per sviluppatori, ITS Academy e università la Sentinel.

366477	EXPLORER	2.253,00 €
366481	EXPLORER VISION	3.647,00 €
366482	EXPLORER SENTINEL	5.081,00 €

Cammina
1,8 m/s, gradini da 16 cm

Vede
4 telecamere, percezione 360°

Impara
Isaac Gym e SDK C++/Python

Cresce
API base o coppia dei giunti

Dobot

Hexplorer

La piattaforma per la ricerca applicata

Hexplorer è un robot a **sei zampe e 18 gradi di libertà**, e questa non è una variante estetica del quadrupede: con l'andatura a tripode tiene **sempre tre appoggi a terra**, quindi resta stabile anche da fermo, su fondo irregolare e con un carico sulla schiena. **Porta 10 kg nominali**, **fino a 16**, sviluppa 33 Nm di coppia di picco, supera ostacoli di 20 cm e pendenze fino a 40 gradi, con una velocità massima di 1,8 m/s e un'autonomia di circa 2,5 ore.

A bordo lavora un **calcolatore x86_64 con CPU Intel Core i7** o i5 e una GPU da 40 TOPS: **la potenza serve a far girare in locale algoritmi di percezione e navigazione**, senza appoggiarsi a un server. Il **LiDAR Livox Mid360**, la telecamera di profondità Intel RealSense D435i e la IMU costruiscono una **percezione a 360 gradi**, con cui il robot **mappa l'ambiente**, si localizza e **sceglie il percorso in autonomia**.

L'SDK è completo e l'architettura aperta: si programmano nuovi algoritmi di controllo, si integrano sensori sull'interfaccia modulare, si riproducono esperimenti pubblicati. È la macchina ideale per gli **ITS Academy e i laboratori universitari** che lavorano su percezione, navigazione autonoma e apprendimento per rinforzo, ma anche per scuole secondarie di II grado con ambizioni più tecniche e avanzate.

362253	HEXPLORER 6 ZAMPE CON LIDAR	13.750,00 €



Sei zampe
tre appoggi a terra

LiDAR + RealSense
percezione a 360 gradi

x86_64 aperto
CPU Intel i7 e GPU 40 TOPS

Livox Mid360 + D435i
mappa, si localizza, naviga





NOVITÀ 2027

Unitree

R1 EDU

Locomozione bipede e interazione vocale

La robotica umanoide **non è una tecnologia matura** da installare, **è un campo di studio** da attraversare: Unitree lo dichiara apertamente. R1 EDU è la soglia da cui si entra. **Alto 123 cm** per circa 29 kg, monta **da 26 a 40 gradi di libertà** secondo la seguente configurazione: sei per gamba, cinque per braccio, due alla vita e due alla testa, che orientano la percezione senza muovere il corpo. I **motori sono sincroni a magneti permanenti** con rotore interno a bassa inerzia, con cablaggio cavi e interno, doppio encoder di giunto e raffreddamento ad aria localizzato. **L'escursione del ginocchio** va da -10° a +139°, quella dell'anca da -168° a +146° in beccheggio: l'ampiezza serve a **studiare l'equilibrio dinamico**, non a fare acrobazie. A bordo trovano posto una CPU 8 core, una telecamera binoculare, un array di quattro microfoni e un altoparlante per l'interazione vocale, con Wi-Fi 6 e Bluetooth 5.2. **La versione EDU è l'unica che apre lo sviluppo secondario** e accetta un modulo di calcolo Orin da 40 a 100 TOPS: sulle versioni AIR e standard le interfacce restano chiuse, quindi per la didattica è l'unica scelta sensata.

- Da 26 a 40 gradi di libertà secondo la configurazione concordata in fase d'ordine
- Percezione affidata a telecamera binoculare, array di quattro microfoni e altoparlante
- Autonomia di circa un'ora, con batteria a sgancio rapido sostituibile in pochi secondi
- Sviluppo in ROS, Python e C++ su interfacce aperte di giunti e sensori. Garanzia 12 mesi

369739 ROBOT UMANOIDE R1 EDU **CONTATTACI**

Unitree

G1 EDU

Manipolazione fine e ricerca applicata

Se R1 è focalizzato sulla camminata e la mobilità, G1 predilige invece il lavoro sulle mani e sulla manipolazione. Alto 132 cm per circa 35 kg, arriva a **43 gradi di libertà** e monta cuscinetti a rulli incrociati di grado industriale. La differenza sostanziale sta nella **presa e nella percezione**: la mano Dex3-1 **opzionale a tre dita** ha sette gradi di libertà, controllo ibrido forza-posizione e array di **sensori tattili opzionali**, mentre a vedere l'ambiente pensano una telecamera di profondità e un LiDAR 3D. La coppia massima al ginocchio sale a 120 N·m contro i 90 della versione standard, e il carico di braccio a 3 kg; la vita ruota di ±155° sull'asse verticale e il ginocchio copre l'arco da 0° a 165°.

Ripiegato occupa 69x45x30 cm e si trasporta in valigia rigida, dettaglio non secondario per chi porta il robot in trasferta o lo condivide tra sedi diverse. **Sviluppo secondario completo**, modulo di calcolo ad alta potenza opzionale e interfaccia con il modello robotico UnifoLM sviluppato da Unitree.

- Da 23 a 43 **gradi di libertà**, con polso e vita espandibili tramite giunti opzionali
- **Percezione** affidata a telecamera di profondità e LiDAR 3D, con array di quattro microfoni
- **Autonomia** di circa due ore con batteria al litio 13S da 9000 mAh, caricatore 54 V 5 A
- **Sviluppo** in ROS, Python e C++ su interfacce aperte di giunti e sensori. Garanzia 18 mesi

369740 ROBOT UMANOIDE G1 EDU **CONTATTACI**





NOVITÀ 2027



Cos'è

Un robot umanoide alto 58 cm, programmabile.

Cosa fa

Cammina, vede, ascolta, parla, riconosce, afferra.

Programmazione

Choregraphe, Python, C++, ROS.

Novità - Anche senza codice

NAO Activities: attività create dal docente senza coding.

Livello

Primaria - Secondaria - ITS Academy - Università



NAO

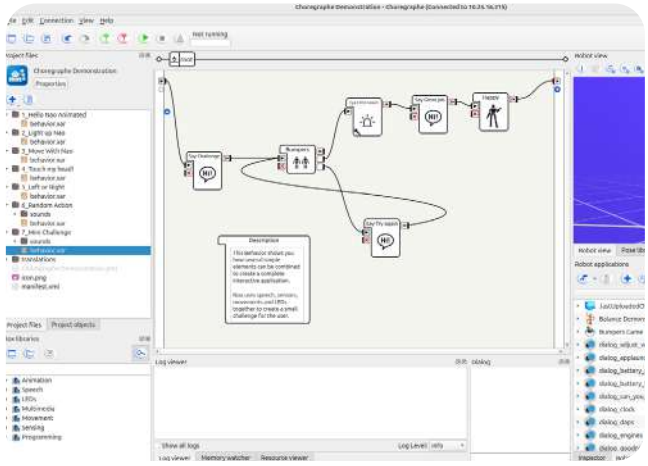
Il robot umanoide più diffuso al mondo

NAO cammina, si rialza se cade, riconosce chi ha davanti, conversa in venti lingue e afferra oggetti. Non è un semplice device, ma un robot sociale che interagisce in modi complessi, cambiando il modo in cui la classe reagisce alla sua presenza.

Dai blocchi al codice vero

La programmazione iniziale avviene in Choregraphe, che è il punto di partenza: si trascinano blocchi comportamentali su una linea del tempo, si preme play e il robot esegue. Gira su Windows, macOS e Linux e include un robot virtuale, così la classe intera programma sui computer del laboratorio e solo al momento della prova il codice scende sul NAO fisico. **Ogni blocco di Choregraphe è** però uno script Python apribile con un doppio clic, e questa è la ragione per cui NAO regge un percorso lungo: alla secondaria di primo grado si compone il programma per trascinamento di icone, al triennio si apre il blocco e si riscrive, dal triennio tecnico in poi si abbandona l'interfaccia e **si lavora direttamente sulle API di NAOqi**. Gli SDK ufficiali sono **Python e C++**. Il salto dalla programmazione a blocchi al linguaggio testuale avviene sullo stesso progetto, senza cambiare strumento e senza ricominciare.

Maxtronics





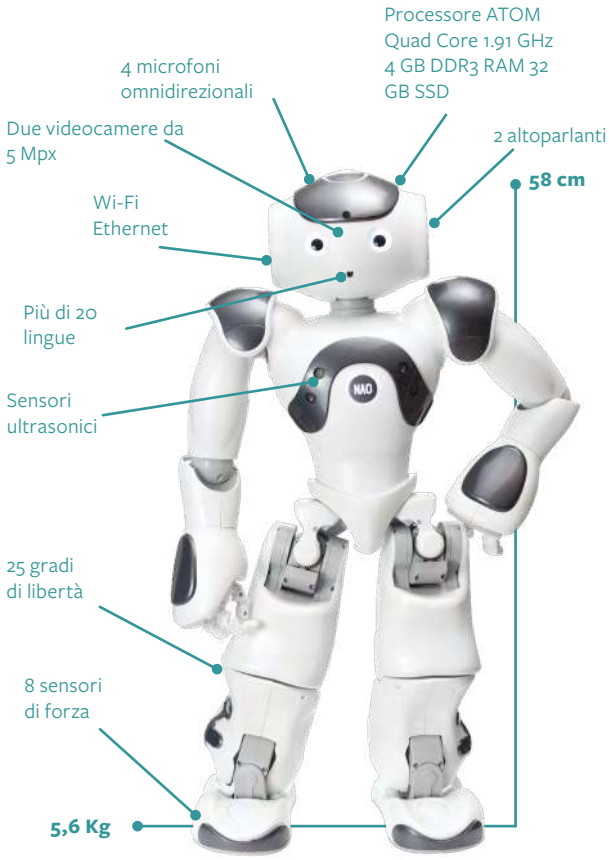
BES: la forza della prevedibilità

Nao 6 ripete lo stesso gesto con la stessa voce e la stessa espressione tutte le volte che serve. Non si spazientisce, non manda segnali sociali ambigui da interpretare, non cambia tono se la risposta arriva in ritardo. Per molti alunni con **bisogni educativi speciali** è esattamente questa costanza a **rendere praticabile un esercizio** che con un adulto diventa faticoso: turnazione, contatto visivo, riconoscimento delle emozioni, avvio e chiusura di uno scambio. NAO **è la piattaforma più usata al mondo nella ricerca sull'interazione tra robot e persone** con disturbi dello **spettro autistico**, e la letteratura disponibile è ampia e accessibile. Vale anche per **l'ansia** da prestazione: ad esempio gli studenti la cui prima lingua non è l'italiano, e che normalmente sono più frenati nell'alzare la mano provano con lui, e sbagliano più volentieri. È uno strumento di mediazione potente, dentro un progetto che l'insegnante governa.

I numeri di Nao 6

- Oltre 20.000 robot venduti nel mondo
- 3.600 pubblicazioni scientifiche basate su Nao
- Piattaforma ideale per RoboCup
- 25 gradi di libertà

340148 NAO V6 ACADEMIC	8.180,00 €
335907 5 TICKET ASSISTENZA TELEFONICA	1.750,00 €
306692 VALIGIA NAO	CONTATTACI



Dentro NAO 6

Cosa c'è sotto la scocca bianca

Cinquantotto centimetri, 5,48 kg e venticinque gradi di libertà. A bordo un Intel Atom quad core da 1,91 GHz con 4 GB di memoria, su sistema operativo NAOqi basato su Linux. Oltre cento sensori, connessione Wi-Fi, Ethernet e Bluetooth, venti lingue parlate e comprese.

Dal triennio della secondaria in avanti NAO smette di essere un robot didattico e sociale e diventa un banco di lavoro. Le due videocamere da 5 megapixel alimentano esercizi di visione artificiale veri: riconoscimento di volti e oggetti, lettura di marker, inseguimento di un bersaglio in movimento. I quattro microfoni individuano da dove arriva una voce, e su quel dato si costruiscono **comportamenti di orientamento e di attenzione**. L'**unità inerziale e gli otto sensori** di pressione sotto i piedi aprono il capitolo dell'equilibrio e della camminata bipede, il problema di robotica più istruttivo che si possa mettere in mano a uno studente.

Chi lavora **a livello universitario o negli ITS Academy** trova NAO integrato con **ROS** e simulabile in **Webots**, e può impostare tesi e progetti di ricerca su una piattaforma documentata da oltre tremilaseicento pubblicazioni scientifiche. È lo stesso robot della Standard Platform League della **RoboCup**: dal 2008 tutte le squadre schierano hardware identico e a decidere la partita resta solo il software.

L'autonomia è di sessanta minuti in uso intenso e novanta in uso normale, e la batteria si sostituisce senza attrezzi: un'ora piena di laboratorio, poi si riparte.



NAO Activities con AI generativa

Fino a ieri le **attività didattiche per NAO** si compravano già confezionate. Oggi **le costruisce l'insegnante, sul programma della propria classe** e **senza** scrivere una riga di **codice**. Si preparano dal computer, **si stampano su carta con un QR code** che NAO legge per avviarle: **nessuno schermo**, nessun controller, nessun tecnico in aula. Lezioni di lingua, dialoghi guidati, giochi di ruolo, esercizi di riconoscimento: la stessa attività si ripete quante volte serve e si modifica in due minuti quando la classe cambia. È un abbonamento annuale ai servizi Maxtronics e **comprende una licenza di intelligenza artificiale generativa**.

359000 NAO ACTIVITIES CON AI GENERATIVA **CONTATTACI**

Formazione e Servizi

Un robot umanoide non si mette in funzione da solo, e la differenza tra un NAO che lavora e un NAO nell'armadio è quasi sempre la sicurezza che si ha (o meno) nel saperlo utilizzare. Su richiesta offriamo un **corso base** che accompagna i docenti dalla configurazione ai primi comportamenti in Choregraphe, e include un ticket di assistenza per il periodo successivo, quando arrivano le domande vere. Per percorsi su misura, anche finanziati coi DM come 219 e 38, sull'inclusione o sulla programmazione avanzata, anche con **noleggio del robot incluso**, il progetto formativo si costruisce insieme. I nostri corsi sui robot umanoidi sono riconosciuti dal Ministero dell'istruzione ai sensi del DM 170/2016, prevedono il rilascio di attestato e sono tenuti da formatori altamente qualificati.

366691 CORSO NAO IN CLASSE PER DM 219 10 H **1.220,00 €**



Robot Umanoidi e Physical AI





Booster Robotics

K1

Dal simulatore alla macchina reale

K1 è un **umanoide bipede** alto 95 cm per 19,5 kg, con **22 gradi di libertà**: sei per **gamba**, quattro per **braccio**, due per la **testa**. Entra in una valigia singola senza smontaggio: un bel vantaggio in termini di sicurezza e protezione per la condivisione ad esempio del dispositivo tra plessi diversi. **Ogni giunto monta un doppio encoder**, il ginocchio eroga fino a 60 N·m. A bordo camera di profondità stereo, IMU a 9 assi, array microfonico e speaker, Wi-Fi 6 e Gigabit Ethernet; il calcolo gira su Nvidia Jetson Orin NX. Autonomia dichiarata in camminata: un'ora e venti.

Il percorso ha tre stadi. Si parte dal **controllo via SDK**, in C++, Python o ROS 2, leggendo i sensori e muovendo i singoli giunti. Si passa all'**addestramento** del modello di controllo in **simulazione**, sui modelli URDF ufficiali e sui framework di reinforcement learning rilasciati pubblici dal produttore. Si chiude con il **deploy sulla macchina** e la misura dello scarto sim2real: quanto la realtà si discosta dal modello, e cosa nel modello va corretto.

Per farlo serve un bipede che cada davvero e regga le cadute molte volte: l'equilibrio si misura invece di raccontarlo e la classe senza il timore di rompere il prototipo. Materiale a supporto da triennio tecnico, modulo ITS e tesi triennale: programmazione a oggetti, algebra lineare, controllo. Manuali online, app iOS e Android per comandi base e diagnostica. **Formazione** CampuStore con **attestato** su richiesta, anche con fondi finanziati, e **noleggio** disponibile.

365373 BOOSTER ROBOTICS K1 **CONTATTACI**

Dobot

ATOM-W

Il banco di lavoro dell'embodied AI

DOBOT ATOM-W porta l'**Embodied AI**, l'intelligenza artificiale incarnata, dentro contesti reali. È un robot **umanoide su ruote** che **unisce una piattaforma mobile autonoma a due bracci robotici a 7 gradi di libertà**, con ripetibilità fino a ±0,05 mm e un carico utile di 3,5 kg per braccio: precisione da robot industriale su una base che si muove nello spazio. La **percezione** è affidata a visione RGB-D e stereoscopica, navigazione LiDAR e lettura dell'ambiente, completate **dall'interazione vocale**. ATOM-W si sposta in autonomia, riconosce oggetti e persone e porta a termine **attività di manipolazione anche complesse**, comprese quelle che richiedono il **coordinamento dei due bracci**. L'architettura supporta modelli VLA (Vision-Language-Action), che traducono un comando in linguaggio naturale in una sequenza di azioni, strumenti per la raccolta dei dati necessari ad addestrarli e SDK per lo sviluppo di applicazioni personalizzate. Disponibile anche in configurazione Education, ATOM-W è una piattaforma adatta a **università**, **ITS** Academy, **laboratori di ricerca** e percorsi didattici avanzati dedicati a robotica, AI, computer vision e sistemi autonomi. Un'unica macchina copre l'intera catena su cui si lavora in aula e in laboratorio: navigazione e mappatura, riconoscimento della scena, presa e manipolazione, dialogo uomo-macchina, addestramento e valutazione dei modelli. Dalla prima esercitazione guidata sulla presa di un oggetto alla tesi sui sistemi autonomi. **Caratteristiche chiave**: 20 DOF + mani con destrezza opzionali, velocità fino a 1,5 m/s, navigazione LiDAR, visione RGB-D, AI e VLA, SDK per sviluppo e ricerca.

370113 DOBOT ATOM-W **CONTATTACI**







Cos'è

Un umanoide di servizio e per la ricerca.

Per chi

Secondarie tecniche, ITS, università, ricerca.

Programmazione

ROS e API documentate, LLM.

Cosa si studia

Equilibrio, manipolazione, visione, dialogo.



Mirokaï

L'altro volto della robotica.

Mirokaï è un robot umanoide alto poco più di un metro, ideale per **lavorare sinergicamente accanto alle persone**. Si muove su una sfera, afferra oggetti, guarda chi gli parla e risponde. Ed è interamente riprogrammabile.

Il corpo e il movimento

Un metro e ventitré, 26 kg, velocità massima 3,2 km/h, quattro ore di autonomia.

Mirokaï non cammina con due gambe: si sposta su una sfera motorizzata e resta in piedi correggendo l'assetto in continuo, come un pendolo inverso. Il tema di studio è esattamente questo, la **stabilizzazione dinamica di un sistema instabile** per costruzione, e si osserva a occhio nudo ogni volta che il robot ruota sul posto o cambia direzione. Le braccia terminano con mani a pollice opponibile, in grado di afferrare oggetti di forma diversa senza pinze dedicate: **la presa è guidata dalla visione**, non da traiettorie registrate in anticipo. **Il volto è uno schermo espressivo** che reagisce in tempo reale a chi ha davanti. In una macchina sola stanno cinematica, controllo, manipolazione e interazione uomo-macchina, senza bisogno di banchi separati.

La percezione e il dialogo

L'architettura è agnostica rispetto al modello linguistico: Mirokaï **non è legato a un solo LLM** e può essere collegato a modelli diversi, il che lo rende un banco di confronto fra sistemi invece di una scatola chiusa. Alla conversazione si affianca un modello visione-linguaggio che interpreta la scena oltre alle parole, e riconosce a quale oggetto ci si riferisce quando lo si indica. La sintesi vocale è multilingue e modula la prosodia sul contenuto.

La **navigazione è autonoma e basata su VSLAM**, con criteri di distanza pensati per muoversi in mezzo alle persone. Programmazione e integrazione passano da **ROS** e da **API** documentate, con elaborazione a bordo su **GPU NVIDIA**. Le due versioni, Miroka e Miroki, si distinguono per il colore e sono identiche nelle funzioni. Il **sistema** resta **aperto agli aggiornamenti**: nuovi modelli si integrano senza toccare l'hardware.

Nelle **secondarie tecniche** il robot regge moduli su controllo, visione artificiale e interazione uomo-macchina; in **ITS e università** sostiene tesi su manipolazione, navigazione autonoma e agenti conversazionali. **Fuori dalla didattica** è impiegato in **R&D**, in ambito **ospedaliero** e negli **eventi**, come strumento di marketing. **Disponibile anche a noleggio**, a breve e a lungo termine. **Formazione CampuStore con attestato disponibile** su richiesta.

Enchanted Tools
MORE THAN USEFUL



Anche a **NOLEGGIO**
Vai a pagina **124**

Peso: 26 kg - Velocità max: 3.2 Km/h - Durata batteria: 4h

360858 MIROKA - ARANCIONE, FEMMINA	CONTATTACI
360859 MIROKI - GIALLO, MASCHIO	CONTATTACI



Cos'è

Un robot di servizio mobile e programmabile

Cosa fa

Accoglie, include, informa, accompagna, mette in contatto.

Dove sta

Ingresso/accoglienza, laboratorio, aula, reparto.

Programmazione

SDK Android

Livello

Secondarie - ITS Academy - Università - Ambienti professionali o clinici

Buddy



Accoglie, informa, accompagna

BLUE FROG
THE ROBOT COMPANY

Buddy si muove da solo, riconosce chi ha davanti, risponde, accompagna e torna alla base a ricaricarsi. È un robot di servizio vero e proprio e alla scuola serve tre volte: svolge un servizio attivo, supporta la telepresenza ed è un'interfaccia da programmare al contempo.

Tre mansioni, un solo robot

Posizionato all'ingresso Buddy fa accoglienza: dal suo desk saluta chi arriva, dà indicazioni, illustra l'ente, ripete in più lingue le informazioni che la segreteria darebbe cento volte al giorno. Rileva ostacoli e dislivelli, evita le persone in movimento e, quando la batteria scende, rientra da solo nella docking station: non serve nessuno che lo segua. La seconda mansione è la **programmazione**: Buddy si può programmare ed essere utilizzato come piattaforma interattiva di approfondimento. Infine Buddy è un dispositivo per la **telepresenza**. Uno studente che non può essere in classe – ricovero, malattia cronica, lunga assenza – prende il controllo di Buddy da tablet: lo muove tra i banchi, gira la testa verso chi parla, interviene, esce in corridoio durante l'intervallo. Una presenza che si sposta, guarda e viene guardata. Le mansioni convivono sullo stesso robot e si attivano a seconda della licenza scelta e dell'uso che se ne fa.



Buddy è utilizzato anche in RSA, strutture sanitarie e reception aziendali: gli scenari su cui gli studenti si esercitano sono gli stessi che troveranno al lavoro.

Si può anche noleggiare, per aprire un servizio su un periodo definito – DM 219, open day, orientamento, un progetto di classe – senza metterlo a inventario.



Un servizio da programmare

Buddy è sviluppato in Android e l'architettura è aperta: con il pacchetto Developer gli studenti scrivono le loro applicazioni in Android Studio e le caricano sul robot. Qui la robotica di servizio smette di essere un tema da manuale e diventa un progetto valutabile: gestione delle code all'accoglienza, guida di una visita, promemoria in reparto, questionario di gradimento, assistenza a chi entra per la prima volta in un ufficio pubblico.

È il supporto naturale – nelle **secondarie** – degli indirizzi **informatico**, **elettronico** e **socio-sanitario** e dei percorsi **ITS Academy**: si lavora su **interazione uomo-macchina**, **riconoscimento** vocale e visivo, progettazione del **dialogo**, gestione dei **dati** personali di chi si trova davanti al robot. Lo stesso Buddy che sta in servizio all'ingresso è il banco di prova su cui la classe misura quanto vale il servizio che ha progettato.

363296 ROBOT BUDDY PRO+ **CONTATTACI**



Destinatari

ITS Academy, tecnici, alberghieri, socio-sanitari, enti professionali.

Discipline coinvolte

Automazione, IoT, informatica e servizi.

Programmazione

Sequenze di missione e controllo vocale in linguaggio naturale.

Navigazione

Lidar e mappatura, senza binari né marcatori.

Conformità

Sicurezza macchine e GDPR, documentabili

Plato

Plato è un robot professionale di servizio già impiegato in ristorazione, strutture ricettive e reparti sanitari. In laboratorio, gli studenti progettano servizi che il mercato sta adottando, con la stessa tecnologia che troveranno in azienda.

La didattica

Con Plato gli studenti non osservano il robot: lo programmano. Le attività partono dalla **mappatura dell'ambiente** e arrivano alla **progettazione di sequenze di servizio** complete – accoglienza, trasporto, consegna, rientro alla base – con verifica dei tempi e dei percorsi. Il controllo vocale e l'**interfaccia grafica** aprono il lavoro sull'interazione uomo-macchina, tema centrale nei profili professionali dell'ospitalità e dell'assistenza alla persona. Per gli ITS Academy e per gli istituti tecnici il percorso si estende alla logica di flotta, alla gestione dei dati di missione e all'integrazione con sistemi gestionali esterni. Ogni esercitazione produce un risultato misurabile: condizione utile per la **valutazione per competenze e per documentare i PCTO** con evidenze concrete. Le sequenze si sviluppano a gruppi con ruoli distinti: chi programma, chi misura i tempi, chi redige la documentazione.



Plato è disponibile anche a noleggio: formula utile agli istituti che vogliono attivare un percorso immediatamente senza immobilizzare il budget, o verificare il progetto prima dell'acquisto. Consegna, configurazione e prima messa in servizio sono a cura del nostro servizio tecnico. La formazione dei docenti può essere erogata da noi, con attestato, poiché siamo ente accreditato dal Ministero dell'istruzione.



La robotica di servizio entra in laboratorio

CampuStore



Tecnologia e conformità

La navigazione autonoma si basa su sensoristica Lidar e su un'architettura a doppia CPU Qualcomm, che tiene separate la percezione dell'ambiente e i servizi applicativi. Il robot ricostruisce la planimetria, riconosce gli ostacoli mobili e ricalcola il percorso senza intervento dell'operatore.

La macchina è **conforme alla normativa europea sulla sicurezza dei macchinari e il trattamento dei dati raccolti rispetta il GDPR**: gli studenti lavorano dentro gli stessi vincoli che troveranno in azienda, dalla valutazione del rischio alla gestione delle informazioni personali. Progettazione e produzione sono francesi, con attenzione alla durabilità e alla riparabilità dei componenti. L'installazione non richiede opere edili né modifiche agli spazi: il robot entra in un laboratorio esistente e inizia a lavorare. Nessun vincolo di layout: il percorso si adatta agli spazi esistenti.

351252	PLATO - ROBOT DI SERVIZIO	CONTATTACI
354530	VALIGIA PER PLATO	CONTATTACI



Durata

Da 3 giorni a 12 mesi.

Formule

Noleggio a breve, noleggio operativo medio-lungo.

Incluso

Trasporto, installazione, formazione, assistenza, ritiro.

Ideale per

Eventi, corsi, progetti a termine, prova prima dell'acquisto.

Richieste dirette a

noleggi@campustore.it



Noleggio Robot

È la formula corretta quando la tecnologia serve per un tempo definito, quando il valore è alto o quando l'obsolescenza è rapida. Gestiamo noleggi da tre giorni a 12 mesi, offrendo un unico interlocutore per contratto, logistica, installazione, formazione e assistenza. **Formazione d'avvio inclusa.**

La tecnologia quando serve, per il tempo che serve

CampuStore

Breve periodo

Eventi e aperture al pubblico

Inaugurazioni, open day, mostre, convegni, manifestazioni cittadine: **occasioni in cui l'attrattività conta quanto il contenuto**. Il noleggio breve rende disponibili materiali rari o costosi per il tempo esatto dell'evento, senza immobilizzare budget.

Robot umanoidi e quadrupedi, **visori** per la realtà virtuale, **stampanti** 3D, **LED wall e monitor**, postazioni interattive: il servizio **comprende trasporto, montaggio e smontaggio, copertura assicurativa** e, su richiesta, la **presenza** dei nostri **tecnici** per la durata dell'evento. **Su richiesta programmiamo i robot in anticipo sui contenuti della giornata**: dialoghi, percorsi, interazione con il pubblico. Arrivano configurati e pronti a funzionare. Le disponibilità sono limitate e vincolate al calendario.





Double 3

Double 3 è l'esempio ideale per il noleggio: è un robot di telepresenza che serve in situazioni precise e non continuative. Si guida cliccando a schermo un punto del pavimento e il robot ci arriva evitando gli ostacoli, grazie a 2 sensori 3D e 5 sensori a ultrasuoni. Le 2 fotocamere da 13 MP consentono di leggere una lavagna lontana. L'altezza si regola da remoto.

Medio e lungo periodo

Didattica, corsi, progetti

Un corso di formazione aggiornato richiede strumenti aggiornati, non necessariamente di proprietà. Con il noleggio operativo, le migliori tecnologie entrano in aula per la durata del progetto: canone definito, manutenzione inclusa, tecnologia sostituibile alla scadenza.

La formula incide anche sui costi indiretti della formazione. Un ente che eroga corsi accede a dotazioni di fascia alta senza sostenere l'onere della gestione diretta, del magazzino, della manutenzione e dell'aggiornamento tecnologico.

Gran parte del catalogo è noleggiabile. Costruiamo il piano su durata, numero di postazioni e sedi coinvolte. Il noleggio è anche il modo più onesto per provare una tecnologia prima di acquistarla: l'acquisto è infatti sempre disponibile alla fine del noleggio.

Specifiche tecniche Schermo 9,7" · Altezza regolabile da remoto 119–152 cm · 2 fotocamere 13 MP (grandangolo + zoom), modalità notturna · 6 microfoni beamforming, speaker 8 W · 2 sensori 3D Intel RealSense D430 + 5 ultrasuoni · Collegamento cifrato AES 128 bit (WebRTC) · Fino a 5 spettatori contemporaneamente

CampusStore



Laboratori

Innovation
for education

Laboratori innovativi

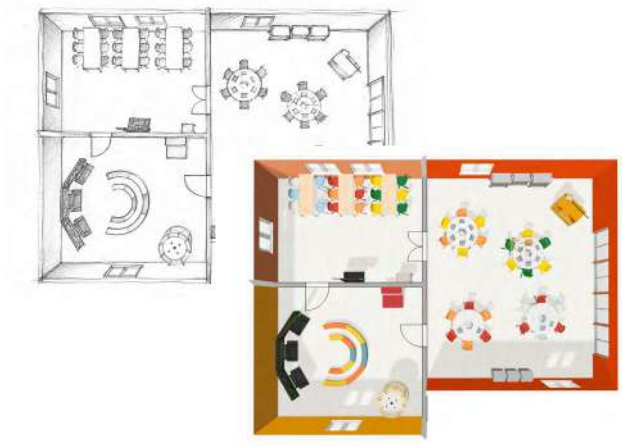
Ogni laboratorio parte da un progetto

Le pagine che seguono sono una selezione, immancabile in un Catalogo che mira a fare un punto sullo stato dell'arte del sistema-scuola italiano e sulle sue necessità. I laboratori tecnici, di indirizzo e professionali, però, sono troppo specifici, e devono essere adattati alla scuola e al contesto in cui nascono, per stare per intero su carta: per questo esiste il **Catalogo Laboratori innovativi avanzati e ITS**, aggiornato in continuo e sfogliabile online. Nelle prossime pagine c'è il punto di partenza. Nel Catalogo Labs ci sono più schede tecniche, configurazioni e strumentazione completa.

Progettazione su misura

Possiamo realizzare progetti su misura per Laboratori avanzati, consigliando soluzioni diverse e differenti setting, sulla base di oltre 30 anni di esperienza nella realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi.

- Sopralluogo e lettura del bando
- Layout, render e dimensionamento delle postazioni
- Capitolato, voci di spesa e preventivo
- Installazione, collaudo e formazione all'avvio.



Consulenti sul territorio

Consulenti in tutta Italia, coordinati dagli area manager di zona. Un referente unico che conosce la vostra scuola, i vostri spazi e le scadenze dei vostri bandi.

Piemonte, Liguria, Valle d'Aosta
Alessandro Ferro
a.ferro@campustore.it

Lombardia, Campania, Basilicata, Calabria
Fabrizio Capolino
f.capolino@campustore.it

Emilia-Romagna, Toscana, Sicilia, Sardegna
Melania Landi
m.landi@campustore.it

Umbria, Marche, Abruzzo, Molise, Puglia
Renzo Delle Monache
r.dellemonache@campustore.it

Lazio
Paolo Quadrino
p.quadrino@campustore.it

Veneto, Trentino-Alto Adige, Friuli-Venezia Giulia
Matteo Marco Merlo
m.merlo@campustore.it

Introduzione



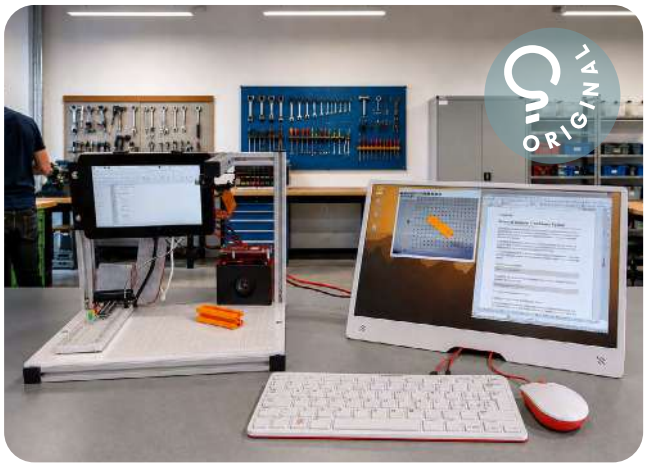


Laboratori pronti

Elaboriamo sempre configurazioni complete già dimensionate per aula tipo, numero di postazioni e budget: elenco prodotti, layout e servizi in un'unica scheda. Si adottano così come sono (anche su MePA), oppure si possono usare come base di partenza, da personalizzare.



Vuoi approfondire i Laboratori avanzati?
www.campustore.it/cataloghi



Campus Pro Lince

Powered by Raspberry

Postazione di intelligenza artificiale basata su Raspberry Pi 5 8GB con display touch integrato, Raspberry Pi AI HAT per l'inferenza locale, Camera Module 3 su braccio orientabile, modulo audio per comandi vocali e breadboard con sensori e attuatori.

Il sistema vede, ascolta, decide e agisce interamente in locale, senza inviare immagini o audio fuori dalla rete scolastica: un vantaggio concreto per la conformità GDPR.

Percorso modulare dall'elettronica di base alla visione artificiale, fino ai sistemi cyber-fisici con comando vocale integrato. Da assemblare, utensili inclusi.

366737 CAMPUS PRO LINCE 1.350,00 €

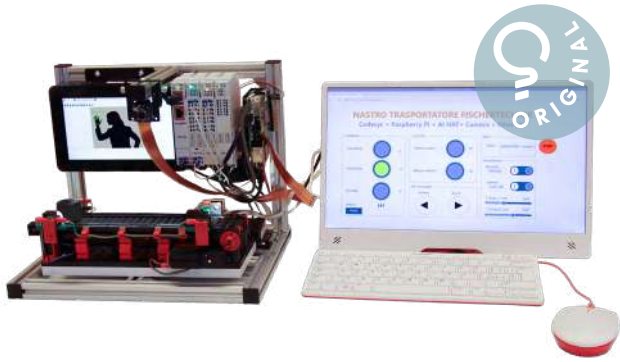
Campus Pro Ingrano

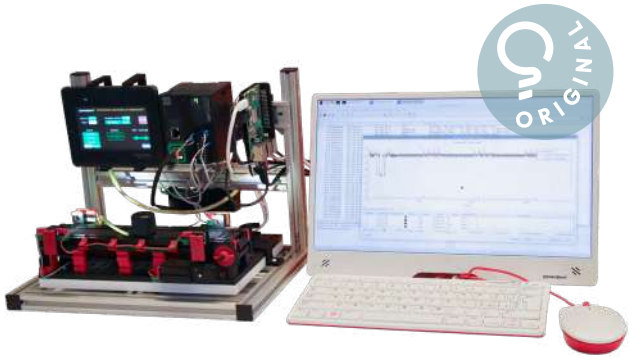
Powered by Raspberry

Nastro trasportatore su telaio in alluminio con sensori e attuatori reali, comandato da un Raspberry Pi 5 8GB che esegue il runtime CODESYS secondo lo standard IEC 61131-3, con I/O industriali su bus di campo e pannello HMI sviluppato dagli studenti.

Una Camera Module 3 osserva il processo e una Raspberry Pi AI HAT esegue l'inferenza a bordo macchina, senza cloud. Un solo banco per programmazione PLC, bus di campo, HMI, visione artificiale e machine learning applicato al controllo qualità e alla manutenzione predittiva. Da assemblare, utensili inclusi; compatibile con firewall, switch e router di terze parti da acquistare a parte.

366629 CAMPUS PRO INGRANO 2.100,00 €





Campus Pro Cifra

Powered by Raspberry

Impianto industriale in scala, pensato per essere monitorato, attaccato e difeso in laboratorio: nastro trasportatore a 24V comandato da PLC con pannello HMI, rete Ethernet con switch a porta mirror e un Raspberry Pi 5 8GB come sonda di monitoraggio.

In una rete isolata, gli studenti programmano il processo, mappano la rete, analizzano il traffico industriale, simulano un attacco e costruiscono le difese: dal rilevamento con IDS alla segmentazione di rete.

Tema in linea con la direttiva NIS2. Da assemblare, utensili inclusi; compatibile con firewall, switch e router di terze parti da acquistare a parte.

368246 CAMPUS PRO CIFRA 2.200,00 €

Campus Pro Automation

Valigetta con PLC, pannello HMI e un piccolo nastro trasportatore dotato di motori e fotocellule: un sistema industriale completo, precablato e configurabile, pensato per le esercitazioni di programmazione dell'automazione.

Lo switch di rete con monitoraggio passivo del traffico rende il kit utilizzabile anche come bersaglio controllato per attività di cybersecurity OT, in continuità con i percorsi di automazione industriale.

364419 CAMPUS PRO AUTOMATION 4.600,00 €





Laboratorio di

Produzione multimediale

Ripresa, audio, luci e montaggio in aula

Il laboratorio multimediale è lo spazio in cui gli studenti gestiscono l'intera filiera di un contenuto audio-video: dalla progettazione del format alla ripresa in 4K, dalla registrazione e dal mix dell'audio fino al montaggio e alla pubblicazione. Il lavoro è organizzato per postazioni e ruoli – ripresa, regia, audio, luci, scenografia – così ogni fase riproduce il flusso di una vera redazione o casa di produzione. Gli studenti imparano a controllare esposizione, fuoco, livelli audio e chroma key, a gestire una diretta streaming e a rispettare tempi e consegne, con competenze tecniche e comunicative subito spendibili.

Obiettivi e competenze

- Ripresa e inquadratura in 4K
- Registrazione e mix audio
- Illuminazione e chroma key
- Montaggio e color correction
- Regia e diretta streaming

Livello di scuola

- Secondaria di secondo grado
- Istituti tecnici
- Istituti professionali
- Licei artistici e audiovisivi
- ITS Academy area digitale

Indirizzi

- Grafica e comunicazione
- Audiovisivo e multimediale
- Informatica e telecomunicazioni
- Servizi commerciali e marketing
- Produzioni audiovisive

Formazione

Il progetto ideale è certificato con attestato per docenti, 4h in presenza su metodologia e prodotti.

Cosa non deve mancare

Campus Media Ciack X4 362199	**Campus Media Sono X4** 362971
Campus Media Eco X3 362197	**Campus Media GreenScreen** 362198
Mixer Rode 346105	**Podmic USB** 368561
Microfono SM58 317095	**Rode Mic NT-USB+** 347486
VloggerMic Kit 351131	**Cuffia RODE** 347487

CampusAI

Private AI inclusa

Crea lezioni e risorse originali (e che restano private) solo a partire da fonti autorevoli o proprie

Vuoi approfondire questo Laboratorio? Scarica il progetto completo.

Dalla macchina al risultato



Macchina utilizzata

Il Campus Media Ciack X4 riunisce in un unico set telecamere 4K con inquadratura automatica, mixer per podcast con registrazione multitraccia, console di regia video, microfoni e cuffie da studio, illuminazione LED e fondale green screen, oltre alla workstation per il montaggio. A ogni postazione un ruolo.



Risultato ottenuto

Un'esperienza di produzione multimediale completa. Gli studenti curano regia, audio, chroma key e montaggio per pubblicare podcast e dirette. Un percorso formativo che simula il lavoro di redazione, allenando al rispetto dei ruoli, dei tempi e delle consegne.



Laboratorio di

Grafica digitale

Dal progetto alla produzione digitale

Un laboratorio che funziona come una vera azienda grafica in miniatura: dall'idea al prodotto finito, su workstation HP performanti. In progettazione, tavoletta Wacom e strumenti Adobe; chi modella in 3D lavora con Rhinoceros e tocca con mano i volumi grazie a scanner e stampante 3D. In produzione, un plotter da taglio Roland esegue intagli di precisione, un secondo plotter Roland stampa e taglia nello stesso passaggio, una stampante HP di grande formato realizza poster e allestimenti reali.

Obiettivi e competenze

- Progettazione grafica e visiva
- Preparazione dei file di stampa
- Stampa e taglio digitale
- Modellazione 3D e CAD/CAM
- Gestione del progetto

Livello di scuola

- Secondaria di secondo grado
- Istituti professionali
- Istituti tecnici
- ITS Academy
- Laboratori e PCTO

Indirizzi

- Grafica e Comunicazione
- Design industriale
- Moda e tessile
- Meccanica e meccatronica
- Produzioni industriali

Formazione

Il progetto ideale è certificato con attestato per docenti, 4h in presenza su metodologia e prodotti.

Cosa non deve mancare

Workstation HP 366588	**Licenze Adobe CC** 364201
Tavoletta Wacom 362488	**Roland UV BD-12** 369779
Roland BN2-30 361387	**Cricut Maker** 332919
Kit Scan e Stampa 3D 369781	**Rhinoceros CAD classe** 350833
Materiali tecnici 352083	**Plotter HP Ao Colore** 367698

Private AI inclusa

Crea lezioni e risorse originali (e che restano private) solo a partire da fonti autorevoli o proprie

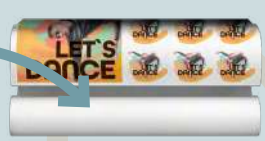
Vuoi approfondire questo Laboratorio? Scarica il progetto completo.

Dalla macchina al risultato



Macchina utilizzata

Plotter Roland BN2-30: stampa a getto d'inchiostro eco-solvente e taglio a contorno del profilo in un unico passaggio. Pilotato dai file preparati in Adobe Creative Cloud, lavora vinile, carta e supporti adesivi con lettura automatica delle tacche di registro, senza cambio macchina tra stampa e taglio.



Risultato ottenuto

Gli studenti progettano e stampano decorazioni per pareti, vetri e pavimenti, badge personalizzati e lavagne attacca-stacca: un laboratorio di grafica digitale che unisce creatività e competenze tecniche, per abbellire la scuola e valorizzare i lavori realizzati in classe.



La parola all'esperto

Luigi Fontana | Ha frequentato Fisica all'Università Statale di Milano. Unico formatore in Italia certificato direttamente dall'azienda PASCO.

"In trent'anni ho aiutato centinaia di scuole ad allestire o ampliare il laboratorio. La domanda che ricevo più spesso non è quale sensore comprare, ma da dove partire: si parte dagli esperimenti, la strumentazione viene dopo. Ditemi che esperimenti avete in mente e partiamo da lì."

Per approfondire:
laboratori@campustore.it



Dall'esperimento al laboratorio

Un laboratorio di fisica si costruisce un pezzo alla volta: funziona se i pezzi si parlano e si arricchiscono nel tempo senza diventare obsoleti. PASCO Scientific lo fa da oltre 60 anni: CampuStore porta questo approccio alle scuole italiane.

Nulla si butta, tutto si implementa

PASCO progetta e costruisce strumenti per il laboratorio di fisica, classica e moderna: molle e rotaie per la dinamica, fotocellule, calorimetri, banchi ottici, apparati per l'effetto Zeeman. Sono strumenti di misura, non modelli dimostrativi: ***la qualità costruttiva ne garantisce la durata nel tempo*** *e restituisce* ***risultati quantitativi entro pochi percento****, quindi una relazione di laboratorio può discutere incertezze e scarti invece di limitarsi a descrivere il fenomeno.* ***Oltre 70 sensori*** *coprono grandezze meccaniche, termiche, elettriche, ottiche e chimiche e confluiscono tutti nello stesso ambiente di raccolta dati. Gli apparati arrivano con* ***istruzioni chiare, anche in video****, e PASCO opera con sistema* ***qualità certificato ISO 9001****. Copre l'intero programma del secondo ciclo, dalla meccanica alla fisica moderna, e si estende a chimica, biologia e scienze della terra.*

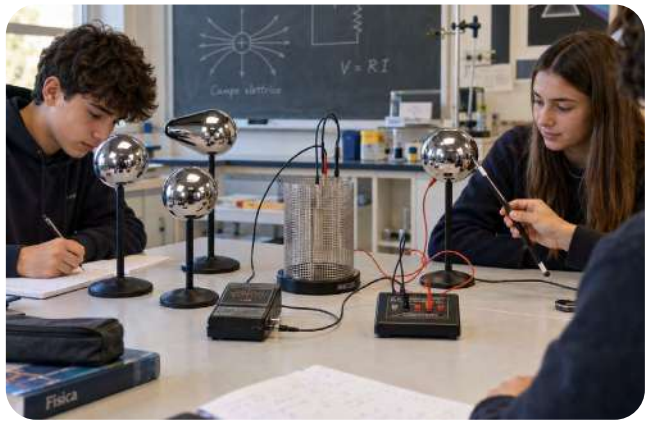


Lo stesso strumento è adatto e attraversa ***diversi ordini di scuola****: così immediato nell'utilizzo da poter essere usato dalla primaria, ma al contempo decisamente preciso e avanzato per supportare nel migliore dei modi le attività e gli esperimenti previsti* ***al liceo, al tecnico o all'università****.*

Disponibile consulenza, configurazione, ***formazione dei docenti o studenti (su progetto)****, assistenza.*

Tutti gli strumenti per la fisica!

PASCO



Misure su cui poter contare

SPARKvue, è l'ambiente di raccolta e analisi del sistema PASCO, è ***gratuito*** *su ogni piattaforma, senza licenze da acquistare né versioni ridotte: il costo non cresce con il numero di postazioni. I* ***dati si esportano in .csv e .txt*** *si inviano in diretta a Microsoft Excel e si riaprono in PASCO Capstone per l'analisi avanzata: barre d'errore, esclusione dei singoli punti, sei curve di approssimazione, display a oscilloscopio e generatore di forme d'onda per i laboratori di elettronica.*

Esiste anche una libreria Python *con cui gli studenti scrivono la propria applicazione di acquisizione e collegano i sensori ad altro hardware: per un istituto tecnico il laboratorio diventa anche un esercizio di programmazione e di trattamento dei dati. Il* ***ricco database di esperimenti*** *PASCO si scarica dal web e viene aggiornato in continuo.*



Rotaia-carrelli



La "rotaia PASCO" è ormai uno standard mondiale per lo studio di cinematica e dinamica. Grazie agli esclusivi carrelli Smart, sensorizzati, i dati di posizione, velocità, accelerazione, forza vengono trasmessi direttamente al software (gratuito e multipiattaforma) ed elaborati in tempo reale. Disponibili vari livelli di accessori e con rotaia da 1,2 o 2,2m

357013 SISTEMA COMPLETO ROTAIA PASCO 1.448,00 €

Banco ottico



Pratico, robusto, già ricco ma espandibile! Scoprite il banco ottico PASCO: un banco ottico completo per l'insegnamento dell'ottica geometrica. Include sorgente luminosa multifunzione, lenti, specchi, prismi e binario in alluminio con scala integrata. Oltre 17 esperimenti pronti tra rifrazione, riflessione e lenti. Ideale per scuole superiori ed università.

356668 BANCO OTTICO PASCO 1.198,00 €

Joule/Callendar



Rivisitazione in chiave moderna del classico esperimento di Joule/Callendar, facile da usare e da capire! Ruotando la manovella, l'attrito della fune sostiene una massa, lavorando a coppia costante contro il campo gravitazionale, mentre un termistore misura il riscaldamento del "corpo" in alluminio. Contagiri, robustissimo, precisione al 5%.

357136 APPARATO DI CALLENDAR 1.942,00 €

Motore termico



Il mitico "pistone a tenuta senza attrito" diventa realtà col motore termico PASCO. Permette di studiare le leggi dei gas e la generazione di lavoro da una differenza di temperatura. Coi sensori di temperatura, pressione e posizione si genera in tempo reale il ciclo P-V e si calcola l'efficienza della trasformazione.

357138 MOTORE TERMICO 610,00 €

Kit elettricità e magnetismo



Il "classico" sistema a mattonelle, ma con il tocco PASCO. I moduli si incastrano, ricreando lo schema del circuito, mentre le clip a innesto ne stabiliscono i collegamenti elettrici. Include sensori wireless di tensione e corrente per dati in tempo reale. Copre 11 esperimenti: Kirchhoff, circuiti RC/RLC, motori e induzione. Espandibile.

356993 KIT ESTESO CIRCUITI COMPONIBILI 995,00 €

Ondoscopio



Un ondoscopio robusto e preciso: strobo e generatore in un'unica unità, per osservare riflessione, rifrazione, diffrazione e interferenza sull'acqua. Attuatori a bobina mobile (1-50 Hz), funzionamento silenzioso; una lieve differenza di frequenza tra strobo e onde. Luce a LED, vari elementi "ottici" inclusi.

310424 ONDOSCOPIO COMPLETO 2.397,00 €

Camera di Millikan



Come esempio delle macchine per fisica moderna PASCO proponiamo l'esclusiva camera di Millikan, l'unica a vere gocce d'olio e con la possibilità di ionizzare le gocce *durante* la misura, grazie ad una micro sorgente di emissione alfa. Precisa, facile da usare e da pulire, scelta da quasi tutte le facoltà di Fisica in Italia.

361750 CAMERA DI MILLIKAN 5.418,00 €

Software



Perché presentiamo il software tra i prodotti "di punta" di PASCO? Perché è unico per tutti gli apparati, per tutti i sensori, per la raccolta e l'analisi dei dati, dalla secondaria di primo grado all'Università. In italiano, continuamente aggiornato, disponibile per ogni piattaforma e totalmente gratuito.

CHI OFFRE ALTRETTANTO?



Laboratorio di

Biotecnologie Ambientali

Analisi delle acque con tecniche di PCR

Il laboratorio di biotecnologie ambientali attrezza la classe per l'analisi delle acque: potabili, di fiume e reflue. Gli studenti eseguono misure chimico-fisiche come pH e nitrati, analisi microbiologiche e tecniche di biologia molecolare: con la PCR amplificano e rilevano il DNA di batteri indicatori di contaminazione e con l'elettroforesi ne determinano il profilo su gel di agarosio. Sperimentano il biorisanamento con ceppi selezionati, osservandone l'attività sugli inquinanti al microscopio. Gli strumenti - incubatore, termociclatore, elettroforesi - permettono l'analisi completa, dal prelievo al referto.

Obiettivi e competenze

- Campionamento delle acque
- Analisi chimico-fisiche
- Analisi microbiologiche
- PCR ed elettroforesi del DNA
- Biorisanamento e colture

Livello di scuola

- Secondaria di II grado
- Istituti tecnici
- Licei scientifici
- ITS Academy
- Laboratori e PCTO

Indirizzi

- Chimica e Biotecnologie
- Biotecnologie sanitarie
- Liceo Scienze applicate
- Agraria e agroalimentare
- Servizi sociosanitari

Formazione

Il progetto ideale è certificato con attestato per docenti, 4h in presenza su metodologia e prodotti.

Cosa non deve mancare

Spettrofotometro 357889	PCR LabStation 361344
Elettroforesi 338422	Microcentrifuga 361346
Analisi acque con PCR 361340	pHmetro WiFi 348021
Microscopio 40x-400x 347488	Sensore Conduttività 357745

CampusAI

Private AI inclusa

Crea lezioni e risorse originali (e che restano private) solo a partire da fonti autorevoli o proprie

Vuoi approfondire questo Laboratorio? Scarica il progetto completo.

Dalla macchina al risultato



Macchina utilizzata

Stazione PCR per l'aula: termociclatore EdvoCycler 2, con 48 pozzetti, touchscreen, sistema EDGE per elettroforesi integrata, micropipette variabili e bagno termico. Amplifica il DNA, lo separa su gel e lo visualizza in tempo reale, dall'esperimento al risultato in un'unica postazione.



Risultato ottenuto

Identificazione dei batteri indicatori di contaminazione nelle acque: le bande di DNA lette su gel dopo la PCR e i parametri chimico-fisici come pH e nitrati, misurati con sensori wireless, permettono di valutare la qualità di acque potabili, di fiume e reflue e di documentare il referto.



Laboratorio di

Microscopia digitale

Osservazione condivisa in rete con OWL

L'aula di microscopia digitale collega in rete una postazione docente e più postazioni studente, ciascuna con microscopio biologico e camera digitale e connessione Wi-Fi. Il docente raccoglie le immagini di tutti i microscopi su un unico monitor: le segue in modalità mosaico, isola una postazione o le proietta alla classe via HDMI su monitor o LIM, salvando foto e video. Il sistema Wi-Learn è preconfigurato in fabbrica, con router dedicato e senza licenze: configurazioni da 4, 8 o 12 microscopi, scalabili fino a 32, per portare l'osservazione al microscopio al centro della lezione.

Obiettivi e competenze

- Riconoscere cellule e tessuti
- Allestire vetrini a fresco
- Documentare con foto e video
- Operare da 40x a 1000x
- Collaborare sull'evidenza

Livello di scuola

- Secondaria di I e II grado
- Istituti tecnici
- Istituti professionali
- ITS Academy
- Attività di orientamento

Indirizzi

- Chimica e Biotecnologie
- Biotecnologie sanitarie
- Servizi socio-sanitari
- Agraria e agroalimentare
- Scienze applicate

Formazione

Il progetto ideale è certificato con attestato per docenti, 4h in presenza su metodologia e prodotti.

Cosa non deve mancare

Aula 12 studenti 365009	**Microscopio 1000x** 327418
Stereomicroscopio 40x 315763	**Microscopio 5" HDMI** 347488
We-Lab Lab portatile 358682	**6 Coloranti base** 319212
Kit preparazione 344049	**Olio 100 ml** 361248
12 Vetrini preparati 217023	**25 Vetrini : Biologia.** 221521

Private AI inclusa

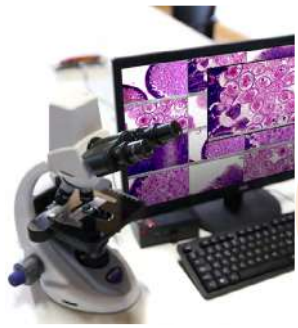
CampusAI

Crea lezioni e risorse originali (e che restano private) solo a partire da fonti autorevoli o proprie

Vuoi approfondire questo Laboratorio? Scarica il progetto completo.

Dalla macchina al risultato

Macchina utilizzata



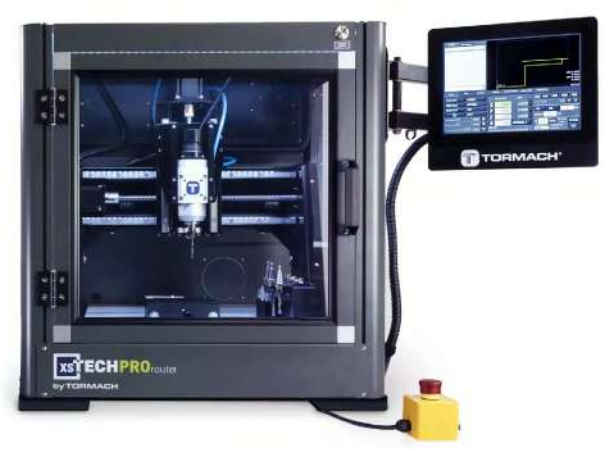
Sistema completo Wi-Learn: microscopi B-290 con testa binoculare digitale Wi-Fi (sensore CMOS 1/3", 25 fps fino a 2560×1440), monitor 24", mini PC e router preconfigurato. Il docente comanda e registra tutte le postazioni della classe, sceglie cosa proiettare e salva foto e video per la discussione.

Risultato ottenuto



Vista in tempo reale dei microscopi studente sul monitor del docente: i campioni si confrontano fianco a fianco, le immagini e i video si salvano e si proiettano alla classe. L'osservazione diventa collettiva e la discussione parte dalla stessa evidenza, con refertazione condivisa.





Industria 4.0

Progetto CampusWork

Dalla fresa CNC alla cella robotizzata

Progetto di Co-working che include una fresatrice CNC da banco con controllo industriale PathPilot, pensata per lavorare da sola, per diventare in seguito l'elemento chiave di una **cella automatizzata**. Il concetto è un **sistema integrato**: la CNC esegue la lavorazione e un braccio robotico collaborativo si occupa di carico, posizionamento e scarico del pezzo, coordinati da uno scambio di segnali. Il cobot si programma per trascinamento e riconosce le collisioni, per un asservimento sicuro. Non è un kit chiuso ma un progetto di cella su misura, fornibile completo di robot – ad esempio un cobot Dobot CR3 – oppure integrando un braccio già presente in laboratorio, a 4 o 6 assi, anche di altra marca previa verifica di compatibilità.

Sul piano tecnico monta un cambio utensile automatico a 4 stazioni, mandrino ISO 10 da 350 W fino a 20.000 giri/min con pinze ER11, corse 259×237×160 mm, viti a ricircolo di sfere e guide lineari su tutti gli assi, con ripetibilità ±0,025 mm. Lavora alluminio, plastiche tecniche e legno. La carenatura integrale con illuminazione (certificazioni UL e CE) rende sicuro l'uso in gruppo; PathPilot offre programmazione conversazionale, compatibile con Fusion 360 e VCarve.

Per il docente il valore è nel percorso completo: dal CAD al CAM, dalla lavorazione CNC all'asservimento robotizzato della cella, in ottica Industria 4.0. Adatta ai laboratori di Meccanica, Meccatronica e Automazione, alla filiera tecnologico-professionale 4+2 e agli ITS Academy.

369240 FRESATRICE CNC E ROBOT	CONTATTACI

CODESYS

Progetto DobotIA1

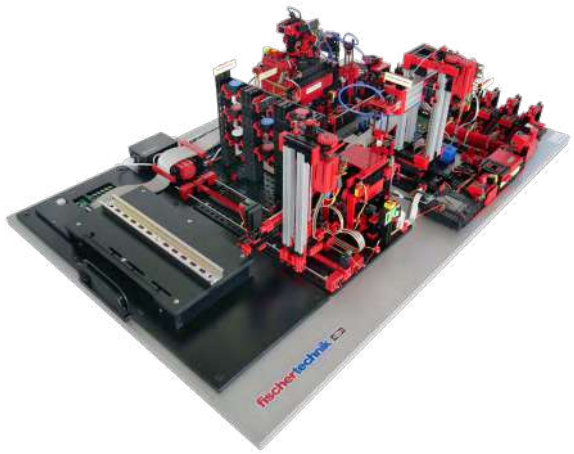
Un robot industriale pilotato da CODESYS

Progetto sviluppato con CODESYS e presentato a SPS Italia 2026, a Parma: un braccio robotico Dobot MG400 comandato da un PLC, software CODESYS su Raspberry Pi con display, che ne mostra in tempo reale stato e movimenti. L'elemento tecnico distintivo è l'integrazione diretta del robot nel PLC senza librerie proprietarie: la comunicazione tra CODESYS e Dobot avviene **via TCP/IP nativo, con le librerie di rete standard di CODESYS (CAA Net Base Services) e senza driver esterni**. Il cuore del programma è **un Function Block realizzato secondo la programmazione a oggetti dello standard IEC 61131-3**, che raccoglie in un unico blocco i metodi per abilitare il robot, muoverlo nello spazio cartesiano o sui singoli giunti, avviare il jog continuo e monitorarne lo stato, con un'architettura pulita e centralizzata. Sul piano didattico gli studenti programmano un robot con lo standard e l'ambiente usati nell'automazione industriale, affrontando comunicazione TCP/IP, controllo di moto e programmazione a oggetti applicata al PLC, trasferibile ad altri dispositivi con runtime CODESYS. Il bundle riunisce la licenza CODESYS Control for Raspberry Pi, il Raspberry Pi con display e il braccio Dobot MG400; il supporto fieldbus (Modbus, CANopen) è disponibile come estensione. Adatto a Sistemi automatici (Elettronica ed Elettrotecnica, articolazione Automazione), a Sistemi e automazione della Meccatronica e al professionale Manutenzione e assistenza tecnica.





369847 CODESYS BASE - 30 LICENZE	1.390,00 €
336547 DOBOT MG400 - BRACCIO ROBOTICO	2.399,00 €
369833 POSTAZIONE STUDENTE RASPBERRY PI 5	300,00 €



Industry 4.0 - Una intera fabbrica...su un tavolo!

Un eccezionale sistema didattico "all in one" per l'Industry 4.0, a 24 V. Comprende stazione di stoccaggio, robot a ventosa, magazzino verticale, stazione multi-lavorazione con forno, linea di smistamento con rilevamento colore, sensore ambientale e telecamera orientabile. I pezzi sono tracciati via NFC e il loro stato è visibile in tempo reale sulla dashboard cloud, disponibile anche su Raspberry Pi con Node-RED. Completamente cablata e predisposta per il collegamento a qualsiasi PLC tramite scheda collettiva centrale, include un programma d'esempio per Siemens S7-1500. Dimensioni: 114x74x34 cm, peso 33 kg. Vari allestimenti disponibili. Contattateci.

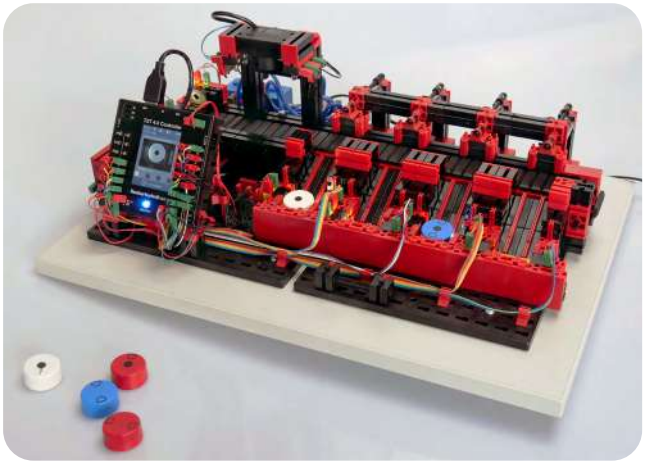
336544 TRAINING FACTORY INDUSTRY 4.0 24V 8.500,00 €

Industry 4.0 - L'essenziale ad un prezzo imbattibile.

"Fratello minore" di 336544, questo sistema didattico a 24V usa un PLC Siemens S7-1200 e riproduce fedelmente un "vero" processo produttivo, con veri componenti industriali. I pezzi, prelevati da un magazzino con un attuatore pneumatico, vengono caricati su una tavola rotante a quattro stazioni e sottoposti a foratura e saldatura. Un gripper a ventosa li posa su un nastro trasportatore diretto alla stazione di pallettizzazione, che raccoglie tre pezzi per pallet. Il set include il PLC Siemens pre-cablato e un corso completo di programmazione, per un apprendimento pratico su cablaggio e programmazione in FBD e testo strutturato. Ideale per formazione tecnica e universitaria. Eccezionale rapporto qualità/prezzo.

357591 PRODUCTION LINE 24 V 1.100,00 €





Industry 4.0 - Introdurre l'AI nei processi industriali.

Questa stazione di controllo qualità con AI è un modello didattico che introduce all'intelligenza artificiale applicata all'industria. Una linea di smistamento con pezzi in tre colori e diverse caratteristiche di lavorazione viene analizzata da una telecamera: una rete neurale addestrata con Tensorflow, eseguita sul controller TXT 4.0, riconosce colore, forma ed eventuali difetti e smista i pezzi in quattro alloggiamenti. È possibile addestrare modelli AI personalizzati in Python, mentre il controllo sequenza usa ROBO Pro Coding. Richiede alimentatore 9V/2,5A (non incluso). Dimensioni: 44x31x16,5 cm, peso 4,77 kg.

347353 CONTROLLO QUALITÀ CON AI 1.400,00 €

Industry 4.0 - E molto, molto altro.

Fischertechnik offre molti modelli, a 9 e a 24V, forniti con o senza PLC. A puro scopo di esempio vi mostriamo questa stazione che simula una macchina piegatrice. Può essere alimentata a mano, un pezzo alla volta, oppure con il carrello (incluso). In questo caso il carrello porta il pezzo grezzo sotto il punto di piega e lo porta via una volta finito. Usando questo modello gli studenti saranno in grado di cablare autonomamente la macchina piegatrice 24V e programmarla utilizzando diagrammi a blocchi funzionali o testo strutturato (linguaggi FBD o SCL) e alla messa in servizio del modello. Con una spesa davvero limitata potrete introdurre alla programmazione dei PLC con componenti reali.

357592 BENDING MACHINE 550,00 €



Laboratorio di Elettronica



Laboratorio di

Elettronica

Misura, prototipo, collaudo. Elettronica analogica e digitale in aula

Il laboratorio di elettronica è il banco dove teoria e pratica si incontrano. Con oscilloscopio e multimetro TRMS gli studenti misurano tensioni, correnti e forme d'onda, mentre il Kit Trainer Segnali introduce logica digitale e porte logiche. L'Arduino Student Kit guida i primi passi nella programmazione, l'Arduino MYO Kit insegna a saldare costruendo una scheda funzionante, supportati dal Kit Saldatura e dal Banco con Aspiratore. Con Flowcode e le schede ESP il laboratorio si apre a sistemi embedded e connessi, mentre la termocamera individua guasti nei collaudi.

Obiettivi e competenze

- Analisi di circuiti analogici
- Elettronica digitale e logica
- Generazione e misura di segnali
- Prototipazione su breadboard
- Saldatura e collaudo delle schede

Livello di scuola

- Secondaria di II grado
- Istituti tecnici
- Istituti professionali
- ITS Academy
- Laboratori e PCTO

Indirizzi

- Elettronica ed Elettrotecnica
- Informatica e Telecomunicazioni
- Automazione e Meccatronica
- Energia
- Manutenzione e assistenza tecnica

Formazione

Il progetto ideale è certificato con attestato per docenti, 4h in presenza su metodologia e prodotti.

Cosa non deve mancare

Arduino Student Kit 338164	**Arduino MYO Kit** 344281
Kit Trainer Segnali 327450	**Kit sviluppo ESP** 369787
Flowcode 347633	**Termocamera** 352286
Kit Banco e Aspiratore 369789	**Kit Saldatura** 369788
Oscilloscopio 337758	**Multimetro TRMS** 338564

CampusAI

Private AI inclusa

Crea lezioni e risorse originali (e che restano private) solo a partire da fonti autorevoli o proprie

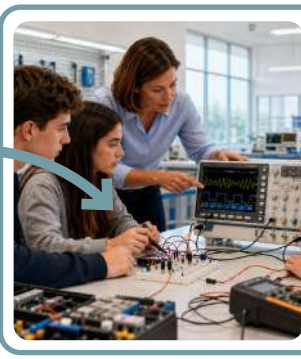
Vuoi approfondire questo Laboratorio? Scarica il progetto completo.

Dalla macchina al risultato



Macchina utilizzata

Oscilloscopio a 2 canali che cattura e visualizza in tempo reale segnali elettrici anche molto rapidi, decodificando i principali bus di comunicazione digitale (I2C, SPI, UART, CAN). Il display a colori rende immediata la lettura di ogni forma d'onda.



Risultato ottenuto

Gli studenti visualizzano e misurano dal vivo tensioni, correnti e forme d'onda dei circuiti che costruiscono in laboratorio, imparando a leggere segnali analogici e digitali, individuare anomalie e collegare teoria e pratica dell'elettronica su strumentazione professionale.

Raspberry Pi 5



Postazione completa per l'AI nella scuola: AI HAT+ 26 TOPS per il calcolo neurale, Camera Module 3 Wide NoIR per la visione artificiale, monitor, tastiera con hub e mouse Raspberry Pi, microSD 64GB preconfigurata con Raspbian. Pronta all'uso per progetti di intelligenza artificiale, robotica e visione nei laboratori STEM.

369833 RASPBERRY PI 5 300,00 €

AI Camera



Telecamera AI motorizzata: sensore 5MP OV5647 su gimbal a due assi (yaw 360°, pitch 180°, precisione 0,01°) con SoC SG2002 e NPU da 1 TOPS. Elabora la visione on-device, con rilevamento e tracking oggetti in YOLO11, senza PC né cloud. Programmabile in SenseCraft AI, Node-RED e Roboflow per robotica e visione in laboratorio.

328473 AI CAMERA 178,00 €

Arduino VENTUNO Q 16GB-64GB



Piattaforma "dual-brain" per AI e robotica: unisce i 40 TOPS al microcontrollore STM32H5 per il controllo real-time sotto il millisecondo. Con 16 GB RAM, 64 GB eMMC, Wi-Fi 6, Ethernet 2,5 Gb e CAN-FD, esegue in locale modelli LLM e di visione. Arduino App Lab unisce sketch, Python e IA.

369827 ARDUINO VENTUNO Q 16GB-64GB 245,10 €

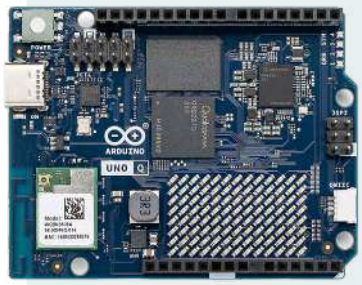
Arduino Starter kit R4 Classroom pack



Confezione per la classe con 6 Arduino Starter Kit R4, uno ogni due studenti. Ogni kit ha la scheda UNO R4 WiFi (RA4M1, Wi-Fi/Bluetooth, matrice LED 12x8, USB-C), breadboard, sensori, motori DC e servo, LCD e manuale con 13 progetti guidati. Include voucher per la certificazione Arduino Fundamentals: per elettronica, coding e IoT.

369826 ARDUINO STARTER KIT R4 CLASS PACK 454,00 €

Arduino Q



Scheda ibrida "dual-brain" nelle versioni da 2 e 4 GB: unisce l'MPU Qualcomm Dragonwing QRB2210 (quad-core Cortex-A53 a 2 GHz, GPU Adreno, Linux Debian) e la MCU STM32U585. Esegue applicazioni di IA, visione e IoT. Arduino App Lab consente di programmare in Linux o in real-time. Kit classe per 24 studenti.

369917 ARDUINO UNO Q 4GB - KIT CLASSE 1.944,00 €

369916 ARDUINO UNO Q 2GB - KIT CLASSE 1.368,00 €

Arduino Make Your UNO Kit



Kit da assemblare a saldatura per costruire una scheda Arduino UNO e uno shield sintetizzatore audio. Include i due PCB e i componenti: ATmega328p, quarzo 16 MHz, amplificatore LM386, zoccoli e adattatore USB-C. Un circuito di pratica e uno di debug guidano l'apprendimento di saldatura ed elettronica. Saldatore e stagno esclusi.

344281 ARDUINO MAKE-YOUR-UNO-KIT 55,00 €

Arduino PLC Starter Kit



PLC industriale Arduino Opta WiFi (24 V) con moduli DIN Simul8 e DIN Celsius: si programma nei cinque linguaggi IEC 61131-3 e dialoga in Modbus TCP/IP. Incluse 20 ore di lezioni su PLC e reti. Il Campus LogiMove aggiunge nastro trasportatore 24 V e formazione, per una linea automatizzata reale.

350778 ARDUINO PLC STARTER KIT 353,00 €

361021 CAMPUS LOGIMOVE 590,00 €

Soluzione ESP integrata



Piattaforma modulare per i sistemi embedded, dai fondamenti all'IoT. Basata su ESP32 con Wi-Fi e Bluetooth, integra display tattile a colori e slot SD. I connettori a 14 pin con Auto ID collegano oltre 30 moduli plug and play (Grove, MikroBUS). Si programma in Flowcode, C e IDE Arduino, per laboratori di elettronica e informatica.

369787 SOLUZIONE ESP INTEGRATA 635,00 €





tiny

tinyFarm v1.5

Serra idroponica STEM

TinyFarm è uno straordinario laboratorio interattivo compatto che porta biologia, sostenibilità e tecnologia direttamente in classe. Grazie ad un sistema flessibile la stessa serra può essere usata come tradizionale (con terreno) o idroponica. Gli studenti coltivano e osservano le piante in prima persona, trasformando la teoria in esperienza pratica e interdisciplinare.

La serra integra sensori per temperatura, CO_2, umidità, pH, conducibilità elettrica dell'acqua, correlata ai nutrienti (potassio, fosforo, azoto), una fotocamera da 5MP che documenta automaticamente la crescita delle piante e un pannello LED a spettro completo per simulare la luce naturale.

Un sistema di programmazione tipo Blockly e le pompe per acqua, aria e nutrienti rendono ogni esperimento facilmente monitorabile e gestibile anche da remoto. Ampia letteratura disponibile gratuitamente.

Software di gestione incluso. I docenti possono controllare la serra a distanza, consultare grafici, assegnare o revocare l'accesso agli studenti con un click.

La piattaforma web Tinyverse arricchisce l'esperienza con lezioni personalizzabili, materiali interattivi e checklist per verificare gli obiettivi di apprendimento, rendendo TinyFarm uno strumento pronto all'uso per percorsi STEM su biologia, ecologia e tecnologia.

Compatta, intuitiva e adatta a qualsiasi aula, TinyFarm coniuga rigore scientifico e semplicità d'uso, offrendo alla scuola un vero laboratorio di agritech in miniatura.

358593 TINYFARM - SERRA IDROPONICA STEM 1.660,00 €

Piano Green

Microcosmo

Serra climatica per il monitoraggio delle piante

Microcosmo è un simulatore di campo progettato per la formazione tecnico-scientifica in ambito agrario, agroalimentare e agroforestale. Il sistema riproduce in ambiente controllato le condizioni colturali reali, consentendo a studenti, ricercatori e operatori del settore di analizzare in modo rigoroso le funzioni metaboliche, lo stress fisiologico e la resa produttiva dei vegetali. Utilizza due camere separate (sopra terra e ipogea) e una serie di sensori, illuminazione e pompe regolate via software.

La struttura permette di indagare l'influenza di variabili climatiche e colturali sulla crescita delle piante, le interazioni allelopatiche e simbiotiche tra organismi, nonché gli effetti delle pratiche agronomiche sulla qualità e sulla produttività delle colture. Rappresenta inoltre una piattaforma di riferimento per lo sviluppo di applicazioni ICT dedicate all'agricoltura di precisione.

Tra i possibili ambiti di sperimentazione: valutazione dell'efficacia dei fertilizzanti in funzione del tipo di suolo, studio dell'assorbimento radicale al variare di temperatura e umidità, analisi della risposta delle piante a patogeni e agenti antiparassitari, ottimizzazione delle simbiosi radicali e miglioramento genetico delle cultivar.

Con dimensioni 100x70x240h cm, Microcosmo si configura come un laboratorio scientifico completo, pensato per istituti tecnici agrari, dipartimenti universitari di scienze agrarie e centri di ricerca applicata, a supporto di percorsi didattici e progetti di ricerca interdisciplinari.

342624 MICROCOSMO - SERRA CLIMATICA CONTATTACI









Energia dal Sole

Questo kit di formazione per il fotovoltaico offre esperimenti pratici su scala laboratoriale, adatti alla formazione di venditori, apprendisti, tecnici, installatori e ingegneri. Copre i fondamenti fisici delle celle solari (caratteristiche I-V, MPP, effetti di ombra, temperatura, illuminazione, angolo di incidenza), l'analisi dei componenti dei sistemi fotovoltaici off-grid (regolatori PWM e in serie, MPP tracker, protezione da scarica, inverter) e le basi dell'ingegneria elettrica (legge di Ohm, misure di tensione/corrente/potenza, partitori di tensione e corrente). Un percorso completo che va dai principi fisici di base fino alla progettazione di impianti complessi. **Questo, come tutti gli altri kit Lexsolar, è eventualmente strumentabile con sensori PASCO. Contattateci per informazioni**.

295183 KIT PROFESSIONALE FOTOVOLTAICO 3.743,00 €

Energia dal vento

L'energia eolica rappresenta oggi la principale fonte di produzione rinnovabile, generando una domanda crescente di personale qualificato. Questo kit propone esperimenti pratici orientati alla formazione tecnica di base, adatti a un'ampia gamma di contesti formativi, dalla scuola professionale all'università. Gli esperimenti analizzano il comportamento di diverse tipologie di rotore (Savonius, a 2, 3 e 4 pale), confrontando velocità di avvio, forma e posizione delle pale, direzione del vento e numero di pale. Vengono inoltre approfonditi il rapporto tra velocità di rotazione, tensione e potenza, il bilancio energetico dell'impianto e il calcolo dell'efficienza complessiva, offrendo una comprensione completa dei principi di funzionamento degli impianti eolici.

295185 KIT PROFESSIONALE EOLICO 2.469,00 €





L'Idrogeno come vettore energetico

Il kit H2 Professional 2.0 permette di studiare la produzione e l'utilizzo dell'idrogeno come vettore energetico. Adatto sia alla formazione di base che agli studi avanzati. L'elettrolisi può essere alimentata dal modulo solare, per produrre idrogeno verde, oppure dalla rete elettrica, per idrogeno "grigio". Include il nuovo stack di celle a combustibile (potenza massima 1 W), completamente smontabile in singole celle, utilizzabile con l'elettrolizzatore o con modulo di stoccaggio. È integrabile con altri moduli per analizzare l'effetto stack e l'influenza dell'ossigeno sulla cella a combustibile. Un nuovo telaio per auto consente inoltre di dimostrare il funzionamento dei veicoli elettrici a celle a combustibile.

340764 KIT PROFESSIONALE IDROGENO 4.848,00 €

Come si distribuisce l'energia?

Questo kit permette di studiare il concetto di smart grid attraverso esperimenti pratici su fotovoltaico, eolico, accumulo e mobilità elettrica, analizzando fluttuazioni di potenza, stabilità della rete e integrazione delle rinnovabili. Gli esperimenti approfondiscono le caratteristiche I-V di pannelli solari, turbine eoliche, celle a combustibile e batterie, con focus su monitoraggio MPP, gestione della carica/scarica e approvvigionamento energetico degli edifici. Si studiano inoltre stabilità della rete in funzione di carico, lunghezza dei cavi e stazioni intelligenti, oltre all'integrazione dell'e-mobility. Un percorso formativo completo per comprendere la produzione, l'accumulo e il trasporto sostenibile dell'energia elettrica.

335555 KIT ENERGIA SMART GRID 4.029,00 €





Trainer fotovoltaico

Sistema didattico completo, composto da modulo fotovoltaico (2 pannelli monocristallini da 20 W) e modulo di controllo e misura con inverter, regolatore di carica, multimetri digitali e display per temperatura e irraggiamento. Il telaio su ruote e l'illuminazione alogena regolabile permettono di simulare condizioni reali di luce, temperatura e carico. Consente di eseguire esperienze su legge di Ohm, collegamenti serie/parallelo, curve I-V, MPP, ombreggiamento, angolo di incidenza e funzionamento del regolatore di carica. Disponibile anche in versione con acquisizione dati automatica su PC. Tutto basato su componenti reali e standard industriali.

364576 TRAINER FOTOVOLTAICO **CONTATTACI**

Trainer pompa di calore

Unità dimostrativa realizzata con componenti industriali reali: compressore a pistoni, scambiatore di calore elicoidale in acciaio inossidabile, valvola di inversione a quattro vie e pressostati di sicurezza alta/bassa pressione. Il modello funziona con un ciclo di refrigerazione reversibile permettendo di simulare le quattro modalità operative (Acqua/Acqua, Aria/Acqua, Acqua/Aria, Aria/Aria) e di monitorare in tempo reale temperature, pressioni e livelli di refrigerante tramite manometri, termometri elettronici e un "contatore" di energia. Uno strumento professionale per formare i futuri installatori, con tecnologia identica a quella che poi troveranno "sul campo".

364925 TRAINER POMPA DI CALORE **CONTATTACI**





Trainer solare termico

Stazione di training con componenti industriali tipici del settore: collettore solare a tubi sottovuoto, centralina di controllo con pompa, accumulatore con resistenza elettrica, scaldabagno, quadro elettrico e impianto idraulico completo di valvole, manometro e sensore di temperatura. Sviluppata secondo gli standard professionali, riproduce fedelmente un vero impianto solare termico. Utilizzabile ovviamente anche in ambienti interni, grazie al riscaldatore elettrico e a infrarossi. Ideale per formare gli allievi su costruzione, funzionamento e manutenzione di impianti solari reali, dalla stratificazione termica al riempimento del circuito.

364578 TRAINER PER SOLARE TERMICO **CONTATTACI**

Trainer ibrido eolico/solare

Sistema completo con pannelli fotovoltaici (40 W) e turbina eolica industriale da 60 W, dotati di componentistica professionale: regolatore di carica, convertitore CC/CA, trasformatori di corrente, anemometro, sensore di velocità del vento e protezioni elettriche certificate (interruttori automatici e differenziali). L'acquisizione dati avviene tramite strumentazione con uscita USB collegabile al PC. Un impianto reale off-grid che riproduce fedelmente l'interazione tra fonti rinnovabili, per formare gli allievi su bilancio energetico, efficienza e gestione integrata dell'energia con la stessa tecnologia impiegata sul campo.

364579 TRAINER IBRIDO EOLICO E SOLARE **CONTATTACI**







Matrix Multimedia Ltd

Macchina di test materiale

Modulare, precisa, sicura

Questa macchina di prova universale presenta una struttura modulare pensata per offrire agli studenti un'esperienza pratica e completa nella scienza dei materiali. Consente di eseguire test di trazione, compressione, taglio e flessione con un set di campioni inclusi, tra cui provini in acciaio, alluminio e ottone, oltre a materiali in legno e plastica. L'area di lavoro è racchiusa da una protezione di sicurezza, garantendo lo svolgimento degli esperimenti in totale sicurezza.

Il sistema è dotato di un software dedicato che permette il monitoraggio in tempo reale e l'analisi accurata dei dati raccolti. Attraverso l'interfaccia digitale è possibile visualizzare parametri come allungamento, estensione e forza applicata, facilitando la comprensione delle proprietà meccaniche dei materiali testati. Grazie alla versatilità e alla precisione dei dati, rappresenta uno strumento didattico indispensabile per laboratori di ingegneria e fisica.

Il sistema è completato dall'unità Matrix Data Acquisition Box, un'interfaccia avanzata che permette l'acquisizione, l'analisi e la visualizzazione dei dati in tempo reale, trasformando ogni test meccanico in un'esperienza diagnostica immediata e dettagliata.

Il macchinario può essere abbinato alla **Materioteca**, un armadio adattato a repository dei materiali testabili, con vaschette che ospitano i campioni, ciascuno accompagnato da un QR code che rimanda alla scheda descrittiva del materiale.

364987	MACCHINA TEST MATERIALE	CONTATTACI
370041	MATERIOTECA	7.090,00 €

Tormach

Fresa CNC a 4 assi

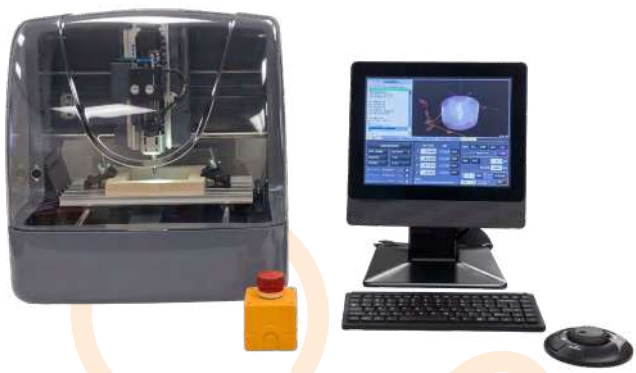
Fresa CNC a controllo industriale

Fresa CNC da banco per l'apprendimento della lavorazione a controllo numerico, in formato compatto e sicuro. Monta un controllo industriale reale: si programma in G-code e in modo conversazionale, gestendo fino a 4 assi in continuo. Struttura completamente chiusa, con microinterruttore di sicurezza sulla porta: requisito fondamentale per il laboratorio scolastico. Il mandrino brushless da 120 W raggiunge 20.000 giri/min e monta pinze ER11 (steli 1/8", 1/4", 4 e 6 mm); tool setter integrato e kit di staffaggio completano la dotazione. Lavora plastiche, legno da modellazione, cere, resine e, in passate leggere, leghe leggere come l'alluminio. Avvicina lo studente all'intero flusso CAD-CAM-CNC, con competenze trasferibili a macchine di taglia maggiore. Indicata per Tecnologie meccaniche di processo e prodotto, per i laboratori di Meccanica, Meccatronica ed Energia, e per makerspace e prototipazione. Caratteristiche tecniche:

- Corse: X 220, Y 160, Z 61 mm
- Tavola: 320x150 mm; carico max 3 kg
- Mandrino: 120 W, 20.000 giri/min, cono ER11
- Ripetibilità: 0,10 mm
- Controllo touchscreen, G-code e conversazionale, 4 assi
- Simulatore browser con generazione G-code
- Cabina chiusa con interblocco porta
- Alimentazione: 230 Vac monofase, 50-60 Hz
- Ingombro: 391x399 mm, h 424 mm, peso 14,9 kg
- Rumorosità: <66 dB(A)
- Dotazione: tool setter, kit staffaggio, utensili
- Garanzia: 1 anno

369839	FRESA CNC CONTROLLO INDUSTRIALE	7.900,00 €







Kit 3 strumenti didattici per marketing e pubblicità

Kit di tre strumenti per branding, marketing e comunicazione pubblicitaria. **Un canvas di progettazione** imposta prodotto o servizio considerando utenti, concorrenti e modello di business; **un mazzo di carte** guida identità, posizionamento e touchpoint del marchio; **una licenza digitale** per creare campagne social con copywriting e supporto di intelligenza artificiale, orientata al ritorno sulla spesa pubblicitaria. Insieme coprono il percorso dal brief alla campagna, con attività di laboratorio collaborativo. Adatto a Progettazione multimediale (Grafica e Comunicazione), al marketing di Economia aziendale (AFM/RIM) e a Servizi commerciali, indirizzo pubblicitario.

367687 MARKETING E COMUNICAZIONE **680,00 €**

Macchina da cucire elettronica da laboratorio

Macchina per cucire elettronica da laboratorio con 460 punti, 16 asole e 3 alfabeti, braccio da 230 mm per capi voluminosi. **Il doppio trasporto integrato** guida uniformemente più strati e tessuti pesanti o tecnici, mentre il trasporto quadro consente cuciture in ogni direzione; rasafilo e funzione pivot completano il controllo del capo a 1000 punti/minuto. La varietà di punti e asole permette di esercitare confezione, rifinitura e cuciture decorative dal jersey al denim, avvicinando alla qualità della cucitura professionale. Adatta ai laboratori di confezione del professionale Industria e Artigianato per il Made in Italy (Moda) e del tecnico Sistema Moda.

369838 MADE IN ITALY / SISTEMA MODA **1.130,00 €**





Domotica - Trainer KNX

Postazione per l'automazione domotica su standard KNX, in valigetta trasportabile. Integra pannello touch, attuatori multifunzione a 8 canali, dimmer universale, pulsantiera con display e 16 lampade LED a 24 V come carichi. Alimentatore bus e interfaccia USB-KNX configurano e diagnosticano l'impianto con il **software ETS, lo stesso dei professionisti**. Gli studenti realizzano comandi luci, tapparelle, termoregolazione e scenari, ragionando su comfort ed efficienza energetica. Adatto agli impianti domotici di Tecnologie e progettazione di sistemi elettrici ed elettronici (Elettronica ed Elettrotecnica) e al professionale Manutenzione e assistenza tecnica.

323558 DOMOTICA - TRAINER KNX **4.389,00 €**

Quadro elettrico monofase e trifase

Quadro di distribuzione intelligente in bassa tensione, nelle versioni monofase (346697) e trifase (346696) su componenti Schneider Electric. Unisce protezione, misura, comando e comunicazione: interruttore scatolato Compact NSXm Vigi, multimetro PM3250 su rete **Modbus**, trasformatori amperometrici, sensori **PowerTag** e Panel Server come datalogger, con magnetotermici iC60. Monitora consumi e stato dell'impianto anche da remoto, introducendo gestione energetica e manutenzione degli edifici. Adatto a quadri, protezioni e misure elettriche di Elettrotecnica ed elettronica e TPSEE e al professionale Manutenzione e assistenza tecnica.

346696 IL QUADRO SMART - TRIFASE **6.589,00 €**

346697 IL QUADRO SMART - MONOFASE **4.829,00 €**





Set di Grandi Strutture

Sistema per lo studio sperimentale delle strutture, compatibile con la sensoristica PASCO. Comprende oltre 200 travi di lunghezza e rigidità differenti, connettori, viti di montaggio, binario flessibile e carrello con masse. Permette di costruire ponti, ponti sospesi, gru, catapulte e tracciati e di verificarne il comportamento sotto carico. Collegando le **celle di carico** si misurano forze, reazioni vincolari e tensioni nelle aste, con confronto rispetto al calcolo teorico. Gli studenti passano dal modello reticolare alla prova reale, verificando **statica e resistenza dei materiali**. Adatto a costruzioni, meccanica e fisica applicata.

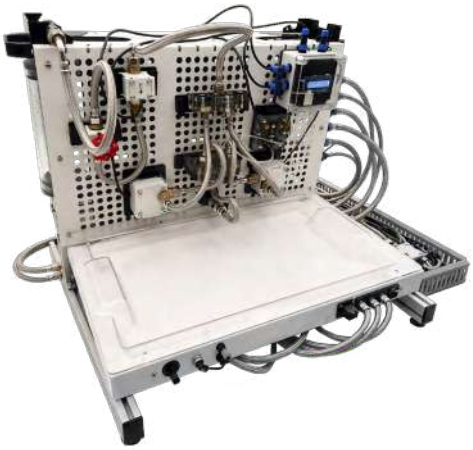
357027 SET DI GRANDI STRUTTURE **1.360,00 €**

Training motori elettrici v2.0

Banco per lo studio delle macchine elettriche con centralina digitale di comando e misura e **dinamometro per il rilievo della coppia**. La dotazione copre motori in corrente continua, monofase e trifase, brushless e passo-passo, gestiti dalla stessa unità. Si misurano velocità, coppia e sfasamento, si tracciano le curve coppia-velocità e si analizzano i collegamenti a stella e a triangolo, confrontando le tipologie sul medesimo carico. Acquisizione dati e **supporto a MATLAB** legano il modello alla prova. Riferimento per Elettrotecnica ed elettronica e Sistemi automatici (articolazioni Elettrotecnica e Automazione).



358729 TRAINING MOTORI ELETTRICI V2.0 **CONTATTACI**



Stazione di fluidodinamica e idraulica

Banco per lo studio sperimentale della meccanica dei fluidi: struttura in acciaio con due serbatoi (3 l complessivi) e sedici componenti per nove esperienze. **Sei prove impiegano sensori USB di pressione e portata con tracciamento automatico del grafico**, tre si svolgono in modo manuale. Si misurano pressione e portata e si verificano continuità e teorema di Bernoulli a partire dal dato reale. L'acquisizione automatica riduce il tempo tra esperienza e curva e lascia spazio all'interpretazione dei risultati. Copre l'idraulica e le macchine idrauliche dell'articolazione Energia e la fluidodinamica delle Tecnologie chimiche industriali.

357366 FLUIDODINAMICA E IDRAULICA **8.700,00 €**

Banco di manutenzione e controllo di processo

Sistema per la manutenzione dei sistemi di controllo in anello chiuso: regolazione di un processo con retroazione, setpoint e correzione automatica su componenti industriali (sensori, attuatori, PLC, interfaccia HMI). **L'attività è centrata sulla diagnosi guasti e sul troubleshooting, non sulla progettazione**. Lo studente osserva la risposta, isola l'anomalia e applica l'intervento corretto in sicurezza. Introduce regolazione di portata, interblocchi e lettura del feedback da PLC/HMI. Adatto alle Tecnologie e tecniche di installazione e manutenzione del professionale Manutenzione e assistenza tecnica e ai Sistemi automatici dell'articolazione Automazione.



369722 MANUTENZIONE E CONTROLLO **1.300,00 €**



Misurare la performance della forza esplosiva nel salto

Barriera ottica portatile per misurare la forza esplosiva degli arti inferiori: due barre ricaricabili via USB-C, a terra a circa un metro, rilevano tempo di volo e di contatto del salto e li inviano in tempo reale allo smartphone. I protocolli integrati (Squat Jump, Multi Jump, Drop Jump, reattività, salto in lungo) danno i principali indici prestativi. Nel liceo sportivo si inserisce in Scienze motorie e Discipline sportive per test e programmazione del carico, con agganci a Fisica (cinematica del salto). Si acquista singolarmente con l'app oppure con il gestionale opzionale, che aggiunge RSI, potenza di picco, impulso e gestione di squadre e dispositivi.

369899 BARRIERA OTTICA **800,00 €**

369904 GESTIONALE PER RACCOLTA DATI **400,00 €**

Laboratorio portatile di analisi del movimento e valutazione funzionale

Laboratorio portatile e modulare per l'analisi oggettiva del movimento: un sistema ottico crea a terra un campo di misura di 1 m (risoluzione 1 cm, campionamento a 1 ms) per i parametri spazio-temporali di corsa e salti, espandibile; fotocellule wireless misurano sprint e tempi di reazione; un sensore inerziale valuta equilibrio, mobilità articolare e potenza sotto carico; otto luci intelligenti allenano agilità e reattività cognitivo-motoria. I moduli si sincronizzano in un unico report. Nel liceo sportivo supporta Scienze motorie e Discipline sportive per test e programmazione del carico, con agganci a Fisica (cinematica) e Matematica (analisi dati).

369907 LAB PORTATILE ANALISI MOVIMENTO **CONTATTACI**





Sistema Speed Agility Trainer

Speed Agility Trainer (SAT) è un sistema brevettato per l'allenamento di velocità, agilità e reattività: una striscia LED stesa a terra su qualsiasi superficie genera un punto luminoso mobile che lo studente insegue, raggiunge o anticipa. Velocità, accelerazione, decelerazione e lunghezza del tratto (risoluzione 3 cm) si impostano da web app via WiFi, senza installazioni; funziona a batteria ed è trasportabile. Le modalità coprono sprint con curva di accelerazione reale, navette, 5-10-5, yo-yo e pliometria, con più punti luce per il lavoro di squadra. Lo stimolo visivo rende l'esercizio misurabile e trasforma la lezione in un compito percettivo-motorio.

369906 SISTEMA SPEED AGILITY TRAINER - 25 M **9.750,00 €**

Sensori per l'allenamento

Kit di 24 sensori indossabili senza schermo per monitorare la frequenza cardiaca e l'attività dell'intera classe in educazione fisica. Ogni braccialetto misura la frequenza cardiaca al polso con sensore ottico e un accelerometro, e registra i dati anche senza smartphone. Il docente vede in tempo reale la zona di intensità di ogni allievo; lo studente impara a gestire il proprio carico interno su dati oggettivi. Nel liceo sportivo si inserisce in Scienze motorie e Discipline sportive per il controllo dell'intensità e la programmazione del carico, con agganci a Scienze naturali (fisiologia cardiocircolatoria) e Matematica (analisi dei dati di classe).

369113 KIT CLASSE 24 SENSORI POLAR LOOP **3.520,00 €**

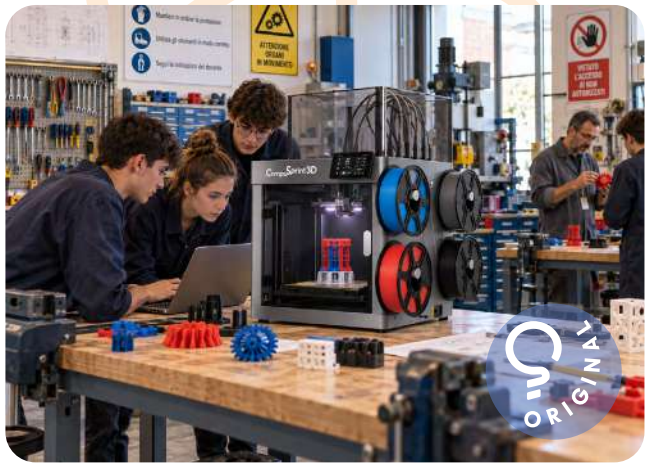


CampuStore



MakerSpace

Innovation
for education





CampuSprint 3D

Creator - Kit multi color

Stampa3D multi color

Stampante 3D **fino a 4 volte più veloce** con **4 colori** diversi rispetto ai modelli a ugello singolo, grazie alle quattro teste di stampa indipendenti: stampa fino a quattro colori o materiali senza torre di spurgo, eliminando i minuti morti dei cambi colore. Con oggetti ben progettati, una stampa multicolore rientra nell'ora di lezione. In classe **gli studenti realizzano modelli** multicolore (anatomia, cartografia, molecole) **e prototipi** funzionali risparmiando materiale. Per gli indirizzi tecnici e professionali è anche una macchina da materiali ingegneristici: il piatto arriva a 120 °C e la camera chiusa, riscaldata a 65 °C e filtrata con HEPA13 e carboni attivi permette di lavorare ABS, ASA e compositi in fibra di carbonio o di vetro in sicurezza.

Struttura CoreXY con ugelli in acciaio temprato fino a 320 °C (0,4 mm di serie; 0,25, 0,6 e 0,8 opzionali), **flusso** fino a 32 mm³/s, stampa a 300 mm/s con accelerazioni di 30.000 mm/s² e **volume** di 256×256×256 mm.

Il **piano estraibile in acciaio** con rivestimento PEI, il livellamento automatico e la **calibrazione dinamica** del flusso riducono la messa a punto. Il **sensore di apertura porta**, il rilevamento di fine filamento, il ripristino dopo mancanza di corrente e la **telecamera HD gestibile da app** sostengono le stampe lunghe e l'uso condiviso in laboratorio.

La classe segue l'intero processo, dal CAD al prototipo, confrontandosi con parametri reali: temperatura di estrusione, adesione al piano, ritiro e deformazione in raffreddamento, tolleranze dimensionali.

369669 CAMPUSPRINT3D CREATOR - KIT MC **679,00 €**



CampuSprint 3D 5.0 PRO

Sicura in classe, con i materiali tecnici del laboratorio

La CampuSprint3D 5.0 PRO **unisce la sicurezza della linea educativa a prestazioni da laboratorio**: la camera chiusa protegge da parti calde ed esalazioni. Dai primi modelli ai prototipi tecnici: PLA, PETG e TPU e, a camera chiusa, anche ABS, ASA e i compositi PLA-CF e PETG-CF. Estrusore Direct Drive con ugello a sgancio rapido fino a 280 °C, piano PEI flessibile a 110 °C, volume 220×220×220 mm e velocità fino a 600 mm/s. Livellamento e calibrazioni automatici, taglierina del filamento, sensore di fine filamento, ripristino dopo black-out, touchscreen 4,3" e app di monitoraggio. Compatibile con FlashPrint 5, Orca-Flashforge.

352696 CAMPUSPRINT3D 5.0 PRO - KIT EDU **650,00 €**

Dobot Mooz 2 Plus

La Dobot Mooz-2 Plus è una macchina multifunzione a struttura metallica: con le testine intercambiabili passa dalla stampa 3D all'incisione laser (1,6 W) alla fresatura CNC (mandrino 8.000 giri/min). Guide lineari e corpo lavorato a CNC garantiscono rigidità e precisione fino a 0,02 mm; **area di lavoro 200×200×195 mm**. In laboratorio gli studenti confrontano additivo e sottrattivo sullo stesso banco, seguendo l'intera filiera CAD-CAM dal disegno al pezzo. Custodia protettiva inclusa e controller touch LCD la rendono adatta anche ai principianti; laser e fresa vanno usati sotto supervisione. Piano riscaldato e filamento PLA 1,75 mm. Garanzia 12 mesi (testine e base 6 mesi).

344661 DOBOT MOOZ-2 PLUS **699,00 €**







CampuSprint 3D

Guider 3 - Professionale

Grande formato e materiali tecnici

Nella linea CampuSprint3D la Guider 3 è la macchina di grande formato: il **volume di stampa da 300×250×340 mm** consente pezzi voluminosi in un solo ciclo o intere serie di oggetti in una sola stampa.

È lo strumento adatto agli indirizzi tecnici e professionali per prototipi funzionali, attrezzature, modelli in scala e parti meccaniche. La camera chiusa con filtro HEPA, il piano riscaldato fino a 120 °C e l'estrusore fino a 300 °C aprono a un'ampia gamma di materiali: da PLA, PETG, ABS e ASA fino a PC, PA e **compositi in fibra di carbonio e di vetro** (PLA-CF, PETG-CF, PETG-GF).

Gli studenti scelgono il materiale in base a resistenza, temperatura d'esercizio e finitura. La calibrazione automatica e il sensore di fine filamento riducono gli scarti nelle stampe lunghe, mentre la connettività Wi-Fi, Ethernet e USB consente la gestione remota e l'uso condiviso in laboratorio.

Lo studente porta il progetto dal CAD al pezzo misurandosi con parametri reali di processo: adesione al piano, ritiro del materiale, tolleranze e orientamento di stampa.

- Risoluzione di stampa 0,05-0,4 mm, ugello 0,4 mm, filamento 1,75 mm
- Display touchscreen a colori da 4,3"
- Compatibile con Cura e Slic3r; formati 3MF, STL, OBJ, FPP

346883 CAMPUSPRINT3D GUIDER 3 - PRO **2.490,00 €**

Tabella comparativa

Filamenti

Cosa stampare, con quale macchina. Inquadra il **QR Code** a fianco e **scarica i modelli stampabili**.

Tipi principali, **obiettivo didattico** e compatibilità con le tre stampanti. Inquadra il QR per scaricare un **modello stampabile** (multicolor o in materiale tecnico).

Legenda

● COMPATIBILE ✕ SCONSIGLIATO

Filamento	Obiettivo didattico	CAMPUSPRINT 5.0 PRO 280°C - Camera chiusa	CREATOR 5 PRO 320°C	GUIDER 3 300°C	Mooz 2 Plus 230°C
PLA / PLA Silk	Primo approccio a modellazione e stampa multicolore; oggetti e prototipi estetici	●	●	●	●
PETG / PCTG	Progettare pezzi funzionali resistenti a urti e umidità; adesione e ritiro	●	●	●	✕
TPU Elasti 90A	Parti flessibili; ragionare su tolleranze ed elasticità dei materiali	●	●	●	●
ABS / ASA	Resistenza a calore e UV; gestire camera chiusa e deformazioni	●	●	●	✕
Nylon PA6 / PA6-CF	Materiali tecnici e compositi per attrezzature e parti meccaniche	✕	●	●	✕



Pika - Scanner 3D portatile, anche fuori dall'aula

Pika è lo scanner 3D portatile con una **doppia modalità di scansione**: laser blu per il **dettaglio**, fino a 0,03 mm, e luce strutturata a infrarossi per oggetti più grandi, **fino a un metro di distanza**.

Il touchscreen integrato **mostra subito il risultato**, senza marker né spray su superfici nere o metalliche. Il laser di classe 1, sicuro per gli occhi, permette di scansionare anche persone in classe.

Le funzioni di intelligenza artificiale correggono in automatico i buchi nella mesh, riducendo gli errori delle prime scansioni.

369670 SCANNER 3D PIKA **699,00 €**

THREE™ - Scansione 3D di precisione plug and play

THREE è lo scanner 3D standalone perfetto per il laboratorio di tecnologia.

Scansiona oggetti da 20 a 1000 mm con accuratezza fino a 0,033 mm e acquisisce i colori reali grazie alla tecnologia ChromaSpec. Il software integrato si apre da qualsiasi browser, anche su Chromebook, senza installazioni né configurazioni IT.

In **Licei e Istituti Tecnici** permette il rilievo digitale di reperti e prototipi, primo passo di un progetto di modellazione e stampa 3D.

356770 THREE - SCANNER 3D PLUG AND PLAY **1.499,00 €**





Reeyee-SP - Scansione 3D da banco, automatica/manuale, a colori

Reeyee-SP digitalizza un oggetto reale e lo restituisce come mesh pronta per il CAD e per la stampa 3D: il ponte tra il pezzo che gli studenti hanno in mano e il file su cui possono lavorare. Sulla tavola rotante automatica cattura oggetti fino a 20 cm con precisione di 0.05 mm; in modalità manuale il volume di scansione arriva a 120 cm. Il sensore ad alta risoluzione e la scansione a colori a 24 bit restituiscono modelli pronti per la **stampa 3D e per esercizi di rilievo e misura in classe**.

Trova posto in Tecnologia e Disegno alla secondaria di primo grado, e negli indirizzi meccanici, design e artistici delle Secondarie di II grado.

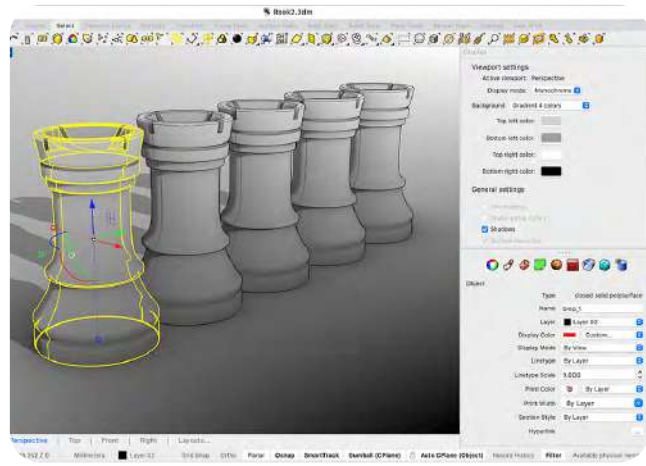
337544 REEYEE-SP - SCANNER 3D DESKTOP **1.400,00 €**

Rhinoceros - Software CAD e modellazione 3D per la scuola

Potenzia il laboratorio con il Lab Kit di Rhinoceros 9. Rhinoceros è un software di modellazione 3D potente e versatile, **ideale per progettare forme complesse per istituti tecnici e licei**, soprattutto di indirizzo artistico e tecnologico. La **licenza perpetua per 30 studenti** offre la potenza della modellazione NURBS, unendo la precisione CAD alla libertà creativa del design free-form. Gestisci le postazioni in modo flessibile via LAN (Zoo LAN) o Cloud (Zoo Cloud) per l'uso a scuola e a casa. Sfrutta i nuovi strumenti e le performance migliorate di Rhino 8 per l'industrial design, la meccanica e la prototipazione rapida di alta qualità.

371477 RHINOCEROS 9 EDU - SINGOLA **195,00 €**

371473 RHINOCEROS 9 EDU LAB KIT (30 PACK) **975,00 €**







xTool

P3 Laser cutter - Classe 1

Grande formato, potenza da laboratorio

La xTool P3 è un laser cutter CO_2 da 80 W in Classe 1, il modello di punta della gamma, per il FabLab dell'istituto tecnico e la produzione didattica continuativa. Il **piano di lavoro di 915 × 458 mm** e la corsa Z motorizzata di 220 mm accolgono **pezzi di grande formato e oggetti spessi**. Sul piano tecnico gli 80 W tagliano legno fino a 20 mm e acrilico fino a 25 mm in un solo passaggio, a una velocità di 1.200 mm/s. Il tratto distintivo è il sistema di visione ACS: telecamera panoramica 16 MP, di dettaglio 5 MP e due laterali, con messa a fuoco automatica a LiDAR e mappatura 360° per le lavorazioni rotative (diametro fino a 200 mm). Il **chiller ad acqua integrato** mantiene stabile la sorgente nelle sessioni lunghe.

Sul piano didattico la P3 copre l'intera filiera CAD-CAM su scala quasi professionale: lo studente disegna in vettoriale, posiziona il pezzo con la telecamera (0,2 mm), imposta i parametri per materiale e verifica la ripetibilità. La Classe 1, con struttura chiusa, **oltre 25 sensori** e impianto antincendio a CO_2, consente l'uso in aula sotto la supervisione del docente.

Caratteristiche principali: laser CO_2 80 W (modulo IR 5 W opzionale); area 915 × 458 mm, Z 220 mm; velocità 1.200 mm/s; visione ACS con autofocus LiDAR; chiller ad acqua integrato.

Applicazioni: taglio di legno, acrilico, tessuto e pelle; incisione di metallo, vetro, bambù e ceramica per prototipi, modelli in scala, insegne e componenti nei percorsi di formazione scuola-lavoro.

363110 XTOOL P3 LASER CUTTER - CLASSE 1 CONTATTACI

Trotec

Speedy 100 Plotter Laser

Incisione CO_2 professionale 60 W, poca manutenzione

Il Trotec Speedy 100 è un sistema laser CO_2 da 60 W per incisione e taglio, pensato per il FabLab o il laboratorio di prototipazione **dell'istituto tecnico**. La sorgente ad anidride carbonica raffreddata ad aria lavora un piano di 610 × 305 mm con altezza utile di 170 mm e raggiunge 280 cm/s in incisione.

Il tratto distintivo è la tecnologia InPack, che sigilla ottica ed elettronica dalla polvere e riduce la manutenzione anche con uso intensivo. L'autofocus, il puntatore rosso e il piano ferromagnetico rendono **rapido il posizionamento del pezzo**; l'aspirazione Atmos con filtro F9 (200 m³/h) e l'air assist integrato gestiscono fumi e residui. Il cabinet chiuso **in classe laser 2** consente l'impiego in aula sotto la supervisione del docente.

Sul piano didattico la macchina **copre l'intera filiera CAD-CAM**: lo studente disegna in vettoriale, imposta potenza e velocità per ciascun materiale, verifica il risultato e ne misura la ripetibilità. I software RUBY e JobControl gestiscono coda di lavoro e parametri, avvicinando la classe alle logiche di produzione reali.

Caratteristiche principali: laser CO_2 60 W raffreddato ad aria; area 610 × 305 mm, Z 170 mm; velocità fino a 280 cm/s; autofocus e puntatore rosso; software RUBY e JobControl.

Applicazioni: taglio e incisione di legno, MDF, acrilico, cartoncino, pelle e cuoio per targhe, modelli in scala, stampi, packaging e componenti nei percorsi di formazione scuola-lavoro.

Livello | Scuole secondarie di II grado (indirizzo tecnico).

338264 TROTEC SPEEDY 100 PLOTTER LASER CONTATTACI







xTool P2 Laser cutter CO2 55 W - Classe 1 Full Edu Version

Laser CO_2 chiuso, sicuro per l'aula. La xTool P2 è un laser cutter CO_2 da 55 W in Classe 1, con struttura chiusa adatta all'uso in aula. Il piano di lavoro misura 600 × 305 mm e la macchina raggiunge 600 mm/s con precisione di 0,01 mm. Due telecamere da 16 MP (panoramica e macro) e l'autofocus semplificano allineamento e messa a fuoco del pezzo. La versione Full Edu **include purificatore d'aria e materiali di avvio**. Gli studenti seguono l'intero flusso CAD-CAM con xTool Creative Space o LightBurn, dal disegno vettoriale all'impostazione dei parametri per materiale.

Applicazioni: taglio e incisione di legno, acrilico, cartoncino, pelle e vetro per prototipi, modelli in scala e packaging.

349359 XTOOL P2 LASER CUTTER **3.700,00 €**

xTool F1 Ultra - Incisore doppio laser IR e Diodi - Classe 1

Doppio laser: metalli e organici. La xTool F1 Ultra è un incisore a doppia sorgente: fibra IR da 20 W per i metalli e diodo da 20 W per i materiali organici. Lavora acciaio, alluminio, ottone e titanio insieme a legno, acrilico, pelle e vetro, senza cambiare macchina. La velocità arriva a 10.000 mm/s e la tecnologia 3D Curve **incide anche superfici curve**. Il **pannello touch integrato** consente l'uso autonomo, senza computer. La Classe 1, con coperchio filtrante, arresto di emergenza e sensore di fiamma, la rende **idonea al laboratorio scolastico**.

Applicazioni: marcatura di utensili e componenti metallici, targhette identificative, gadget e progetti di product design.

356861 XTOOL F1 ULTRA **2.990,00 €**





xTool S1 Laser cutter 20 W - Classe 1 Dark Basic

Entry level chiuso e scalabile. La xTool S1 è un laser cutter a diodo da 20 W in Classe 1, con struttura chiusa e coperchio filtrante. L'area utile di 498 × 319 mm supera il formato A3; la macchina raggiunge 600 mm/s e taglia legno fino a 10 mm in un passaggio. Il sistema Dynamic-focus **esegue la messa a fuoco multipunto e gestisce superfici curve**. I moduli sono intercambiabili (40 W o infrarosso 2 W), così il laboratorio cresce nel tempo. Gli studenti lavorano con xTool Creative Space o LightBurn seguendo il flusso CAD-CAM.

Applicazioni: incisione e taglio di legno, acrilico, cartoncino e pelle per targhe, modelli e componenti di progetto.

356635 XTOOL S1 LASER CUTTER **1.165,00 €**

CORSO - Taglio laser: dal progetto all'oggetto, dentro il curricolo

Dieci ore per portare il laser cutter in classe con metodo laboratoriale: si progetta, si taglia, si corregge sul pezzo. Nessun prerequisito tecnico. Contenuti chiave: **sicurezza e funzionamento** della macchina, **software** di progettazione 2D e 3D, impostazione dei **parametri** di taglio e incisione su legno, cartone e tessuto, collegamenti con le discipline tecnico-scientifiche. Obiettivo: gestire in autonomia macchina e parametri e usare la fabbricazione digitale come strumento curricolare concreto. Al termine ogni docente elabora una UDA interdisciplinare pronta per la propria classe. In presenza, 10 ore certificate, attivabile anche con formazione finanziata (**DM 219**, **DM 38**).

369771 CORSO DI FORMAZIONE - XTOOL **CONTATTACI**



CampuStore



STEM

Innovation
for education



CampuStore Original

MicroCampus Auge

Microscopio digitale per vetrini collegabile a LIM e Monitor

I microscopi digitali MicroCampus Auge 4 e Auge 5 usano **obiettivi 4x/10x/40x** (40x-400x ottico, fino a 1600x digitale) e uno schermo LCD pieghevole da 7": **non serve guardare nell'oculare**, tutta la classe vede la stessa immagine. **Illuminazione** dall'alto e dal basso **regolabile**, batteria ricaricabile, HDMI/USB/WiFi e slot SD per salvare foto e video. Le differenze | **Auge 4** (cod. 350376) ha sensore 5MP mentre **Auge 5** (cod. 347488) sale a 8MP, con schermo touchscreen, misurazione integrata e supporto mouse Bluetooth. Sono strumenti pensati per il supporto ottimale delle **Scienze naturali e sperimentali**. Nella **primaria** sostengono i nuclei "Esplorare e descrivere oggetti e materiali" e "L'uomo, i viventi e l'ambiente" delle Indicazioni nazionali: struttura di una foglia, ali di insetto, cristalli di sale e zucchero, muffe e lieviti. Nella **secondaria** di primo grado accompagnano la biologia della cellula, i tessuti vegetali e animali, i microrganismi e i campioni di suolo e acqua, fino al traguardo delle schematizzazioni e delle prime modellizzazioni di fatti e fenomeni. La misurazione integrata dell'Auge 5 crea un ponte con la **Matematica**, tra unità di misura, rapporti, scale e ordini di grandezza, mentre l'archivio di foto e video su SD alimenta relazioni di laboratorio, quaderni digitali e compiti di realtà condivisi con **Tecnologia** e **Italiano**.

Livello | Primaria e Secondaria di I grado.



Auge 4 / 5MP



Auge 5 / 8MP

350376	MICROCAMPUS AUGE 4	287,00 €
347488	MICROCAMPUS AUGE 5	369,00 €



CampuScopio - Microscopio per osservazioni naturali

Il MicroCampus CampuScopio è un microscopio digitale portatile con schermo touchscreen da 4.3" e sensore 2MP. Con ingrandimento 9x-72x e zoom continuo osserva **oggetti solidi di uso quotidiano** - foglie, insetti, minerali, monete, tessuti, circuiti - senza preparare vetrini. **Leggero** (295 g) e con batteria da 2600mAh (circa 3 ore), si impugna a mano o si monta sul supporto in alluminio con luce LED; salva foto e video su microSD e si collega via USB-C o WiFi a PC, tablet e smartphone. Include una guida con oltre venti esplorazioni. Adatto alle attività di scienze e tecnologia della primaria e secondaria di primo grado e alle **uscite sul campo**.

357236	CAMPUSCOPIO	150,00 €

Blips e Diple - Lenti addizionali per tablet

Blips e Diple (SmartMicroOptics) **trasformano smartphone o tablet in un microscopio tascabile**. Le **Blips** sono mini-lenti sottilissime (meno di 1 mm) da allineare alla fotocamera: quattro livelli da 5x a oltre 150x, per un primo approccio a insetti, tessuti e cellule. Il **Diple è un kit modulare più avanzato**: tre obiettivi intercambiabili (Red 40x, Grey 90x, Black 150x, fino a 1000x con zoom digitale) risolvono dettagli fino a 0,75 micron, con stage per il campione, vetrini e illuminazione. Ideali per le scienze nella **primaria e secondaria di primo grado**: osservazione dal vivo, foto e video condivisibili, anche sul campo. **Altri set disponibili sul nostro sito**.

319076	BLIPS MACRO KIT	19,00 €
319077	BLIPS FULL KIT	27,00 €
338726	DIPLE STANDARD	127,00 €





LEGO® Education

Scienze

L'indagine scientifica, senza schermi

Costruire il modello, metterlo alla **prova**, **osservare** cosa succede, cambiare una **variabile** e rifare la prova: LEGO® Education Scienze porta in classe il metodo dell'indagine scientifica, non una lezione sulla scienza. L'hardware si comanda con schede fisiche e carte, **senza tablet**, senza app da installare, senza account e senza dati personali da gestire: la lezione parte in tre minuti e non dipende dal parco dispositivi dell'istituto né dalla rete.

Tre kit coprono l'intero arco del **primo ciclo** (5-14 anni) con lo stesso sistema di mattoncini e la stessa impostazione metodologica. Un istituto comprensivo forma i docenti una volta sola e costruisce un curricolo verticale di scienze che accompagna gli alunni **dall'infanzia alla secondaria di primo grado**, senza cambiare strumento a ogni passaggio. Non serve saper programmare: qui il mattoncino serve solo come supporto e rinforzo alle scienze, e il contenuto e la modalità restano una decisione libera del docente.

Ogni kit dà accesso a oltre 40 lezioni allineate agli obiettivi didattici del sistema italiano di scienze – più di 120 attività sull'intera linea – con presentazioni per la classe, griglie di valutazione e materiali per l'insegnante.

Ogni set base può essere utilizzato da 4 alunni in contemporanea: il **set per mezza classe** è composto da 3 set base, quello **per la classe** intera da 6.



357619	SET BASE 5+	274,00 €
357620	SET BASE 8+	343,00 €
357621	SET BASE 11+	430,00 €

Primaria 5+



Infanzia e primi anni della primaria. 277 componenti LEGO®, 1 motore doppio, cavo di ricarica USB e istruzioni di costruzione. Le oltre 40 lezioni sono pensate per alunni che non leggono ancora: **si procede per immagini**, **costruzioni e prove**. Ogni set base lavora con 4 bambini in contemporanea.

357903	SET MEZZA CLASSE	820,00 €
357902	SET CLASSE	1.630,00 €

Primaria 8+



Dagli 8 anni. 335 componenti LEGO®, 1 motore doppio, 1 controller, 2 schede di collegamento e cavo USB. Le 40 lezioni introducono il **controllo delle variabili** e la **raccolta** ordinata dei **dati**, senza abbandonare la costruzione come strumento di indagine. 4 alunni per set.

357905	SET MEZZA CLASSE	1.020,00 €
357906	SET CLASSE	2.000,00 €
357891	PARTI DI RICAMBIO	15,00 €

Secondaria 11+



Secondaria di primo grado. 424 componenti LEGO®, 1 motore doppio, 1 motore singolo, 1 controller, 1 sensore di colore, 3 schede di collegamento e cavo USB. Le 40 lezioni portano gli studenti a progettare l'**esperimento**, misurare e **argomentare** i risultati. 4 studenti per set.

357908	SET MEZZA CLASSE	1.275,00 €
357907	SET CLASSE	2.520,00 €
357892	SET PEZZI DI RICAMBIO	15,00 €

Accessori e ricambi

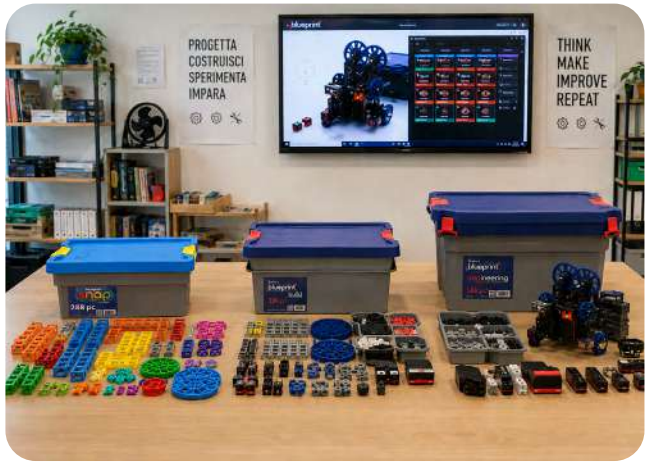


Acquistabili anche singolarmente. Il multi charger ricarica più componenti insieme. **Compatibili anche con set Informatica e AI.**

357895	MOTORE DOPPIO	129,00 €
357894	MOTORE SINGOLO	119,00 €
357897	SENSORE DI COLORE	64,00 €
357896	TELECOMANDO	70,00 €
357898	SET 8 SCHEDE	24,00 €
357893	MULTI CHARGER	119,00 €

LEGO, il logo LEGO, la Minifigure, LEGO Education, il logo LEGO Education e il logo SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.





Sphero Blueprint

Set base

Dalla leva a un sistema di controllo

Blueprint è un **sistema di costruzione meccanica** che porta la forma mentis dell'ingegneria dentro le lezioni della scuola di base. Le parti si incastrano a mano, senza viti, senza colla e senza attrezzi: studentesse e studenti seguono le istruzioni, montano un modello funzionante, lo mettono alla prova, lo smontano e lo rifanno diverso. Non servono tablet, account, batterie né rete: la lezione parte subito e non dipende dal parco dispositivi dell'istituto.

La linea è una progressione continua, che può accompagnare l'apprendimento dalla scuola primaria alla fine della secondaria di II grado: ad ogni livello il suo set e i suoi obiettivi didattici.

Snap | introduce struttura, movimento e **macchine semplici** alla primaria.

Build | rende comprensibili alla secondaria **strutture** portanti, **piani** inclinati, **macchine** composte e calcolo del **vantaggio meccanico**.

Bit Kit | aggiunge **alimentazione**, motori e sensori e trasforma un kit Build già in dotazione in un kit Engineering, senza sostituire nulla.

Engineering | è la configurazione completa, avanzata, con contenuti di meccanica ed elettronica in un solo set.

Tutte le parti sono disponibili in **SolidWorks**, **Onshape** e formato **STEP**: il prototipo si progetta in **CAD** e poi si realizza, confrontando le due versioni. Unità didattiche, costruzioni guidate e carte sfida sono incluse in tutti i set. **Ogni set è pensato per due studenti**: i set per la classe includono contenitori, guida per il docente e materiali di ricambio. **Per la versione programmabile di questa linea vai alla sezione Robotica di questo catalogo.**



Snap

Dagli 8 anni. Oltre 280 parti colorate che si incastrano a mano: gli studenti seguono le istruzioni e completano un ponte, una gru o un percorso a ostacoli in meno di un'ora. Le carte sfida collegano ogni costruzione a un concetto di ingegneria. I mondi costruiti si possono poi attraversare con i robot Sphero BOLT+.

362945 SET BASE	184,00 €
362947 SET CLASSE	1.467,00 €



Build

Dagli 11 anni. Oltre 320 parti meccaniche modulari per progettare e mettere alla prova piani inclinati, ponti, strutture portanti e prototipi funzionanti. Include oltre 50 ore di unità didattiche e più di 20 costruzioni guidate su **macchine semplici**, macchine **composte** e calcolo del **vantaggio meccanico**.

346229 SET BASE	193,00 €
346230 SET CLASSE	1.105,00 €



Engineering

La configurazione completa: 355 parti meccaniche e 17 Bit elettronici, per **prototipi motorizzati e dotati di sensori** che non richiedono programmazione. **Oltre 100 ore di attività e più di 30 costruzioni** guidate, dalle macchine semplici ai sistemi di controllo. Compatibile con le unità didattiche di Build.

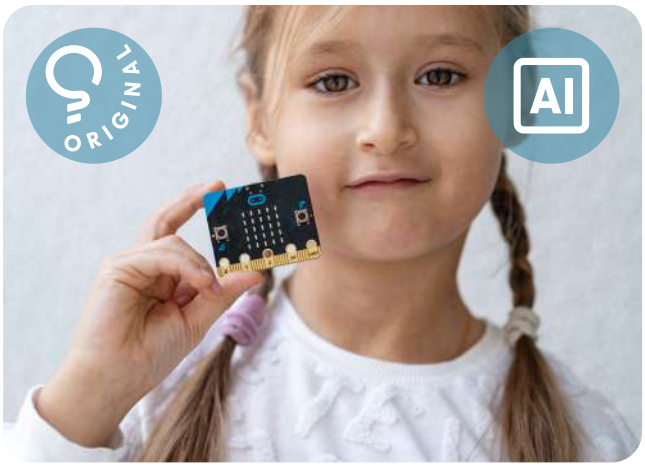
355956 SET BASE	445,00 €
355958 SET CLASSE	2.425,00 €



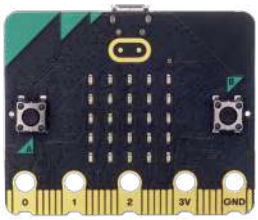
Bit Kit

Set di espansione che trasforma un kit Build in un kit Engineering: 17 Bit elettrici – alimentazione, motori, sensore di distanza, pulsanti, potenziometri, display – e 16 nuove parti meccaniche. Le costruzioni si muovono e reagiscono senza scrivere codice. Include nuove carte sfida e due unità didattiche.

369988 BIT KIT	300,00 €



micro:bit





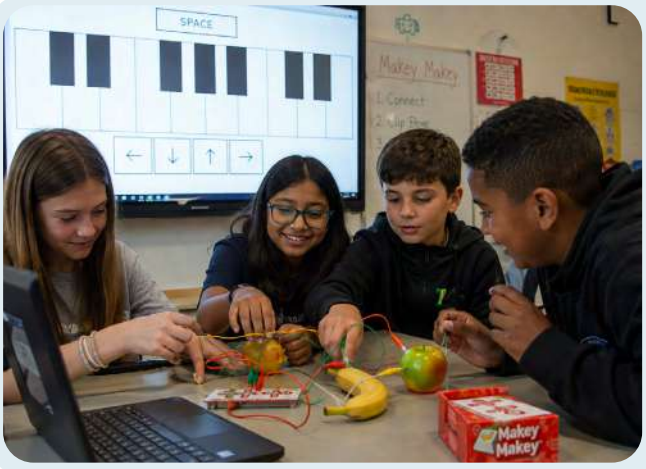
micro:bit

Scheda elettronica V2

Da accendere un LED ad addestrare un'IA

Grande come una carta di credito, micro:bit V2 ha già a bordo tutto quello che serve: matrice di 25 LED, accelerometro, bussola, microfono, altoparlante, sensori di luce e temperatura, Bluetooth, logo touch e pin a coccodrillo per collegare motori, sensori e pulsanti senza saldare. Si programma con MakeCode a blocchi e si passa a Python sullo stesso progetto, quando la classe è pronta. La novità che cambia la lezione è **micro:bit CreateAI**. Gli studenti registrano i propri movimenti – battere le mani, saltare, restare fermi – allenano un **modello di machine learning** nel browser, lo mettono alla prova e lo caricano sulla scheda. È AI costruita con i dati raccolti in aula, non un chatbot: lo strumento è gratuito, non richiede account, non è generativo e non conserva dati personali. Per un istituto è il modo più concreto e più sicuro per iniziare a **lavorare sull'IA già dalla primaria**, in linea con i quadri UNESCO e OCSE sull'alfabetizzazione all'AI. Il **CampuStore Education Starter Kit** comprende micro:bit V2, porta batterie, batterie AAA, cavo micro-USB e cover protettiva, e **include in esclusiva l'accesso a un videocorso dedicato che accompagna** docenti e studenti passo dopo passo. Lo **Small Class Pack** raccoglie dieci kit education completi; il kit da 40 sensori estende i progetti dalla stazione meteo al braccio robotico. Con il Code-a-Key Backpack anche Makey Makey (qui sotto) diventa programmabile in ambiente micro:bit. **Primaria e Secondarie**.

340098 MICRO:BIT V2 STARTER KIT	29,00 €
340248 MICRO:BIT V2 CLASS PACK 10	230,00 €
362403 KIT 40 SENSORI MICRO:BIT	45,00 €
362405 MAKEY MAKEY CODE-A-KEY	25,00 €



Makey Makey - Da oggetti a conduttori

Banane, matite, pongo, una catena di mani: qualunque oggetto che conduca elettricità diventa un tasto del computer. Si collega via USB, non serve installare nulla e non si scrive una riga di codice – in cinque minuti la classe suona un pianoforte di frutta o costruisce un controller di cartone. Il set classe include 12 schede, 72 conduttori e 144 cavetti in un contenitore unico, il **Backpack bundle** include tre schedine di espansione che si innestano sul retro di Makey Makey e sbloccano i 12 ingressi posteriori. Il Code-a-Key si aggancia sul retro della scheda e la rende programmabile con micro:bit: per attività evolute come creare un gioco interattivo sulla conduttività. **Età 8+.**

304250 MAKEY MAKEY	50,00 €
325694 SET CLASSE	699,00 €
363895 BACKPACK BUNDLE	45,00 €

littleBits - Circuiti magnetici da costruire

Blocchi elettronici che si uniscono a magnete: la polarità non può sbagliare, il circuito funziona al primo tentativo e l'errore torna ad essere un' opportunità. **Quattro colori per quattro funzioni** – alimentazione, input, connessione, output – senza programmazione. Stesso sistema, quattro set: Campus Tinkering unisce moduli sfusi a una guida didattica sulla sostenibilità. L'Invention Kit supporta un piccolo gruppo di lavoro, il Class Pack l'intera classe, Makerspace Invention Wall tiene centinaia di bit a vista e ordinati per funzione.

359732 CAMPUS TINKERING LITTLEBITS	350,00 €
362395 LITTLEBITS INVENTION KIT	409,00 €
362459 LITTLEBITS CLASS PACK	1.950,00 €
362398 LITTLEBITS MAKERSPACE WALL	5.123,00 €





Cos'è

Un laboratorio di analisi portatile e modulare

Soluzione modulare

Microscopio e fotometro, intercambiabili

Come si usa

Via Wi-Fi da tablet o smartphone con app dedicata

Materie coinvolte

Biologia, chimica, scienze ambientali, alimentare.

Livello

Tutti: dalla primaria all'università



WeLab

Il laboratorio di analisi diventa mobile

Una piattaforma grande come un palmo, due moduli intercambiabili e un tablet: WeLab porta l'osservazione al microscopio e la misura di assorbanza fuori dal laboratorio e dalla classe. Sul banco, in cortile, sulla riva di un torrente: ovunque si può fare lezione.

Due strumenti, una sola piattaforma

Il cuore del sistema è un **modulo principale basato su Raspberry Pi** che pilota due moduli funzionali intercambiabili. Il **modulo microscopio** ha messa a fuoco a rotella e illuminazione LED regolabile, monta due lenti e arriva a 160x su tablet da 10 pollici, catturando foto e video ad alta risoluzione direttamente sul dispositivo. Il **modulo fotometro** ha un vano per cuvette e una sorgente LED RGB: misura colore e assorbanza di soluzioni liquide, cioè la misura quantitativa che un microscopio, per sua natura, non può dare.

Tutto pesa fra i 200 e i 300 grammi e si alimenta da rete o da un normale power bank. La connessione è Wi-Fi dual band, con Bluetooth ed Ethernet Gigabit a bordo. **Il tablet che comanda lo strumento si collega al monitor interattivo** o al videoproiettore: quello che uno studente sta osservando al microscopio lo vede tutta la classe, nello stesso momento.



Tre codici, una scelta semplice. **Il Laboratorio Base** comprende la piattaforma e il modulo microscopio: è la configurazione con cui si parte. Il **modulo acque e food** aggiunge il fotometro e apre alle analisi chimiche e alimentari. Il **Laboratorio Completo** li contiene entrambi e costa quanto i due presi separatamente: chi ha il budget su due esercizi può partire dalla microscopia e completare l'anno dopo senza spendere di più.

WE-LAB



Protocollo e analisi li costruisce lo studente

L'app contiene esperienze già pronte, ma lo strumento che cambia la lezione è il **Compositore**: gli studenti collegano in sequenza blocchi logici – **inizializzazione**, **lettura** del bianco, **calibrazione**, lettura dei campioni, calcoli, grafico – e costruiscono un protocollo di analisi nuovo, senza scrivere codice. Scegliere l'ordine dei blocchi significa decidere come si conduce una misura. Le esperienze si archiviano nel **quaderno di laboratorio** e si esportano in PDF, per la verifica e per il **PCTO**. Sul portale we-lab.it si pubblica dall'account del docente, sotto cui lavora tutta la classe: i contenuti sono privati ma possono essere impostati pubblici, per condivisione con altre classi, solo quando è il docente a renderli tali. Da questo set è nato **WeLab&WeMap**: 35 scuole hanno fatto rete "adottando" un tratto di fiume, ne hanno **analizzato le acque** e mappato la qualità: **educazione civica con dati raccolti sul campo**.

358683 WELAB LABORATORIO BASE	**350,00 €**
358681 ACQUE E FOOD	**150,00 €**
358682 WELAB LABORATORIO COMPLETO	**500,00 €**





CampuStore Original

Kit di Scienze

Serie modulare per didattica laboratoriale

I kit scientifici CampuStore sono una **serie modulare per la didattica laboratoriale delle scienze**. Ogni set include materiali e schede per un **ambito preciso**: energie rinnovabili, calore, suono, misure, luce e colore, meccanica. Le schede guidano la classe dall'osservazione alla conclusione, con componenti robusti e materiali comuni: acqua, patate, tubi, specchi. Si lavora al banco, in tempi contenuti e senza attrezzature dedicate. Gli studenti operano in **piccoli gruppi**, manipolano le variabili e verificano le proprie ipotesi; il docente ha percorsi già strutturati, adattabili al livello della classe, utili per recupero e approfondimento. **Ogni kit contiene da 7 a 14 schede**.

Caratteristiche principali: **sei aree tematiche indipendenti** - componenti riutilizzabili - materiali quotidiani a basso costo - collegamento con scienze, tecnologia e matematica - disponibilità su MePA.

Esempi di applicazioni in aula: costruire una turbina eolica o una ruota idraulica, misurare aree e volumi, realizzare una linea telefonica funzionante, studiare lenti e specchi, verificare leve e piani inclinati.

Livello | Primaria e Secondaria di I grado.

288141	KIT ENERGIA	241,00 €
288145	KIT IL CALORE	242,00 €
288144	KIT IL SUONO	129,00 €
288136	KIT LE MISURE	196,00 €
288140	KIT LUCE E COLORE	196,00 €
288138	KIT MECCANICA	174,00 €

Piramide alimentare magnetica



Sussidio didattico magnetico per l'educazione alimentare e civica: pannello 70x70 cm con la piramide degli alimenti e 40 magneti da collocare per categoria. Spunto per ragionare su diete, filiere e provenienza geografica dei cibi, spreco e accesso alle risorse, tra salute personale e sostenibilità globale..

337813	PIRAMIDE ALIMENTARE MAGNETICA	130,00 €

Raccolta differenziata



Sussidio didattico magnetico per l'educazione civica ambientale: pannello 70x70 cm in PVC con le categorie di rifiuti e 30 magneti sagomati da smistare. Oltre alla differenziata, apre al confronto su come territori e Paesi gestiscono i rifiuti, tra gesti quotidiani, regole locali e obiettivi dell'Agenda 2030.

340856	RACCOLTA DIFFERENZIATA	130,00 €

Simulazione energetica in città



Gioco di simulazione per l'educazione civica ambientale: da 2 a 4 studenti governano una città gestendo efficienza energetica, mobilità elettrica e consumo delle risorse. Ogni scelta ha un effetto misurabile sul benessere collettivo e traduce la sostenibilità in decisioni concrete di cittadinanza, in linea con l'Agenda 2030.

334252	SIMULAZIONE ENERGETICA IN CITTÀ	49,00 €

Carte geografiche magnetiche



Carte geografiche murali magnetiche (Italia, Europa, Planisfero, 100x140 cm), scrivibili e forabili. Strumento per la geografia e per l'educazione civica in chiave geopolitica: confini, Stati e istituzioni europee, flussi e temi di attualità si visualizzano e aggiornano sulla mappa.

288146	CARTA GEOGRAFICA - ITALIA	230,00 €
288147	CARTA GEOGRAFICA - EUROPA	230,00 €
288148	CARTA GEOGRAFICA - PLANISFERO	230,00 €



Set per la classe Energia Solare

Set didattico per la scuola primaria dedicato alle energie rinnovabili: tre modelli facili da costruire e dieci attività guidate insegnano ai più piccoli i principi base dell'energia solare in modo divertente e coinvolgente. **Il set classe comprende 16 kit individuali**, adatto a circa 30 alunni e un insegnante. **Include il materiale didattico** fischertechnik Education completo e gratuito, sviluppato con esperti della formazione: introduzione all'argomento, obiettivi di apprendimento, schede attività e riferimenti ai piani educativi, con compiti suddivisi in costruzione, teoria e sperimentazione.

337600 STEM PRIMARIA - ENERGIA SOLARE 984,00 €

Set per la classe Controllo Elettrico

Un set didattico pensato per stimolare la curiosità dei giovani inventori alla scoperta dei circuiti elettrici, come quelli che accendono e spengono le luci delle scale. Il Set per la classe Controllo Elettrico, con nove modelli e 25 esperimenti, insegna i principi dell'elettricità con applicazioni pratiche facili da costruire in classe. Il set classe **comprende 16 kit individuali**, adatto a circa 30 alunni e un insegnante. Include il materiale didattico fischertechnik Education completo e gratuito: introduzione all'argomento, obiettivi di apprendimento, schede attività e riferimenti ai piani educativi, con compiti di costruzione, teoria e sperimentazione.



337599 STEM PRIM. - CONTROLLO ELETTRICO 778,00 €



Set per la classe Macchine Semplici

Le macchine semplici sono ovunque e servono a fare più lavoro con meno fatica. Questo set le porta in classe già alla primaria: leva, carrucola, piano inclinato, fune e asta, fino al differenziale e al morsetto a vite. Il dinamometro incluso permette di misurare le forze e verificare i risultati di ogni esperimento. Il modello di classe è il passaggio della pallina: ogni gruppo costruisce il proprio modulo con uno dei 16 set e tutti insieme formano un'unica macchina che fa viaggiare la pallina da un banco all'altro. Se un passaggio si inceppa, il meccanismo non funziona: la classe deve risolvere il problema insieme, come un'équipe scientifica. 2.384 pezzi, 10 modelli, 16 set per circa 30 alunni.

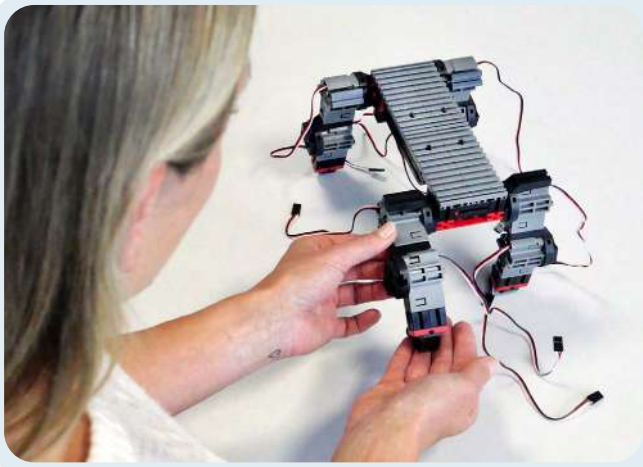
352707 STEM PRIMARIA - MACCHINE SEMPLICI 533,00 €

Set per la classe Ottica

Questo kit didattico esplora i fenomeni ottici in classe attraverso divertenti esperimenti con la luce: dai concetti di ombra e penombra all'osservazione di oggetti con la lente d'ingrandimento, fino a raccontare l'ora con una meridiana. Il kit offre **sei modelli veloci da costruire** e facili da usare in classe, oltre a **sei esperimenti** coinvolgenti. Include il materiale didattico fischertechnik completo: introduzione all'argomento, obiettivi di apprendimento, schede attività e riferimenti ai piani educativi, con compiti di costruzione, teoria e sperimentazione. Le materie affrontate sono fenomeni ottici, luce, ingrandimento, riflessione, luce e ombra.



337518 STEM PRIMARIA - OTTICA 902,00 €



Maker Kit Bionic

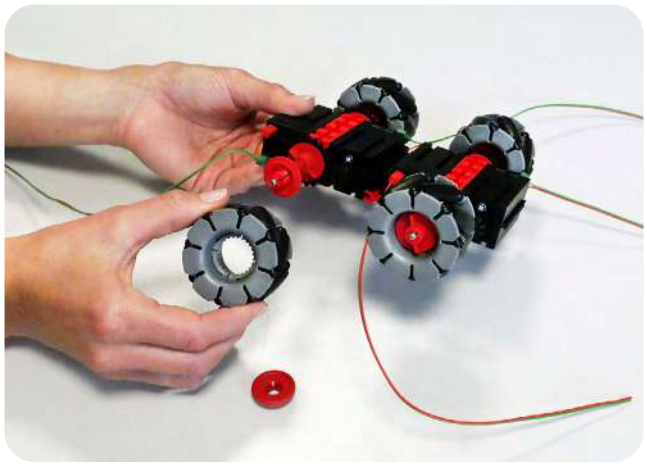
Il Maker Kit Bionic fa parte della collezione Maker for Kidults, piattaforma fischertechnik per progetti creativi e innovativi nella scena maker. Permette di creare un **robot deambulante** dalla base flessibile: con **8 gradi di libertà** simula movimenti come il camminare, offrendo personalizzazione e facile espandibilità. I dati .stl per **stampa 3D di supporti e connettori**, compatibili con le schede più comuni, garantiscono un'integrazione senza interruzioni nei progetti. Il kit, composto da 161 pezzi, **include 8 servo motori** con supporti fischertechnik e un telaio deambulante con piattaforma piatta, pronto ad accogliere sovrastrutture personalizzate.

356421 MAKER KIT BIONIC **246,00 €**

Maker Kit Omniwheels

Il Maker Kit Omniwheels fa parte della collezione Maker for Kidults, piattaforma fischertechnik per progetti creativi e innovativi nella scena maker. Scopri il fascino del movimento in ogni direzione con questo modello base di robot mobile: dotato di Omniwheels fischertechnik e quattro motori con encoder, offre personalizzabilità e facile espandibilità. I dati .stl per **stampa 3D di supporti e connettori**, compatibili con le schede più comuni, permettono di realizzare le tue idee con semplicità. Il kit, **composto da** 201 pezzi, include **4 motori con encoder**, 4 Omniwheels con assi in acciaio e ingranaggi dedicati per una massima flessibilità di movimento. Le omniwheels (ruote omnidirezionali) sono ruote con una corona di piccoli rulli folli montati sul bordo, perpendicolari all'asse.

356422 MAKER KIT OMNIWHEELS **164,00 €**

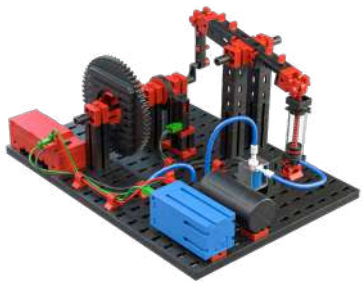




Set Energie Rinnovabili

Questo kit didattico esplora la produzione, lo stoccaggio e l'uso dell'energia da fonti rinnovabili come acqua, vento e sole, con **nove modelli e 28 esperimenti**. Include un Gold Cap per l'accumulo di energia e una cella a combustibile che scompone l'acqua in idrogeno e ossigeno, per apprendere le energie del futuro.

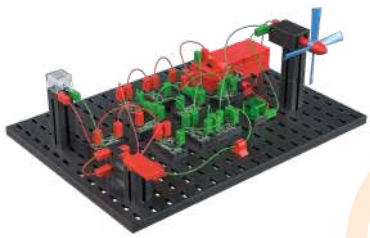
336751 SET ENERGIE RINNOVABILI **246,00 €**



Set Pneumatica

Attraverso questo set gli studenti imparano costruendo: **8 modelli e 29 esperimenti** su compressori, valvole e cilindri pneumatici, gli stessi che aprono le porte degli autobus. Include piani di lezione, schede attività e un percorso graduale che va dalla costruzione alla teoria e quindi alla sperimentazione pratica.

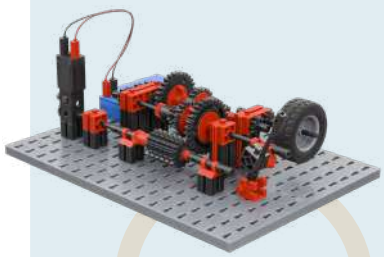
337602 SET PNEUMATICA **177,00 €**



Set Elettronica

Kit di costruzione per esplorare circuiti elettrici, resistenze, semiconduttori e circuiti a transistor. **Include** motore XS, diodi, transistor, resistenze, condensatori e supporto batteria 9V, con materiale didattico fischertechnik.

337603 SET ELETTRONICA **184,00 €**



Set Meccanica

Quattro set fischertechnik in un unico kit: Macchine Semplici, Tecnologia degli Ingranaggi, Statica e Meccanica 2.0. Oltre 30 esperimenti su leve, carrucole, rapporti di trasmissione, ingranaggi epicicloidali, differenziali e ponti, con dinamometro autocostruito e portale didattico gratuito.

362648 SET MECCANICA **156,00 €**



Programmazione di luci e suoni

Coding a blocchi tramite misure di luce e suono grazie a sensori integrati. Kit per avviare alla programmazione e all'acquisizione dati partendo da fenomeni luminosi e sonori. Il dispositivo **//code.Node** integra sensori di luce e suono, altoparlante e matrice di LED, programmabili a blocchi con **Blockly nell'ambiente SPARKvue**. Gli studenti scrivono semplici algoritmi che leggono un segnale fisico e rispondono con luce o suono, collegando misura e controllo. Cinque attività guidate affrontano intensità luminosa, riflettività dei materiali (fogli colorati e alluminio) e frequenza dei diapason. Utile in laboratorio di fisica e tecnologie per introdurre sensoristica, taratura e pensiero computazionale su dati reali. **Livello | Secondarie**.

369707 PASCO CODING LUCE E SUONO 316,00 €

Programmare i sensori

Set per la programmazione di sensori: luce, suono, magnetismo, temperatura. Kit introduttivo alla sperimentazione tecnologica tramite sensori, basato sul **//code.Node**: dispositivo wireless BLE con sei ingressi sensore, luce RGB, matrice di LED e altoparlante. La **programmazione** a blocchi **Blockly**, in ambiente SPARKvue, non richiede conoscenze di sintassi e rende visibile il legame tra grandezza misurata e istruzione. Dieci attività guidate spaziano dalla polarità magnetica (coppia di magneti inclusa) al termometro digitale, coprendo luce, suono e temperatura. **Adatto ai bienni di istituti tecnici e professionali** per un primo percorso strutturato su acquisizione dati, condizioni logiche e automazione elementare.

369708 PASCO CODING SENSORI 296,00 €





Programmazione e controllo

Dalla misura al controllo di motori e luci: il ciclo sense-think-act. Kit per passare dalla misura al controllo di attuatori reali. Abbina il //code.Node (sensori di luce, suono e movimento) al **//control.Node**, la scheda che pilota carichi esterni tramite un modulo di potenza dedicato. In dotazione servomotore, motore passo-passo ad alta velocità, ventola USB e lampadine, per sei progetti: illuminazione automatica, ventilazione, apertura porte, dispositivi interattivi. **Si programma a blocchi** in SPARKvue o Capstone via BLE. Introduce il ciclo **sense-think-act** e la progettazione ingegneristica: gli studenti definiscono soglie, condizioni e uscite, avvicinandosi alla logica di automazione e domotica.

357753 PASCO CODING E CONTROLLO 998,00 €

Energie Rinnovabili

Solare ed eolico: misurare e ottimizzare la resa energetica. Kit sperimentale su solare ed eolico per lo studio quantitativo della conversione energetica. Comprende una **turbina eolica** con torre, generatore e pale intercambiabili (6" e 8") più adattatori per pale progettate dagli studenti, e una **cella fotovoltaica da 1 W** con LED e cicalino come carichi. Variando numero, lunghezza, angolo e passo delle pale, o inclinazione e intensità luminosa sul pannello, si misurano tensione e corrente prodotte (con sensori wireless opzionali in SPARKvue). Ideale per sfide di design ingegneristico su rendimento e ottimizzazione in laboratorio **di fisica, energia e tecnologie**.

363363 PASCO ENERGIE RINNOVABILI 215,00 €





Starter kit Sensori wireless

Le prime misure scientifiche con sensori wireless e dati reali. Set di quattro sensori wireless PASCO per le prime misure scientifiche in classe: temperatura, forza e accelerazione, pressione e pH. Ogni sensore si collega via Bluetooth direttamente a tablet, smartphone, Chromebook o computer, senza cavi né interfacce, e invia i dati all'app gratuita SPARKvue per grafici e tabelle in tempo reale. La batteria dura a lungo ed è coperta da garanzia di cinque anni. Gli studenti raccolgono dati reali e imparano a leggerli, confrontarli e descriverli. Adatto a esperimenti di riscaldamento e raffreddamento, moto e caduta, galleggiamento e acidità di acqua e bevande, per avviare al metodo sperimentale e alla misura.

369709 PASCO STARTER KIT SENSORI WIRELESS 862,00 €

Starter Kit biologia

La biologia diventa sperimentale: fenomeni vitali misurati coi dati. Postazione completa per introdurre la biologia sperimentale alla scuola media. Comprende quattro sensori wireless PASCO — temperatura, pressione, pH e anidride carbonica (CO_2) — riuniti in un contenitore Gratnells con inserto sagomato per ogni strumento. I sensori si collegano via Bluetooth a tablet, Chromebook o computer e registrano i dati nell'app SPARKvue. Sono inclusi dieci percorsi di laboratorio già pronti. Gli studenti osservano i fenomeni vitali con dati reali: respirazione dei semi in germinazione, osmosi, permeabilità delle membrane, attività degli enzimi, effetti della pioggia acida e regolazione della temperatura corporea.

361725 PASCO STARTER KIT BIOLOGIA 1.291,00 €





Starter Kit chimica

Avvia alla chimica con misure digitali e proprietà della materia. Kit per avviare la chimica di laboratorio con misure digitali. Include tre sensori wireless PASCO — temperatura, pressione e pH — con modelli molecolari, tavola periodica, carte degli spettri e delle proprietà periodiche, in contenitore Gratnells con inserto. I sensori si collegano via Bluetooth a tablet, Chromebook o computer e registrano i dati con l'app SPARKvue. Sono forniti dieci percorsi di laboratorio stampati e i manuali digitali. Gli studenti affrontano trasformazioni e proprietà della materia con dati reali: calore specifico, raffreddamento per evaporazione, reagente limitante e misura del pH, costruendo il linguaggio della chimica.

369710 PASCO STARTER KIT CHIMICA 774,00 €

Starter Kit Green

Coltiva, misura e capisci l'ambiente con dati reali sulla crescita. Serra didattica pronta all'uso per lo studio delle scienze della vita e l'educazione ambientale. La camera di coltura EcoChamber ospita le piante; i sensori integrati rilevano luce, temperatura, umidità dell'aria e umidità del suolo. L'unità //control.Node raccoglie i dati e gestisce in autonomia ventola, pompa per l'irrigazione a goccia e lampada di crescita, senza montaggi elettronici. Gli studenti osservano come i fattori ambientali influenzano germinazione e crescita, confrontano condizioni diverse e ragionano su acqua, energia e sostenibilità. Un percorso di scienze naturali e monitoraggio ambientale, con dati reali lungo l'intero ciclo della pianta.

357730 PASCO STARTER KIT GREEN 1.013,00 €





Tower Garden

L'orto verticale che cresce senza terra

Tower Garden **coltiva senza terra**: le piantine crescono in supporti di lana di roccia, le radici restano sospese nella colonna e una soluzione nutritiva scende a cascata dal serbatoio, ossigenandole a ogni passaggio. È il motivo per cui crescono più in fretta che in vaso e per cui la torre consuma una frazione dell'acqua e dello spazio di un orto tradizionale: un dato che la classe può misurare, non solo leggere.

In aula diventa un laboratorio permanente. Si trapianta, si controlla la soluzione, si registra la crescita settimana dopo settimana, si mettono a confronto varietà diverse nelle stesse condizioni: **scienze**, **educazione alimentare** e **matematica** dei dati lavorano sullo stesso organismo vivo. La **cura** richiede una ventina di minuti a settimana e diventa un turno condiviso dalla classe; il primo raccolto arriva in poche settimane, e si mangia.

Il percorso didattico non va costruito da zero. Le attività nate attorno a Tower Garden nel programma di **Stephen Ritz** e **Green Bronx Machine** nelle scuole del South Bronx per ridurre la dispersione scolastica, sono state adattate al contesto italiano dal **Future Food Institute**: la serra arriva completa di libro "Coltivare il futuro" incluso, con schede pronte su STEM, dati e sostenibilità. Nessuna esperienza di giardinaggio pregressa necessaria, basta una presa di corrente.

Adatta a tutti i livelli di scuola.



FUTURE FOOD INSTITUTE

GREEN BRONX MACHINE



340852 TOWER GARDEN	1.700,00 €

CampuStore Original

CampusGarden

Costruirla, programmarla, coltivare dati

CampusGarden è una serra intelligente che non arriva montata: la costruisce la classe. **Ideata da CampuStore** è oggi distribuita in tutto il mondo da Arduino a doppio marchio e **ha vinto il BETT AWARD** 2024 nella categoria Best innovation. Quando il set arriva in classe si assemblano le pareti in plexiglass con le feritoie per il passaggio dei cavi, si monta la scheda Arduino MKR sul carrier, si collegano i sensori, si scrive il codice che accende la pompa quando il terreno si asciuga. Da quel momento **la serra produce dati**: umidità e temperatura dell'aria, umidità del suolo, pressione atmosferica, CO_2 per seguire la fotosintesi, luce ambientale. Una striscia LED gestisce l'illuminazione forzata, una ventolina il ricircolo dell'aria, **la piattaforma** Arduino Cloud **raccoglie le misure e le rende leggibili**. Da qui inizia il lavoro didattico vero: leggere una serie storica, riconoscere un'anomalia, formulare un'ipotesi, cambiare una variabile e verificare cosa succede alla pianta. **Scienze**, **tecnologia**, **matematica** e **informatica** lavorano sullo stesso oggetto, e la verifica non è un compito in classe ma un germoglio che spunta o non spunta. Il docente non parte da zero: 7 videolezioni di Luca Scalzullo, della **nostra Academy**, accompagnano montaggio, programmazione e attività in classe, e la licenza Arduino Cloud è compresa per un anno. I due set multipli per la classe includono più serre in parallelo e device: con **Chromebook** se si lavora in cloud, con notebook **Windows** se serve l'IDE Arduino in locale.

360870 CAMPUS GARDEN	455,00 €
360871 SET CLASSE 20 CHROMEBOOK	16.000,00 €
360872 SET CLASSE 20 NOTEBOOK	23.000,00 €



bett A Hyve Event | AWARDS WINNER 2024

EDUCATION





L'arte della tecnologia

Laboratorio Craft

Il laboratorio di crafting digitale riunisce in un'unica postazione gli strumenti per passare dall'idea all'oggetto finito: un plotter da taglio, una pressa a caldo e una scorta ordinata di vinili e materiali. L'elemento che tiene insieme il sistema è il **mobile dedicato**: il plotter trova posto sul piano di lavoro, la pressa automatica si colloca sopra, su una mensola raggiungibile, mentre i rotoli di vinile restano allineati in appositi vani, protetti dalla polvere e sempre a portata di mano.

Questa organizzazione riduce i tempi morti e i passaggi manuali. Il **flusso di lavoro diventa lineare** — si disegna al computer, si taglia, si trasferisce a caldo — e ogni fase avviene senza spostare le macchine o cercare i consumabili. Per una classe significa turni più rapidi, spazio ordinato e maggiore sicurezza.

Il valore è soprattutto formativo. Gli alunni **collegano progettazione, misura e manualità in un percorso concreto**: leggono un file vettoriale, calcolano dimensioni e margini, verificano temperatura e tempi di pressatura. La postazione unica favorisce inoltre l'autonomia e il lavoro a piccoli gruppi, con turni condivisi sulle stesse macchine.

Applicazioni tipiche: personalizzazione di magliette, borse, adesivi, targhette ed etichette per gli ambienti scolastici; gadget per eventi e open day; decorazioni per aule; materiali per progetti STEAM e di educazione all'immagine.

Livello | Tutti i livelli di scuola, dalla Primaria.



369989 LAB CRAFT COMPLETO — **CONTATTACI**

Creator Express



Plotter da taglio desktop, area su tappetino fino a 30 cm. Forza regolabile fino a 4200 g e lame intercambiabili con riconoscimento a chip lavorano **vinile, cartoncino, feltro, pelle e legno** di tiglio. La telecamera integrata gestisce il Print & Cut con calibrazione. Avvia alla **progettazione vettoriale e al taglio di precisione**.

367573 NECCHI PLOTTER CREATOR EXPRESS — **450,00 €**

Cricut Maker 3



Plotter da taglio che lavora oltre **300 materiali**, dai tessuti delicati al legno di tiglio. Con gli Smart Materials taglia senza tappetino fino a 3,6 m di lunghezza; i 13 utensili QuickSwap aggiungono lama rotante, incisione e cordonatura. Software Design Space multipiattaforma. Copre **taglio, moda e prototipazione leggera**.

332919 CRICUT MAKER 3 — **375,00 €**

Sweet Mini



Plotter da taglio compatto con area di lavoro da 13 cm, forza 1000 g e velocità fino a 230 mm/s. Regolando pressione, passaggi e lama (45° o 60°) taglia **vinile, carta e cartoncino**; il Print & Cut allinea stampa e taglio. Bluetooth e USB. Adatto a postazioni individuali e a un **primo approccio** al taglio digitale in classe.

369718 PLOTTER SWEET MINI — **188,00 €**

Mini termopressa



Termopressa automatica con piastra da 38x30 cm per il **trasferimento a caldo su tessuto**. La chiusura assistita applica pressione uniforme fino a 80 kg; temperatura da 40 a 205 °C e timer da 1 a 999 secondi danno risultati ripetibili. Completa il flusso taglia-e-applica: fissa **vinili termoadesivi su magliette e borse**.

369719 MINI PRESSA AUTOMATICA — **327,00 €**



Meccanica

Misura, forze, macchine semplici ed equilibrio in laboratorio. Cinematica, dinamica e conservazione dell'energia con dati reali. I due set coprono il percorso di meccanica del **secondo ciclo**: tecniche di misura, proprietà dei materiali, forze e macchine semplici, equilibrio, composizione dei vettori, cinematica, dinamica, statica e conservazione dell'energia. La strumentazione è pensata per il montaggio diretto in classe; i manuali per docente e studente uniscono richiami teorici e procedure passo-passo. Il Set 1 (369713) lavora su misura ed equilibrio, il Set 2 (369714) estende a dinamica ed energia: insieme si completano. Vassoi tematici a codice colore e piattaforme mobili velocizzano l'allestimento delle postazioni.

369713 MECCANICA 1 **676,50 €**

369714 MECCANICA 2 **592,50 €**

Termodinamica

Calore, passaggi di stato e leggi della termodinamica. Set completo per affrontare in laboratorio i nodi concettuali della termodinamica: misura della temperatura ed equilibrio termico, meccanismi di trasmissione del calore, primo e secondo principio, dilatazione termica, passaggi di stato, trasformazioni e proprietà termiche dei materiali. Gli esperimenti hanno un taglio operativo adatto alle **scuole secondarie**, dove misura, errore ed elaborazione dei dati diventano **competenze professionali**. Oltre che per supportare le classiche attività in laboratorio il set è inseribile in UdA interdisciplinari, PCTO e attività di orientamento.

369715 TERMODINAMICA **747,00 €**





Elettricità

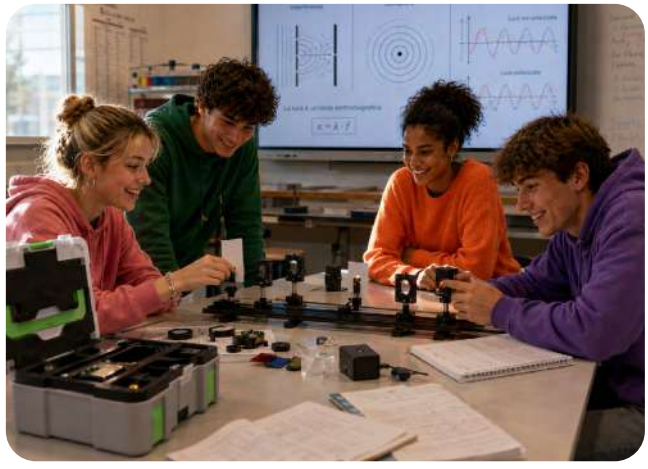
Circuiti in continua, misure elettriche ed elettromagnetismo. Set per lo studio sperimentale della corrente continua, dei fenomeni elettromagnetici e del funzionamento dei principali strumenti elettrici. Consente la misura delle grandezze elettriche, il montaggio di circuiti, l'analisi di forza elettromotrice, lavoro e potenza, la stima della resistenza interna dei generatori, esperienze di elettrochimica e di dispositivi elettromagnetici. I manuali guidano il cablaggio e la lettura degli strumenti passo-passo, sviluppando metodo di misura e sicurezza. **Adatto ai laboratori di fisica e ai percorsi di elettrotecnica ed elettronica degli istituti tecnici e professionali**.

369716 ELETTRICITÀ **652,50 €**

Ottica

Ottica geometrica e ondulatoria con lenti, specchi e strumenti. Set per l'ottica geometrica e ondulatoria: propagazione rettilinea della luce e riflessione su superfici diverse, rifrazione, interferenza, diffrazione e polarizzazione, con formazione delle immagini attraverso lenti e specchi. La dotazione permette di ricostruire il funzionamento dei principali strumenti ottici e di verificare la natura ondulatoria della luce. I manuali propongono procedure guidate che allenano misura, osservazione e argomentazione dei risultati. Utile nei laboratori di fisica e nei percorsi tecnici legati a fotonica, telecomunicazioni e strumentazione.

369717 OTTICA **652,50 €**



CampusStore



Software

Innovation
for education



Piattaforme d'istituto e produttività

Sicurezza, gestione dispositivi, continuità

Creazione e progettazione (grafica, video,CAD)

Didattica, inclusione e coinvolgimento

Intelligenza Artificiale generativa

Scopri il Catalogo Software online

La nostra offerta software è molto più ampia di quella che trovi in queste pagine. E soprattutto cambia continuamente: nuove soluzioni, aggiornamenti, licenze e strumenti entrano in un mercato che evolve a grande velocità.

Per questo abbiamo scelto di dedicare al software un **catalogo digitale specifico, sempre aggiornato**, dove puoi esplorare l'intera proposta e trovare le soluzioni disponibili per la scuola.

Qui ne presentiamo solo una selezione, organizzata nei principali ambiti in cui possiamo supportarti: **piattaforme d'istituto e produttività – sicurezza**, gestione dei dispositivi e continuità – **creazione** e progettazione (dalla grafica al video fino al CAD) – **didattica**, inclusione e coinvolgimento – **intelligenza artificiale**.

Non si tratta quindi di un elenco esaustivo di prodotti, ma di una mappa delle possibilità. Se stai cercando un software specifico, una licenza o una soluzione per un'esigenza particolare, il catalogo digitale software è il posto giusto da cui partire.

Sfoglialo su www.campustore.it/cataloghi.

Campus AI

Piattaforme didattiche, originali CampuStore

L'IA è entrata stabilmente nella didattica, e il 2025-26 ha cambiato le regole del gioco modificando non solo gli strumenti, ma anche le competenze e le modalità che entrano in gioco in ogni ambito della vita. L'AI è una piccola rivoluzione. Per questo abbiamo dedicato **una sezione a parte** ai software e alle piattaforme AI specificamente sviluppati per seguire, supportare, anticipare i bisogni e le esigenze delle scuole. Le trovi tutte raccolte e approfondite nella sezione Intelligenza Artificiale (è quella azzurra!) di questo catalogo. Troverai:

Campus AI – LevIA | Crea lezioni incrociando obiettivi didattici e strumentazione della scuola

Campus AI – PrismAI | Le migliori AI generative in un unico portale

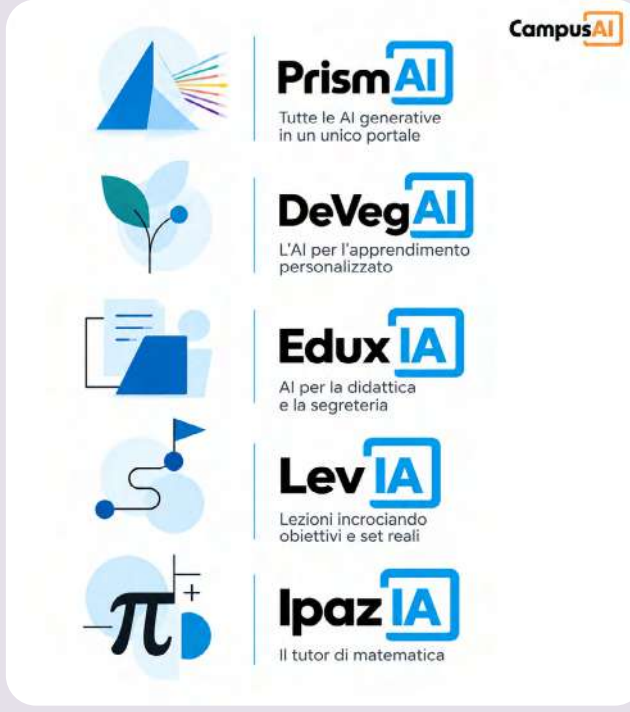
Campus AI – DevegAI | Un materiale per ogni studente: l'AI per l'apprendimento personalizzato

Campus AI – IpazIA | Comprendere meglio la matematica con l'AI

EduXia Scuola | Risorse didattiche per la primaria a partire dai libri e da fonti validate da Giunti editore.

Eduxia Office | L'AI per la segreteria scolastica

Per quanto riguarda i **corsi di formazione sull'AI** ti consigliamo invece di saltare alla sezione Formazione o scaricare il catalogo DM219 sul nostro sito.



La Scuola spesso beneficia di **versioni più potenti** e a **costi inferiori** rispetto ai software per privati o aziende. CampuStore – partner di alcuni dei marchi più apprezzati – può garantire l'accesso a questi strumenti, inserirli su MePA e creare progetti su misura su richiesta.

Alcune informazioni utili sui Software Education

Validazione. Il produttore deve riconoscere l'Istituto come ente Education: senza dominio verificato i prezzi scuola non si possono applicare.

Nomenclatura e licenze. Per **utente**: riassegnabile quando il personale cambia. Per **dispositivo**: segue la postazione e decade con la dismissione: va contata sul ciclo di vita del device. **Full domain**: si calcola su tutti gli studenti e il personale, non su chi la userà effettivamente.

Correlazioni. In molti casi le licenze **AI** sono **add-on** e richiedono un piano base: il costo è la somma dei due.

Due consigli extra furbi CampuStore

1. Lo **Student Benefit** estende le licenze agli alunni senza costo, ma si attiva solo se l'acquisto copre tutto il personale.

2. È conveniente **allineare le scadenze di tutte le licenze** dell'istituto su un'unica data di rinnovo, così da evitare ordini frammentati in corso d'anno.

Sono tutte accortezze che possono far perdere tempo. Se vuoi una mano **i nostri consulenti sono sempre disponibili**: cambi domini, rinnovi, nuove attivazioni, trial gratuite. Per tutte le informazioni scrivici a **software@campustore.it** o chiamaci **800 244 994**

Microsoft Education

Il digitale per la tua scuola

Microsoft

Quale licenza, per chi, a quanto

	Office 365 A3 Education	Microsoft 365 A3 Education	Microsoft 365 App Education	Office 2024 Education
COS'È	App di Office in locale e servizi cloud completi	Office 365 A3, Windows upg, Minecraft e gestione IT con Intune	Solo le app di Office 365, installabili in locale	Licenza a vita, edizioni Std e Professional Plus
SI STIPULA PER	Utente (dipendente), fino a 5 installazioni per utente	Utente (dipendente), fino a 5 installazioni per utente	Utente (dipendente), fino a 5 installazioni per utente	Per dispositivo
STUDENTI INCLUSI	**40 per docente**	**40 per docente**	**15 per docente**	—
COPILOT	**Compatibile**	**Compatibile**	**Richiede A3/A5**	—
PREZZO	**39,00 €** utente/anno	**67,20 €** utente/anno	**30,00 €** utente/anno	**72,00 €** dispositivo
CODICI	**327706** 1 anno/utente **326125** student benefit gratis	**321700** 1 anno/utente **330814** student benefit gratis	**319553** 1 anno/utente **323983** student benefit gratis	**356083** Std 71,00 € **356084** Pro Plus 98,00 € **356122** Std per Mac 71,00 €

Copilot per Microsoft 365

L'intelligenza artificiale integrata in Word, Excel, PowerPoint, Teams e Outlook: assiste nella scrittura, alleggerisce la burocrazia di segreteria, prepara presentazioni e verifiche, offre supporto personalizzato a favore dell'inclusione. Ambiente sicuro e protetto. Componente aggiuntivo: richiede licenza A3 o A5.

353299 Copilot 1 anno/utente **187,20 €**

354400 con O365 A3 EDU 1 anno **229,20 €**

Prezzi per utente, IVA esclusa. Disponibilità licenze: perpetue, singole annuali, istituto+docenti+studenti annuali o triennali.

Google for Education

Gemini e Google AI Pro

SCONTO DEDICATO PER DESTINATARI DM219

Google for Education

Un potenziale tutto da scoprire

In ogni scuola c'è chi prepara lezioni, chi corregge verifiche fino a tardi, chi gestisce segreteria e comunicazioni. **Gemini** entra in questi momenti per restituire tempo prezioso a **docenti**, **personale** e **Dirigenti**, lavorando dentro gli strumenti che già usate ogni giorno.

Per la didattica, significa costruire in pochi secondi presentazioni, schede e verifiche differenziate per livello, ricevere suggerimenti puntuali su grammatica e chiarezza dei testi, alleggerire compiti ripetitivi come sintesi di documenti, email e correzione bozze, oppure adattare contenuti a studenti con bisogni educativi specifici, esplorando ogni argomento da nuove angolazioni.

Google AI Pro for Education

È l'add-on che porta questa IA avanzata su tutte le licenze Workspace, con tre strumenti chiave:

- **Gemini in Workspace**, integrato in Gmail, Documenti, Fogli, Presentazioni e Meet, dove prende appunti al posto vostro durante le riunioni
- **Gemini for Education App**, il chatbot con i modelli linguistici più avanzati, senza limiti di utilizzo e con Gem personalizzabili
- **Gemini Notebook**, che trasforma fonti come PDF, link, slide e video in nuove risorse pronte all'uso, oggi ancora più potente

Tutto ciò che create ed elaborate resta vostro: non viene condiviso con terzi né utilizzato per addestrare i modelli, come garantito dai Termini di servizio di Workspace for Education.



Education Plus ed AI

Google Workspace for Education Plus porta l'IA dentro il lavoro quotidiano: numerose funzionalità Gemini già integrate negli strumenti che si usano ogni giorno, pronte all'uso e senza add-on aggiuntivi. Quando poi si aggiunge la licenza Google AI Pro, l'esperienza raggiunge il suo pieno potenziale!

362231	GOOGLE AI PRO UTENTE/ANNO	230,40 €
362353	GOOGLE AI PRO 25 UTENTE/ANNO	5.760,00 €
336381	EDU PLUS 1 ANNO	4,08 €
347748	EDU PLUS 3 ANNI	11,10 €





CampuStore

CampusLAB

Il laboratorio di Lingue

CampusLab è un laboratorio linguistico software con licenza perpetua completo di scambi audio, video, tastiera, mouse, distribuzione e raccolta delle verifiche, 6 gruppi di lavoro, 15 gruppi audio di conversazione. **Video**: visualizzazione di tutti gli schermi degli allievi in miniature. Cattura dello schermo di un allievo e condivisione con la classe, invio schermo docente a uno/gruppo/tutti completo di audio. **Audio**: docente al singolo/gruppo/tutti, conversazione con il singolo/gruppo /tutti con eventuale ascolto al resto della classe. Ascolto segreto di un allievo. **Gestione della classe**: File transfer collettivo. Blocco istantaneo di Internet con Black List e White List. Apertura nei PC degli allievi di siti Internet con un click, Chat collettiva e con il singolo. Visualizzazione del nome dello studente con funzione Appello. Accensione, spegnimento e riavvio dalla cattedra dei PC allievi. **CampusRecorder**: registratore/player video, audio comparativo, completo di bookmark ed eventuali testi scritti. Funzioni di editing per creare esercizi e quiz multimediali. Consente di registrare le conversazioni tra allievi e docente. Funzioni di AI per l'auto-apprendimento. Corsi di lingua fraseologici per CampusRecorder di **inglese, francese, spagnolo e tedesco** per la comparazione frase per frase della propria pronuncia con quella campione.

302863 1 DOCENTE 15 STUDENTI	913,00 €
308457 1 DOCENTE 24 STUDENTI	1.138,00 €
302864 1 DOCENTE 30 STUDENTI	1.365,00 €
302865 STUDENTE AGGIUNTIVO	39,00 €
370140 LAB LINGUISTICO MOBILE 1+24	20.450,00 €



CampusClass Pro - Rete didattica

Controllo dell'aula: invio dello schermo del docente al singolo o a tutti; condivisione schermo di un singolo a tutti; cattura/blocco schermo, tastiera e mouse dell'allievo; blocco USB e Internet, Black e White List siti. Invio schermo con audio e condivisione filmati.

302877 1 DOCENTE 15 STUDENTI	608,00 €
302878 1 DOCENTE 30 STUDENTI	910,00 €
302879 STUDENTE AGGIUNTIVO	24,00 €



CampusLAN - Rete d'Istituto

Consente a un relatore di fare presentazioni su tutte o parte delle smartboard dell'Istituto (Windows o Android) per es. da un PC dell'Aula Magna o della Presidenza, mostrando a tutte le aule la figura del relatore ripresa dalla webcam del PC, le finestre del suo PC, compresi i filmati come appaiono in tali finestre.

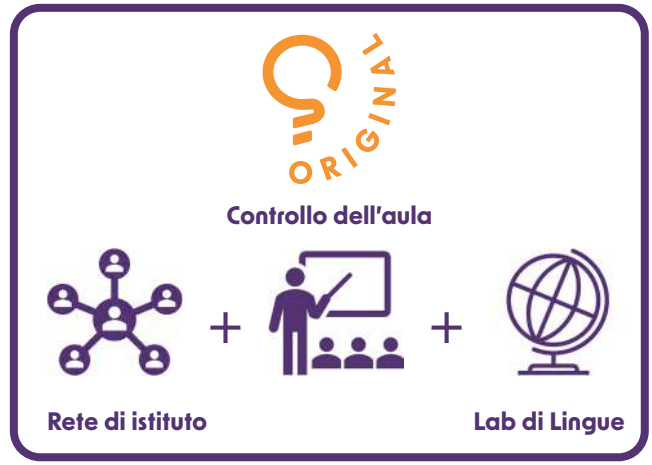
306870 CAMPUSLAN - SITE	975,00 €

CampusLab Site - Soluzione all-inclusive per tutta la scuola

CampusLab Site include i software CampusClass Pro, CampusLab e CampusLAN, con 3 anni di aggiornamenti e **supporto tecnico via mail, WhatsApp o videocall**. La licenza è illimitata e perpetua. Può essere acquistata in due modalità, a seconda del tipo di istituto:

- Per tutti i PC di una sede per gli istituti secondari di II grado (cod. 346874)
- Per tutti i PC di tutti i plessi per gli istituti comprensivi (cod. 347007).

346874 LICENZA SITE PER IIS	4.140,00 €
346875 LICENZA IIS - PLESSO AGGIUNTIVO	1.700,00 €
347007 LICENZA ISTITUTO COMPRENSIVO	3.600,00 €





Wayground (Quizizz)

Piattaforma didattica completa per scuole che **consente di creare, personalizzare e condividere** lezioni, **quiz** e verifiche. Include strumenti per valutazione, monitoraggio dei progressi, collaborazione tra docenti, report dettagliati e integrazione con i principali ambienti digitali scolastici.

368798	PREMIUM 1 DOCENTE - 1 ANNO	149,00 €
368119	SCHOOL PLAN 5 DOCENTI - 1 ANNO	599,00 €



Genially

Genially è una piattaforma avanzata per la **creazione** di contenuti didattici e **presentazioni** interattive. Consente di realizzare lezioni, infografiche, giochi educativi, immagini interattive e materiali multimediali coinvolgenti, con funzioni premium per collaborazione, personalizzazione e condivisione sicura dei contenuti.

349835	GENIUS EDU - 1 ANNO	124,00 €
356943	GENIUS EDU - 1 ANNO (MIN. 10)	99,00 €



Wordwall

Wordwall permette di creare **attività didattiche interattive** fruibili da browser su qualsiasi dispositivo, individualmente o in gruppo, anche con digital board. Le attività sono stampabili ed esportabili in PDF. La versione Standard include 12 modelli; la Pro aggiunge 22 attività avanzate, tra cui cruciverba e telequiz.

338229	STANDARD - 1 DOCENTE - 1 ANNO	81,00 €
338237	PRO - 1 DOCENTE - 1 ANNO	100,00 €



BookCreator

Book Creator è un'applicazione web per **creare libri digitali** interattivi con testi, immagini, audio, video e disegni. Favorisce creatività, collaborazione (per tesine, ricerche o relazioni scientifiche), l'inclusione e lo storytelling digitale. Permette di invitare studenti illimitati e condividere i libri o stamparli.

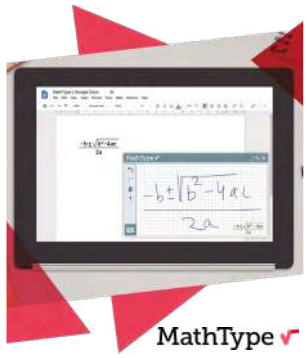
334297	DOCENTE 1 ANNO	110,00 €
334301	DOCENTE - 1 ANNO (MIN. 5)	74,00 €



Kami

Kami è una piattaforma didattica collaborativa che consente di **annotare, modificare e condividere PDF**, documenti e materiali digitali. Include strumenti per commenti, registrazioni audio e video, feedback personalizzati e integrazione con Google Classroom e Microsoft 365.

369790	TEACHER 1 DOCENTE - 1 ANNO	131,00 €
369791	SCHOOL 5 DOCENTI - 1 ANNO	564,00 €



Mathtype

MathType è il software più diffuso per **digitare e tracciare a mano libera notazioni matematiche** e formule chimiche in modo semplice, usando un editor intuitivo compatibile con gli strumenti di scrittura più diffusi come la suite Office 365, Google Docs, Google Slide e iPad.

321195	SINGOLA 1 ANNO	50,00 €
335186	10 DOCENTI/400 STUDENTI 1 ANNO	467,00 €



Kokoro Lingua

KOKORO lingua è una **piattaforma educativa per l'apprendimento dell'inglese** dedicata ai bambini dai 3 agli 8 anni. Attraverso brevi video interattivi con coetanei madrelingua, giochi e attività didattiche, favorisce un apprendimento naturale, coinvolgente e basato sull'imitazione. **Livello | Istituti comprensivi**.

355999	INFANZIA - 1 CLASSE PER 1 ANNO	81,00 €
356002	PRIMARIA - 1 CLASSE PER 1 ANNO	122,00 €



Voicebook - Listening First

Piattaforma digitale per **l'apprendimento dell'inglese attraverso l'ascolto attivo**. Con centinaia di attività interattive, aiuta gli studenti a comprendere il parlato autentico, sviluppando ascolto, pronuncia, lessico e comprensione in modo personalizzato. **Livello | Scuole secondarie e adulti**.

369868	SITE SCUOLA 2 LIVELLI - 1 ANNO	1.600,00 €
369872	SITE SCUOLA DA A1 A B2 1 ANNO	2.000,00 €



Cos'è

App per la grafica, creatività e documenti PDF

Vantaggi educativi

Strumenti all'avanguardia

Livello di scuola

Primaria e secondaria (K12) o Università/ITS

Consigliato per

WIN/MAC e web/app per v. utente



Adobe

AI generativa al servizio della creatività

Adobe integra **l'AI generativa** in Creative Cloud, Express e Acrobat Pro per potenziare creatività e produttività. Con strumenti come **Firefly e Acrobat AI Assistant** si possono creare e gestire contenuti in modo semplice, sicuro ed etico. Le **Content Credentials** garantiscono tracciabilità e trasparenza dei contenuti.

Adobe Gold Reseller

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 Creative Cloud Pro Plus** è la nuova offerta comprensiva di strumenti basati su **intelligenza artificiale generativa**, come Adobe Firefly e l'Assistente AI per Acrobat, per semplificare la creazione di contenuti visivi, documenti, presentazioni, video e siti web.

Adobe Acrobat Pro

Acrobat Pro è la soluzione PDF completa che si adatta a device e modalità di apprendimento differente e multidispositivo.

Adobe Acrobat Studio for Education

Integra Acrobat Pro, AI Assistant con Spazi PDF e Adobe Express. Permette di creare, modificare e firmare documenti in modo sicuro, collaborare ed estrarre informazioni con strumenti di intelligenza artificiale e produrre materiali visivi professionali.

AI Assistant per Acrobat Pro

Genera riassunti di documenti lunghi, fornisce risposte rapide a domande basate sul contenuto del documento, evidenzia i punti chiave.

Adobe Express per Education

Adobe Express permette a studenti e insegnanti di creare presentazioni, infografiche e video, rendendo facile produrre contenuti di qualità professionale in modo rapido ed efficiente.

RICHIEDILO GRATIS per scuole primarie e secondarie.

Perché Adobe?

Vantaggi per gli Insegnanti

- Creare presentazioni interattive e contenuti digitali dinamici
- Misurare l'impatto sull'apprendimento e valutare il progresso

Vantaggi per gli Studenti

- Lavorare su progetti condivisi (poster, video, portfolio digitali)
- Stimolare la creatività con Generative AI e competenze digitali

Vantaggi per gli amministratori IT e Animatori digitali

- Implementazione e gestione semplificate e aggiornamenti software efficienti e facile gestione degli utenti e sicurezza garantita

Adobe Creative Cloud

Scuole primarie e secondarie di I e II grado

362668	PER LABORATORI K12 (MIN. 25) 1 ANNO	25,00 €
362669	CC PER UTENTE K12 (MIN. 300) 1 ANNO	5,00 €

ITS Academy e Università

362670	CC STUDENT (MIN. 100) 1 ANNO	142,00 €
362671	CC STUDENT (MIN. 250) 1 ANNO	99,00 €
362672	CC DISPOSITIVO 1 ANNO	412,00 €
362673	CC PRO PLUS 1 UTENTE 1 ANNO	462,00 €
362675	CC PRO PLUS STUD. 1 ANNO (MIN.25)	170,40 €

Adobe Express

362676	STUDENT (MIN. 100) 1 ANNO	10,00 €

Acrobat Pro / Acrobat Studio

362677	PRO DC 1 UTENTE 1 ANNO	204,00 €
362678	PRO 2024 3 ANNI	136,00 €
362679	AI ASSISTANT PER PRO DC 1 ANNO	60,00 €
362680	STUDIO 1 UTENTE 1 ANNO	246,00 €



Che cos'è?
Contenuti e piattaforma didattici supportati dall'IA.

Come si usa?
Su qualsiasi tipo di dispositivo: monitor interattivo, portatile, Chromebook, tablet, smartphone, occhiali VR, ambienti di apprendimento immersivi.

Materie coinvolte
Tutte le materie.

Livello
Infanzia, Primaria, Secondarie, Università.



Mozaik

Contenuti didattici e piattaforma supportati dall'IA

Soluzione digitale per l'insegnamento e l'apprendimento. Utilizza i nostri accurati contenuti didattici digitali pronti all'uso e in linea con il programma scolastico e rendi le tue lezioni più varie e coinvolgenti.

Contenuti e piattaforma con AI

Piattaforme di contenuti online e offline per insegnanti, alunni e studenti. Qualunque sia la materia che insegni, i contenuti supportano l'intero processo di insegnamento e apprendimento, dalla presentazione alla valutazione, sul monitor interattivo e non solo. La mediateca offre tutto il necessario: **scene 3D e lezioni digitali per presentare un argomento, illustrazioni e animazioni** per mostrare come funzionano le cose, **esercizi interattivi** per esercitarsi, giochi per tenere alta l'attenzione della classe e **quiz** per verificare quanto appreso. Gli strumenti di presentazione intelligenti consentono di creare presentazioni interattive e condividerle con colleghi e alunni. La mediateca è la stessa in mozaBook e in qualsiasi browser su mozaWeb. L'LMS incentrato sulla pedagogia completa il percorso: **crei gruppi, condividi file, assegni compiti e test**, segui prestazioni e progressi di ogni alunno, in un unico ambiente.



Cosa puoi trovare nella nostra Mediateca?

Scene e animazioni 3D | **Strumenti didattici** | **Lezioni digitali** | **Test generator**

MOZAIK education

Licenze



Mozaik TEACHER
licenza associata all'utente per insegnanti
mozaBook + mozaWeb – 1 insegnante, più dispositivi.*



Mozaik STUDENT
licenza associata all'utente per alunni
mozaBook + mozaWeb – 1 alunno, più dispositivi.*



mozaBook CLASSROOM
licenza associata al dispositivo
mozaBook – 1 dispositivo, più insegnanti.*

* Disponibile anche in versione XR per **Immersive Room** e **cuffie VR.**

Funzionalità basate sull'IA

Fogli di lavoro in pochi clic: genera fogli di lavoro di esercitazione o valutazione su qualsiasi argomento, pronti per la stampa per l'uso in classe.

Meno tempo dedicato alla ricerca: trova rapidamente contenuti in linea con il programma scolastico, senza dover sfogliare un'infinità di materiali.

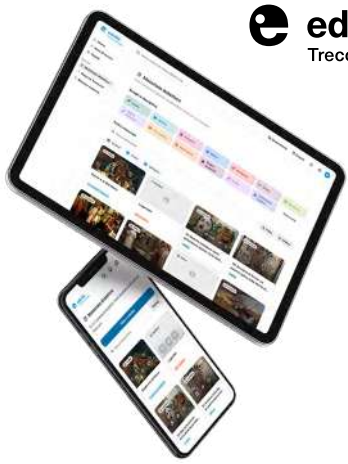
Valutazione più rapida: lascia che sia l'IA a correggere i test cartacei e goditi di nuovo le tue serate libere.

Generatore di piani di lezione e presentazioni basato sull'intelligenza artificiale (prossimamente): descrivi l'argomento che vuoi insegnare e ottieni un piano di lezione modificabile e slide con contenuti interattivi.

mozaBook™ Interactive Classrooms mozaWeb™ Pedagogy-First LMS

340366 TEACHER - 1 ANNO (1 UTENTE)	80,30 €
359725 CLASSROOM - 1 ANNO (1 DISP.)	100,00 €
362339 STUDENT PACK - 1 ANNO (MIN.10)	23,00 €
342459 SCHOOL LAB-PACK 1 ANNO (MIN.10)	27,00 €





Edulia Treccani & CampuStore

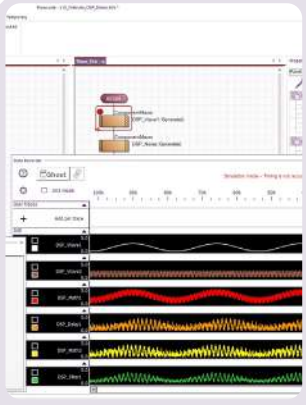
Laboratorio Edulia Treccani

Contenuti per la scuola con Campus AI

Una sola soluzione che unisce il sapere Treccani e l'intelligenza artificiale di CampuStore. Con la piattaforma **In Classe** porti in aula migliaia di **lezioni multimediali**, video, **verifiche** interattive e **podcast organizzati per disciplina e ordine di scuola**, riconducibili ai traguardi di competenza e agli obiettivi specifici di apprendimento delle Indicazioni nazionali 2025. Accanto, le risorse dell'Istituto della **Enciclopedia Italiana**: enciclopedie, vocabolario e grammatica, (MB1.1) italiano L2 dall'A1 al B2, Classici Ricciardi, documentari **UNESCO** e i materiali ASviS per l'educazione civica. Costruisci la lezione, assegni compiti alla classe digitale e monitori i progressi. Nella sezione **Laboratori** la formazione continua: oltre **400 videocorsi asincroni professionalizzanti** tenuti da docenti universitari ed esperti, **con attestato spendibile nel piano di formazione d'istituto** e riferito alle aree del DigCompEdu. In più, grazie a **Campus AI LevIA** (inclusa) poi il docente genera lezioni, prove e materiali su misura, anche **semplificati** per studenti con BES e DSA, sempre a partire da fonti certificate: un uso dell'IA **coerente** con le **Linee guida ministeriali per l'IA a scuola. Un'unica attivazione**, un unico interlocutore.

- Contenuti Treccani per disciplina, ordine di scuola e traguardi di competenza
- Oltre 400 corsi con attestato per il piano di formazione d'istituto
- Materiali e verifiche generati dall'IA da fonti certificate, adattabili a BES e DSA
- Attivabile per il singolo docente, per la classe o per l'intero istituto

370099 INCLASSE + CAMPUS AI 5 U. (1 ANNO) 2.890,00 €



Flowcode V10

Flowcode V10 (licenza Academic, 50 postazioni) è l'ambiente grafico Matrix TSL. Si sviluppa in 5 viste sincronizzate per programmare sistemi embedded con approccio grafico: flowchart, blocchi, C, pseudocodice e macchina a stati. Librerie e simulazione verificano il funzionamento pre-download. Supporta PIC, AVR/Arduino, ESP32, ARM e RP2040. Ideale per Sistemi automatici e TPSEE.

347633 FLOWCODE V10 2.900,00 €



Virtual Universe Pro

Virtual Universe Pro crea il gemello digitale 3D di impianti di automazione e robotica da librerie o modelli CAD. Supporta programmazione Ladder e SFC e il collegamento a PLC reali o simulati (Siemens, Schneider, Rockwell, Mitsubishi) per collaudi virtuali. Ultimate Plus integra VR/AR. Disponibile in 6 licenze, ideale per Sistemi automatici, TPSEE e Robotica.

346561 PRO ULTIMATE PLUS - 6 LICENZE 5.461,00 €



Factory I/O

Factory I/O è un **simulatore 3D per la formazione PLC e il digital twin di impianti industriali**. Permette di creare scene con sensori, attuatori e nastri, simulando o controllando PLC reali. Disponibile in versioni Starter, Siemens e Ultimate. Ideale per Sistemi automatici e TPSEE.

353050 STARTER EDITION 109,00 €

340528 SIEMENS EDITION - 1 LICENZA 435,00 €

353059 ULTIMATE - 1 LICENZA 765,00 €



Tina

TINA Design Suite è un software didattico per **progettazione e simulazione di circuiti analogici, digitali, misti e RF**, con ambiente PCB integrato. L'IA supporta progettazione in linguaggio naturale, generazione di quiz, esercizi e codice Arduino, analisi guidata DC/AC e simulazioni avanzate anche offline.

370162 TINA 16 DESIGN SUITE - SINGOLA 880,00 €

302797 TINA 16 DESIGN SUITE - 5 PACK 2.640,00 €

CampuStore



Formazione e Servizi

Innovation
for education

Formiamo chi fa scuola

Progettiamo percorsi, li eroghiamo in tutta Italia e vi accompagniamo fino alla rendicontazione. Questi sono i numeri dell'ultimo anno.

60.000
E oltre di ore di formazione finanziata erogate in un anno

1.300
Progetti di formazione gestiti

6.480
Corsi offerti

600
Scuole affiancate

ACCREDITAMENTO
Ente accreditato dal Ministero dell'istruzione, Direttiva 170/2016

ATTESTATI
Inseribili nel fascicolo elettronico. Su S.O.F.I.A.

ACQUISTO
Su MePA: codice prodotto seguito da CS

Il corso è solo una parte del lavoro

01 - PROGETTIAMO
Costruiamo il percorso sul vostro istituto: monte ore, moduli, figure coinvolte, coerenza con il PTOF.

02 - GESTIAMO
Calendario, assegnazione dei formatori, piattaforme ministeriali, attestati per ogni partecipante.

03 - RENDICONTIAMO
Un team dedicato prepara la documentazione. Nessuna scuola resta sola davanti alla piattaforma.

Il Calcolatore smart. Uno strumento digitale gratuito con cui la scuola compone il proprio progetto in autonomia — ore, moduli, figure — e vede subito il quadro economico. Oggi disponibile per il DM 219, a pagina 177.



CHI LA FA

Comitato scientifico
Progetta e valida i percorsi

100
Formatori senior

350
Educatori distribuiti in tutta Italia

RETE TERRITORIALE | Lavoriamo con formatori vicini alla vostra scuola. Per le formazioni in presenza, entro **72** ore lavorative vi diciamo chi seguirà il percorso e in quali date.

WEBINAR GRATUITI CON ATTESTATO

Tutto l'anno, aperti a chiunque insegni. Registrazione sempre disponibile, nessun costo di iscrizione. **Inquadra il QR Code a fianco per restare aggiornato sui nostri webinar**.

220.000
Docenti raggiunti ogni anno

I destinatari dei nostri corsi

Sviluppiamo proposte formative che nascono per obiettivi diversi.

Studentesse e studenti
Lab in classe e sul campo, affiancamento, Piano Estate, doposcuola

Docenti
Aggiornamento, formazione finanziata, Carta del Docente

Segreterie e ATA
Digitalizzazione, burocrazia e procedure, AI, requisiti tecnici

Dirigenti scolastici e team
Governance, adempimenti, guida all'innovazione

Altri enti
Musei, fondazioni, biblioteche, enti di formazione, Academy aziendali , comuni, regioni, città metropolitane

Proposte formative per tutti i livelli

INFANZIA | PRIMARIA | SECONDARIA I GRADO | LICEI

ISTITUTI TECNICI E PRO | ITS ACADEMY | CFP e le FP | UNIVERSITÀ

Cosa approfondiamo in questa sezione

Formazione finanziata | Offerta a catalogo | Progetti e servizi

DM 219
Approccio ed esempi di corsi per gli Snodi sull'intelligenza artificiale
Vai a pag. **177**

Audit accessibilità Siti e altri servizi
Accessibilità, innovazione e AI
Vai a pag. **180**

DM 38
Esempi di formazione docenti
Vai a pag. **181**

Segreterie e DSGA
Proposte formative sempre a catalogo
Vai a pag. **185**

DM 40
Proposte per corsi personale scolastico non docente
Vai a pag. **187**

Poli formativi
Grandi progetti territoriali
Vai a pag. **189**

Piano Estate
Organizzazione attività per studenti
Vai a pag. **193**

Corsi sempre a catalogo
Su misura e asincroni
Vai a pag. **191**

Noleggio materiali
E costi indiretti e/o di gestione
Vai a pag. **193**

Come acquistare un corso
MePA, S.O.F.I.A., Carta del Docente, preventivi e tempi di attivazione
Vai a pag. **196**

COSA OFFRIAMO

Quattro modi di lavorare insieme

Per i percorsi formativi offriamo due opzioni fondamentali per scuole ed enti: scegliere da un catalogo fornito di proposte flessibili, modulari e progressive già progettate per essere efficaci dai nostri Direttori scientifici oppure creare insieme al nostro team un progetto su misura con monte ore flessibile e contenuti personalizzabili su richiesta. Entrambe le modalità si possono inserire su MePA.

COME PROGETTIAMO



Progettiamo su misura

Il team di esperti delle nostre Academy sviluppa progetti personalizzati per gli Istituti Scolastici sulla base delle linee di finanziamento erogate con i fondi straordinari (PON, POC, PN) o per il piano ordinario dell'offerta dell'istituto.



Formazione a catalogo modulare

Moduli pronti da comporre fino al monte ore che serve. Per alcuni bandi (come DM 219 dove ogni titolo è disponibile in versione BASE-INTERMEDIA-AVANZATA) la progressione è già stabilita, per altri più componibile.

Oltre 1.300 titoli tra cui scegliere

FORMATI SPECIALI



Hackathon e mini Challenge

Ci basta uno spazio e possiamo organizzare esperienze hands-on uniche, formati brevi che mettono studenti e docenti al lavoro su un problema reale, in una o più giornate.



Viaggi di istruzione e mobilità

Da quest'anno progettiamo anche itinerari costruiti su un obiettivo didattico, con attività sul campo e materiali per la classe. In Italia e all'estero.

Servizio gestito da Simbi



Il dopo-corso e i Set per svolgere il corso

I corsi che lo prevedono sono erogati nella **nostra piattaforma IFE** con registrazioni, materiali disponibili anche a corso finito, attestati e supporto in asincrono.

E se per il corso che progetti con noi ti servono dispositivi, robot, visori,... possiamo fornirteli a prezzi ad hoc per i **costi indiretti** oppure a **noleggio** per la durata del percorso.



InnovaLab CampuStore

Mettiamo a disposizione anche il nostro spazio per formazioni sul campo, riconosciuto da European Schoolnet nel network Future Classroom Lab. Disponibile su prenotazione a Bassano e a Genova.

DM 219 Snodi AI



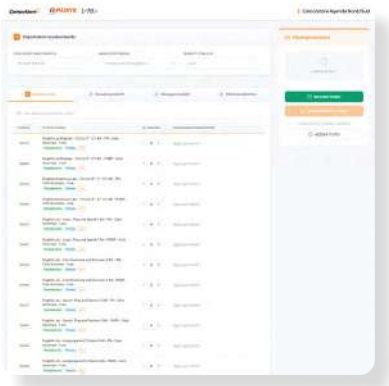
La nostra offerta

Corsi in presenza, online e ibridi. Proposte per Docenti, DS, personale e studenti. Un catalogo specifico con oltre 200 proposte. Corsi organizzati in 3 livelli progressivi; AWARENESS (AW, livello base, 10 ore) - START UP (ST, intermedio, 20 ore) – LAB (avanzato, 25 ore). Possibilità di combinare corsi di livelli differenti e titoli misti nello stesso progetto formativo. Replicabilità dello stesso titolo su più sedi o gruppi di docenti. 7 Direttori scientifici che rappresentano l'eccellenza italiana per l'AI. Attestati richiesti dal Ministero. Certificati dei produttori dove applicabili. Allineamento esplicito a DigComp 3.0. Affiancamento dalla progettazione alla rendicontazione. Noleggio o acquisto prodotti o licenza in un unico progetto. Tutto il catalogo formazione DM 219 è sviluppato da Simbi. **Sfoglia online il catalogo DM 219.**

Calcolatore Smart

Uno strumento unico nel suo genere, digitale, gratuito con cui comporre il progetto in autonomia e su misura: inserendo il meccanografico calcola in automatico, ore, moduli, figure e quadro economico, con il vincolo del 50% sempre sotto controllo. Possibilità di inserire anche le ore gestite direttamente dalla scuola e di prevedere noleggio dei materiali (con catalogo tra cui scegliere che prevede solo MATERIALI AMMISSIBILI) e altri costi indiretti. Una volta soddisfatti del risultato è possibile scaricare il progetto. **Inquadra il QR Code a fianco e scopri il calcolatore smart**.

I prezzi dei corsi DM sono indicativi.
Vanno calcolati sulla base della progettazione finale.



ESEMPI DI PERCORSI DI FORMAZIONE

DURATA E PREZZI PERSONALIZZABILI



LEGO Stories Lab

Rivolto ai docenti della **primaria**, il corso sviluppa storytelling e competenze linguistiche, creative e digitali attraverso LEGO e IA. Con attività pratiche, i partecipanti esplorano costruzione di storie, narrazione visiva e organizzazione di sequenze, introducendo in modo accessibile elementi di creatività computazionale. L'IA supporta la costruzione del racconto, dalla generazione di idee alla rielaborazione dei contenuti. I partecipanti progettano attività e UdA pronte per la classe, con esempi concreti e adattamenti inclusivi. Il percorso valorizza collaborazione e uso consapevole dell'IA. **Noleggio di set LEGO** adatti al gruppo **disponibile**. Durata minima: 10 h. Modalità: online. DigComp 3.0: Aree 2 e 3.

Prezzi a partire da:

366635 CORSO AWARENESS - 10 ORE	**1.220,00 €**

Robotica industriale e automazione con Dobot Magician

Rivolto ai docenti della **secondaria di II grado**, il corso introduce alla robotica industriale e all'automazione attraverso l'uso del braccio robotico Dobot. Le attività pratiche esplorano operazioni di pick & place, controllo dei movimenti, integrazione con sensori e principi dell'automazione industriale. Il percorso introduce elementi di **visione artificiale e programmazione in Python**, accompagnando i partecipanti nella progettazione di attività e UdA coerenti con i percorsi tecnici. Esempi operativi e scenari favoriscono competenze STEM e orientamento alle applicazioni professionali della robotica. Noleggio di bracci su richiesta. Durata minima: 10 h. Modalità: online. DigComp 3.0: Aree 3 e 5.

366683 CORSO AWARENESS - 10 ORE	**1.220,00 €**





Robotica sociale e BES: Nao per l'inclusione

Rivolto ai **docenti di tutti i livelli**, il corso esplora l'uso del robot umanoide NAO per inclusione, robotica sociale e BES. Attraverso attività pratiche, i partecipanti sperimentano strategie per coinvolgere studenti con BES e DSA, favorendo partecipazione, motivazione e sviluppo delle competenze relazionali. Il percorso guida alla progettazione di attività e UdA per la classe, con esempi operativi, co-progettazione e **adattamenti per diversi bisogni educativi**. Il focus è su inclusione, benessere, personalizzazione e uso consapevole della tecnologia come supporto ai processi di apprendimento. Durata minima: 10 h. Modalità: online. DigComp 3.0: Aree 2 e 4.

366685 CORSO AWARENESS - 10 ORE **1.220,00 €**

AI Edu Basics: intelligenza artificiale in salsa Google

Google for Education

A cura di **Alessandro Bencivenni**

Rivolto a insegnanti di tutti i livelli, il corso offre un approccio pratico e consapevole all'IA generativa nell'ecosistema Google for Education e nelle applicazioni didattiche quotidiane. I partecipanti imparano a usare Gemini per generare contenuti, semplificare testi e ideare lezioni, NotebookLM per creare taccuini digitali protetti e sintesi strutturate e Gems per sviluppare assistenti personalizzati, integrando gli strumenti in Google Classroom. Il percorso affronta prompt engineering, progettazione e personalizzazione dei materiali, uso responsabile, aspetti etici e normativi. Durata minima: 10 h. Modalità: online. DigComp 3.0: Aree 1, 2, 3 e 5.

366743 CORSO AWARENESS - 10 ORE **1.220,00 €**





Podcast e Intelligenza Artificiale per nuove forme di apprendimento

Rivolto ai **docenti di tutti i livelli**, in particolare delle **discipline umanistiche**, il corso esplora podcast e IA generativa come strumenti per creare nuove forme di apprendimento. I partecipanti imparano a progettare podcast, scrivere copioni con l'IA, utilizzare strumenti di registrazione ed editing audio e conoscere le principali piattaforme di hosting e pubblicazione. Il percorso integra strategie didattiche innovative, produzione audio e strumenti di IA a supporto della progettazione, per favorire ascolto attivo, partecipazione, inclusione e personalizzazione, affrontando anche privacy e diritto d'autore. Durata minima: 10 h. Modalità: online. DigComp 3.0: Aree 2 e 3.

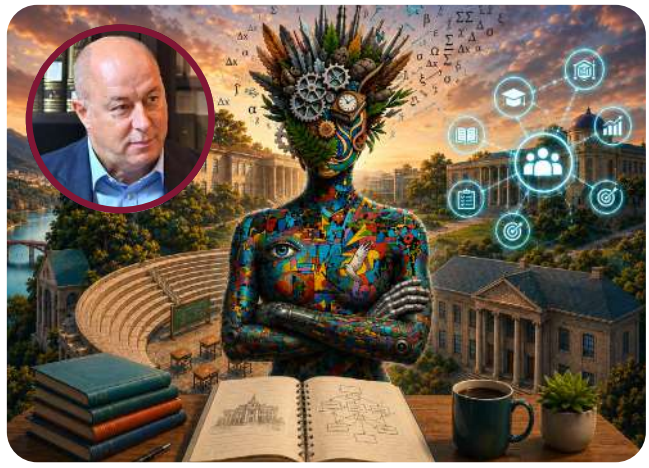
368701 CORSO AWARENESS - 10 ORE **1.220,00 €**

DS: Dieci leve strategiche per governare l'innovazione

A cura di **Luca Gervasutti**

Rivolto a Dirigenti scolastici e staff di tutti i livelli, il corso si concentra sullo sviluppo di una leadership capace di governare l'impatto dell'IA nei processi organizzativi, decisionali, comunicativi e formativi della scuola. Attraverso dieci leve strategiche, i partecipanti imparano a distinguere usi efficaci, critici e impropri dell'IA, individuare le aree di impatto e utilizzare questi strumenti a supporto delle decisioni e della progettazione strategica. Il percorso affronta inoltre aspetti normativi, etici e organizzativi, con attenzione a trasparenza, responsabilità dirigenziale e supervisione umana. Durata minima: 8 h. Modalità: online. DigComp 3.0: Aree 1, 2, 3 e 6.

366734 CORSO AWARENESS - 8 ORE **976,00 €**





Train the trainer - Le basi dell'AI

Requisito obbligatorio DM 219.

Rivolto a docenti, declinabile per tutti i livelli scolastici il corso integra IA e strumenti hands-on come kit LEGO nella progettazione didattica con un approccio pratico e laboratoriale. Dalle attività unplugged si passa a coding, classificazione dei dati e primi modelli di machine learning. I partecipanti progettano UdA complete e subito utilizzabili, con rubriche di valutazione, sperimentando esempi interdisciplinari, strategie inclusive e applicazioni adatte all'età. Il percorso sviluppa competenze digitali, pensiero critico, problem solving e consapevolezza etica nell'uso dell'IA. Durata minima: 10 h. Modalità: online. DigComp 3.0: Aree 3 e 5.

367066 CORSO TRAIN THE TRAINER DM 219 1.220,00 €

LABORATORI FORMATIVI SUL CAMPO

Educazione civica e AI: Photon City Lab

Percorso interdisciplinare di robotica educativa e IA per scuole secondarie basato sulla simulazione di una città intelligente: sviluppa pensiero computazionale, problem solving, educazione civica e uso responsabile della tecnologia. Prevede attività pratiche con programmazione a blocchi, sensori, mappe e scenari dinamici, per progettare soluzioni e integrare discipline diverse. **Durata minima: 10 h, adattabile su richiesta**. Modalità: presenza. DigComp 3.0: Aree 2, 3, 4, 5. Consigliati: almeno 3 **robot** Photon – Alla scoperta dell'AI, **disponibili anche a noleggio**.

367163 CORSO AWARENESS - 10 ORE 1.220,00 €





Viaggi nel tempo immersivi - SIMBI Time travel

Viaggio immersivo nella storia per le scuole secondarie, con visori VR e scenari interattivi, dall'antica Roma alla Rivoluzione Industriale, per esplorare epoche e contesti sviluppando competenze storiche e digitali. **Modalità: presenza**. DigComp 3.0: Aree 1 e 3. I **moduli progressivi** includono osservazione storica, approfondimento, attività VR, produzione di contenuti e progetto finale con mostra virtuale. Consigliata: licenza SIMBI Experience, disponibile anche a noleggio.

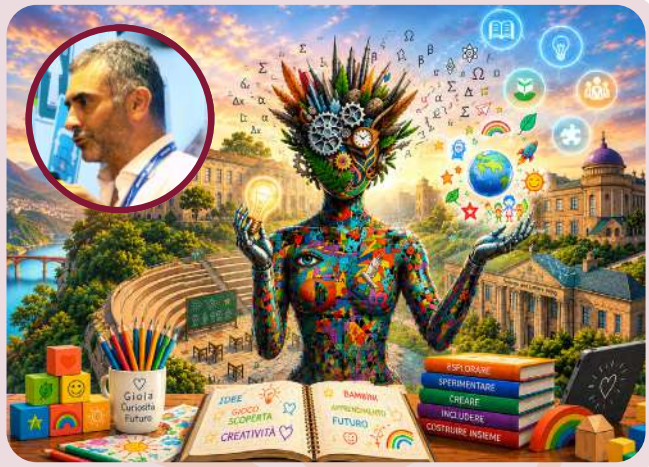
366641 CORSO AWARENESS - 10 ORE 1.220,00 €

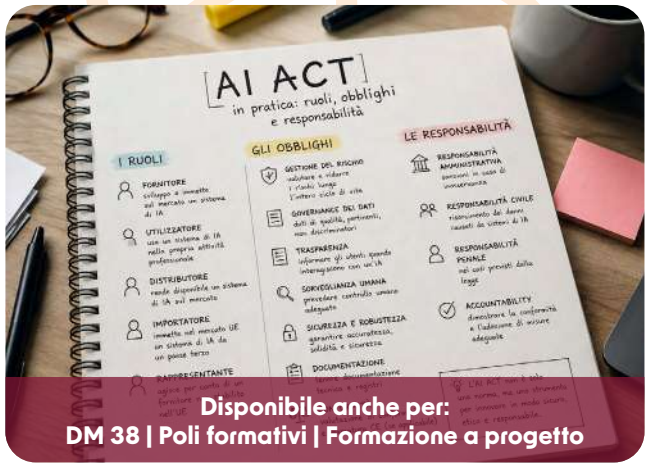
Prompt o istruzioni?

Autore del corso: **Prof. Alessandro Bogliolo**

Laboratorio esperienziale che introduce bambine e bambini ai principi dell'IA partendo da un concetto concreto: la differenza tra linguaggio naturale e istruzioni formali. Attraverso attività unplugged, giochi di ruolo e simulazioni, si sperimentano precisione, sequenzialità e assenza di ambiguità, comprendendo come "dialogare" con un sistema di IA. Il percorso sviluppa pensiero computazionale, logica, capacità di formulare richieste efficaci e uso consapevole delle tecnologie. Modalità: presenza. DigComp 3.0: Aree 2, 3, 5, 6. Inclusi: CodyRoby Academy, dispense e materiali.

366739 CORSO AWARENESS - 10 ORE 1.220,00 €





Disponibile anche per:
DM 38 | Poli formativi | Formazione a progetto



AI Act in pratica

Corso obbligatorio ai sensi dell'art. 4

Corso base di conformità all'AI Act (Reg. UE 2024/1689), sintetico e operativo, dedicato all'uso responsabile e conforme dell'IA rivolto alle scuole e agli enti d'istruzione. L'alfabetizzazione sull'IA (AI literacy) prevista dall'art. 4 è un obbligo già in vigore anche per le scuole e riguarda il personale che utilizza sistemi di IA.

Il corso fornisce gli strumenti per comprendere l'architettura dell'AI Act e il calendario degli adempimenti; identificare ruoli e responsabilità (con particolare attenzione al ruolo di deployer/utilizzatore); riconoscere pratiche vietate e sistemi ad alto rischio in ambito educativo; applicare gli obblighi di trasparenza; impostare un presidio interno documentabile attraverso registro dei sistemi IA, policy d'uso, matrice del rischio e checklist operative.

Il percorso si articola in **6 moduli**: 1. Architettura dell'AI Act e classificazione del rischio; 2. Ruoli e responsabilità nella catena del valore; 3. Pratiche vietate, con focus sull'ambito scolastico; 4. Obblighi di trasparenza; 5. Sistemi ad alto rischio e relativi adempimenti; 6. Vigilanza, sanzioni, AI literacy e strumenti operativi.

Destinatari | docenti, dirigenti scolastici, DSGA e personale ATA

Livello | dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di II grado.

DigComp 3.0 | Il percorso copre trasversalmente le competenze DigComp 3.0 relative a IA e IA generativa, cybersecurity, mis- e disinformazione, diritti e responsabilità digitali e le Aree 1, 2, 3, 4 e 5.

Durata | 6 ore in e-learning asincrono, fruibili per 12 mesi, con videolezioni, materiali scaricabili, quiz, test finale e attestato.

Disponibile anche corso sintetico acquistabile personalmente.

369482 AI ACT IN PRATICA LICENZA 50 UTENTI 1.790,00 €

Audit accessibilità per il sito della scuola

Audit AgID, formazione, messa a norma

Dal 2026 l'accessibilità digitale non è più un adempimento formale. Le Linee guida AgID del 4 marzo 2026 e il Regolamento sulla vigilanza (Determinazione AgID 84/2026) hanno reso operativo un sistema di verifiche e sanzioni, attivabile anche dalla segnalazione di un singolo cittadino. Per le scuole, in quanto PA, gli obblighi sono precisi: dichiarazione di accessibilità entro il 23 settembre, obiettivi entro il 31 marzo e sito conforme allo standard WCAG 2.1 AA. L'inosservanza incide sulla performance dirigenziale e rende nulli i contratti per siti non conformi (Legge 4/2004). Molti siti scolastici presentano errori bloccanti: contrasti insufficienti, immagini senza testo alternativo, PDF illeggibili dagli screen reader, moduli senza etichette. Barriere che escludono studenti e famiglie, oltre a esporre la scuola a rischi giuridici. CampuStore, attraverso Simbi, offre **3 servizi attivabili insieme o separatamente, con un unico referente**:

0. Check preliminare gratuito del sito.
1. Audit approfondito secondo le indicazioni AgID.
2. Formazione certificata del personale (ente accreditato MIM, DM 170/2016).
3. Eventuale adeguamento tecnico fino alla pubblicazione della dichiarazione.

Indicaci il sito della scuola: risponderemo entro 48 ore.

info@campustore.it | 800 244 994

369673 AUDIT APPROFONDITO 80,00 €
369671 FORMAZIONE - 4 H SINCRONE ONLINE 480,00 €
369672 ADEGUAMENTO DEL SITO CONTATTACI







DM 38 - Corsi di formazione IN PRESENZA

Avviso pubblico prot. 95165 del 24/04/2026 (attuativo del D.M. 38 del 6 marzo 2026).

Un'opportunità unica per avviare percorsi di formazione strutturati e finanziati per tutto l'anno scolastico. In questa pagina raccogliamo **alcuni esempi di corsi molto richiesti**, ma le possibilità sono (quasi) infinite. Il modo migliore per lavorare su questo bando è iniziare **sfogliando il Catalogo Formazione docenti DM 38** disponibile sul nostro sito www.campustore.it/cataloghi

Il consiglio in più | Calendarizza già tutta la formazione dell'anno entro novembre e evita brutte sorprese o target non raggiunti a fine anno scolastico. Vuoi una mano? Conta su di noi!

formazione@campustore.it | 800 244 994 Interno 8

Tutoraggio per DM 38

IN PRESENZA - Sempre inseribile su richiesta - per tutto il percorso o solo per alcuni moduli.

Il servizio di tutoraggio affianca i partecipanti durante il percorso formativo, offrendo un supporto continuativo per facilitare la partecipazione, consolidare gli apprendimenti e favorire l'applicazione pratica delle competenze acquisite. Il tutor accompagna i docenti nella fruizione delle attività, supporta l'utilizzo di strumenti e materiali, risponde a dubbi e necessità operative e facilita il confronto e la condivisione. Un accompagnamento flessibile, integrabile nei diversi corsi, pensato per rendere la formazione più efficace, accessibile e aderente ai bisogni della scuola.

369136 TUTORAGGIO PER DM 38 CONTATTACI



BENESSERE E COMPETENZE NELLA GESTIONE DELLA CLASSE



Disconnessi. Tempo, carico digitale e confini del lavoro docente

Obiettivo Benessere! Il registro elettronico si apre già alle sette del mattino e la chat di classe non chiude mai. Il carico digitale del lavoro docente non si misura in ore di lezione, ma in disponibilità continua: notifiche, messaggi delle famiglie, scadenze che arrivano di sera. Il corso lavora su questo terreno con strumenti concreti: analisi dei propri flussi di comunicazione, regole condivise di reperibilità, gestione delle piattaforme e degli avvisi, protocolli di classe e di team. Non si tratta di rinunciare al digitale, ma di decidere quando e come usarlo. Lungo il percorso i docenti costruiscono, in modo collegiale, un accordo d'istituto praticabile, sostenibile e verificabile nel tempo.

369681 30 ORE 2.100,00 €

Educazione emotiva. Competenze relazionali per docenti e studenti

Il corso sviluppa competenze emotive e relazionali per migliorare il benessere e la qualità delle relazioni in classe. I docenti imparano a riconoscere e gestire emozioni, bisogni e dinamiche del gruppo, sostenendo negli studenti consapevolezza, autoregolazione, empatia e capacità comunicative. Attraverso attività pratiche, casi e strumenti operativi, il percorso affronta ascolto attivo, gestione dei conflitti, clima di classe e prevenzione del disagio, offrendo strategie trasferibili nella didattica quotidiana. **Destinato a docenti di ogni ordine e grado**, favorisce ambienti di apprendimento inclusivi, partecipativi e attenti al benessere di tutti.

369682 30 ORE 2.100,00 €





La gestione consapevole della classe

Il corso sviluppa consapevolezza emotiva e competenze relazionali per una comunicazione docente-studente efficace, autentica e costruttiva. Attraverso un approccio esperienziale approfondisce PNL, Analisi Transazionale, simbologia del disegno onirico, ascolto profondo e intelligenza emotiva. Il percorso lavora sulla lettura del linguaggio del corpo, sull'uso di una comunicazione chiara e assertiva, sul riconoscimento e sulla gestione delle emozioni e delle dinamiche interpersonali. Le attività aiutano il docente a riconoscere le proprie risorse e a utilizzarle consapevolmente nelle relazioni con studenti, colleghi e famiglie e nella gestione della classe.

369683 30 ORE **2.100,00 €**

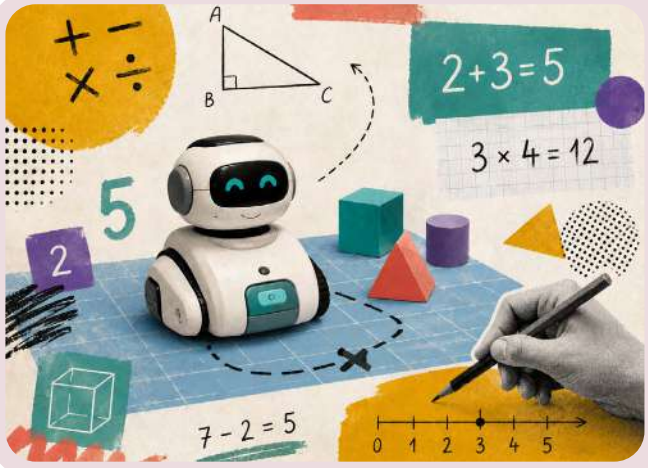
COMPETENZE CULTURALI E AUTOVALUTATIVE

Violenza di genere: affrontarla e prevenirla con la robotica

Il corso offre ai docenti strumenti per affrontare in classe il tema della violenza di genere, promuovendo rispetto, consapevolezza e prevenzione attraverso un approccio educativo laboratoriale. La robotica diventa un mediatore per esplorare stereotipi, ruoli di genere, dinamiche relazionali e comportamenti discriminatori, favorendo confronto e partecipazione. Attraverso attività di coding, storytelling e problem solving, gli studenti sono guidati a riconoscere pregiudizi e segnali di violenza e a costruire modelli relazionali fondati su parità, consenso, rispetto delle differenze e responsabilità. Percorso declinabile per tutti i livelli di scuola.

369685 30 ORE **2.100,00 €**





Robot salva matematica

Il corso propone strategie e attività per utilizzare la robotica educativa come strumento concreto per potenziare l'apprendimento della matematica nel **primo ciclo**. Attraverso sfide, missioni e problemi da risolvere con i robot, i docenti sperimentano percorsi per lavorare su calcolo, geometria, misure, coordinate, logica e problem solving. La programmazione rende visibili procedimenti ed errori, favorendo ragionamento, verifica e collaborazione. Il percorso offre idee e modelli di attività replicabili e adattabili ai diversi livelli, per coinvolgere gli studenti e rendere la matematica più accessibile, concreta e motivante. **Possibilità di NOLEGGIO dei robot educativi per il corso su richiesta**.

369686 30 ORE **2.100,00 €**

AI contro l'abbandono. Laboratori che tengono in classe

Il corso lavora sulla motivazione e sul recupero delle competenze di base attraverso il fare, esplorando le potenzialità dell'IA generativa per progettare laboratori capaci di aumentare partecipazione e senso di appartenenza, contrastando disaffezione e rischio di abbandono scolastico. I docenti sperimentano attività in cui l'IA sostiene creatività, problem solving, personalizzazione e apprendimento attivo, valorizzando interessi e differenti competenze. Il percorso mostra come costruire esperienze coinvolgenti, accessibili e interdisciplinari, trasformando la tecnologia in uno strumento per riattivare curiosità, protagonismo e fiducia. **Correlazione esplicita con le altre azioni del Programma, come chiede l'avviso**.

369688 30 ORE **2.100,00 €**





Dal laboratorio all'impresa. Tecnologie di Automazione per i PCTO

Automazione, sensoristica, digital twin. Rivolto a istituti tecnici e professionali. Il corso accompagna i docenti nella progettazione di PCTO che avvicinino gli studenti ai processi, alle tecnologie e alle competenze richieste dall'impresa contemporanea. Esplora automazione, robotica, sensoristica, sistemi di controllo e integrazione tra hardware e software, traducendoli in esperienze concrete. I partecipanti imparano a costruire percorsi che connettono discipline STEM, problem solving e competenze professionali, valorizzando i laboratori scolastici come ambienti in cui sperimentare processi vicini ai reali contesti. **Noleggio set e materiali per lo svolgimento del corso in modalità hands-on disponibile su richiesta**.

369689 30 ORE **2.100,00 €**

Valutazione e metodologie innovative

Il corso accompagna i docenti nell'innovazione delle pratiche didattiche e valutative, superando una logica esclusivamente sommativa per valorizzare processi, competenze e progressi di studentesse e studenti. Il percorso approfondisce valutazione formativa, autovalutazione, feedback, rubriche e strumenti per l'osservazione e il monitoraggio degli apprendimenti, integrandoli con metodologie attive e partecipative. I partecipanti imparano a progettare esperienze di apprendimento innovative, definire criteri trasparenti e utilizzare la valutazione come strumento per orientare e migliorare la didattica. **Adatto a docenti ed educatori di ogni ordine**.

369684 30 ORE **2.100,00 €**



MICRO E MACRO PROGETTAZIONE DIDATTICA



Il collegio che progetta. Lavorare per progetti nella scuola finanziata

Il corso porta la progettazione finanziata dentro il lavoro ordinario del collegio, superando la logica del singolo bando gestito come adempimento. I docenti imparano a intercettare le opportunità disponibili, **a leggere avvisi e vincoli**, partire dai **fabbisogni della scuola**, definire obiettivi misurabili e tradurli in attività, risultati attesi, risorse e responsabilità. Il percorso affronta costruzione del gruppo di progetto, distribuzione dei ruoli, cronoprogramma, documentazione, monitoraggio e verifica degli esiti. L'obiettivo è formare professionisti capaci di strutturare progetti coerenti e realizzabili, capaci di integrare finanziamenti, PTOF e priorità d'istituto e di lasciare pratiche sostenibili oltre la durata del finanziamento.

369690 30 ORE **2.100,00 €**

Prompt, non risposte. Progettazione didattica con l'IA generativa

Il corso guida i docenti a utilizzare l'IA generativa non come semplice strumento per ottenere risposte, ma come supporto alla progettazione didattica. Il percorso approfondisce tecniche di prompting applicate alla definizione di obiettivi, attività, materiali, verifiche e percorsi personalizzati, sviluppando capacità di dialogo, revisione e controllo critico degli output. Attraverso esercitazioni e casi concreti, i partecipanti imparano a costruire prompt efficaci, iterare le richieste e integrare l'IA nel lavoro quotidiano, mantenendo centrale il ruolo del docente nelle scelte metodologiche, valutative e progettuali.

369687 30 ORE **2.100,00 €**







Robotica educativa e didattica orientativa

Orientarsi programmando

Il corso esplora la **robotica educativa come strumento di didattica orientativa**, capace di far emergere interessi, attitudini e competenze attraverso esperienze concrete. I docenti imparano a progettare attività in cui programmazione, costruzione, problem solving e lavoro di gruppo diventano occasioni per osservare capacità, ruoli, strategie e modalità di apprendimento di studentesse e studenti.

La robotica permette infatti di **mettere alla prova competenze diverse**: pensiero logico, creatività, capacità di progettare, comunicare, collaborare, affrontare errori e trovare soluzioni. Il laboratorio diventa così anche uno spazio in cui aiutare ragazze e ragazzi a riconoscere ciò che sanno fare, ciò che li coinvolge e gli ambiti nei quali desiderano migliorare.

Particolare attenzione è dedicata all'orientamento verso le **discipline e le carriere STEM** e al **superamento degli stereotipi di genere** che possono condizionare interessi, percezione delle proprie capacità e scelte future, soprattutto delle studentesse. I partecipanti sperimentano **format laboratoriali replicabili in classe** e strategie per osservare e restituire le competenze emerse, trasformando il "fare" con robot e tecnologie in un'occasione strutturata di consapevolezza di sé e orientamento.

Su richiesta **è possibile integrare il percorso con il noleggio di robot e set didattici** per le attività pratiche.

Prezzi a partire da:

369691	**30 ORE**	**2.100,00 €**

Inclusione

Accessibilità e personalizzazione

In collaborazione con Musye.

L'inclusione scolastica richiede competenze specifiche e in continuo aggiornamento: conoscere i quadri diagnostici, saper leggere una certificazione, tradurre la normativa in scelte didattiche concrete, costruire documenti di progettazione che siano strumenti di lavoro e non adempimenti formali. Questi sei percorsi da 30 ore sviluppati da Musye per CampuStore coprono l'intero arco dei bisogni educativi speciali. Tre corsi affrontano i **profili di funzionamento**: i disturbi specifici dell'apprendimento con le strategie didattiche e gli strumenti compensativi correlati, i disturbi del neurosviluppo con particolare attenzione all'autismo e alle disabilità intellettive, i fondamenti di psicologia applicati alla relazione educativa e alla didattica del sostegno. Due percorsi entrano nel merito delle **difficoltà disciplinari più frequenti**, in matematica e nella scrittura, con protocolli di osservazione, attività di potenziamento e materiali pronti per la classe. Un corso è dedicato alla **progettazione**: PEI su base ICF, PDP e progetto individuale, dalla stesura alla verifica. Ogni percorso alterna inquadramento normativo, casi di studio e materiali operativi. Destinati a **docenti di ogni ordine e grado**, curricolari e su posto di sostegno, e a educatori. **Alcuni esempi**:

368944	**DIFFICOLTÀ IN MATEMATICA 30 ORE**	**2.100,00 €**
368943	**DIFFICOLTÀ DI SCRITTURA 30 ORE**	**2.100,00 €**
368937	**DSA: STRUMENTI COMPENSATIVI 30 ORE**	**2.100,00 €**
368926	**NEUROSVILUPPO E AUTISMO 30 ORE**	**2.100,00 €**
368946	**PEI, PDP, PROGETTO INDIVIDUALE 30 H**	**2.100,00 €**
368947	**PSICOLOGIA PER IL SOSTEGNO 30 ORE**	**2.100,00 €**







Come aiutiamo chi fa accadere le cose nella scuola

Dopo numerose richieste in seguito al nostro apprezzatissimo servizio di WEBINAR per DSGA, ora DSGA, segreterie e personale ATA sono al centro di un'offerta formativa dedicata: Passweb, ricostruzioni di carriera, gestione del Programma Annuale e del Conto Consuntivo, procedure di acquisto ai sensi del Dlgs 36/2023, contrattazione integrativa d'istituto, rendicontazione PNRR e progetti europei. I corsi si tengono in presenza o a distanza, con attestato finale valido ai fini dell'aggiornamento professionale. Oltre alla formazione, **accompagniamo le segreterie anche sul piano operativo**, con soluzioni costruite sulle esigenze di ogni scuola nei momenti di maggiore carico di lavoro. Contattaci per definire il perimetro dell'intervento: **formazione@campustore.it**

La contabilità delle istituzioni scolastiche

Un percorso formativo sulla **gestione contabile della scuola**, dalla programmazione alla rendicontazione. Approfondisce principi di contabilità pubblica, autonomia finanziaria, normativa e **principali** documenti contabili. Analizza il **Programma annuale**, dal **PTOF** alla pianificazione finanziaria: schemi di bilancio, entrate e spese, iter, organi coinvolti, fondo economale, verifiche e variazioni. Affronta ciclo di entrate e uscite, registri e controlli dei Revisori. Completa il percorso il Conto consuntivo: struttura, patrimonio e inventari, avanzo/disavanzo, residui attivi e passivi, parere dei Revisori e ruolo degli Organi collegiali. **Personalizzabile anche per DM 40**.

369674	**LA CONTABILITÀ DELLE SCUOLE - 10 ORE**	**1.220,00 €**





La gestione del Personale scolastico

Quattro pacchetti da 10 ore, attivabili separatamente. **Pensioni e Passweb**: posizione assicurativa, DMA, TFS/TFR, cessazioni e adempimenti INPS. **Ricostruzione di carriera**: pratiche SIDI, inquadramento economico, passaggi di ruolo, riallineamenti, casi particolari. **Assenze**: disciplina CCNL, ferie, effetti giuridici ed economici, supplenze, cedolino e voci stipendiali. **Convalida GPS e ATA**: normativa, verifica di titoli e servizi, calcolo e convalida del punteggio, utilizzo delle tabelle e caricamento in SIDI.

368146	**PENSIONI & PASSWEB 10 ORE**	**2.196,00 €**
369676	**RICOSTRUZIONE DI CARRIERA 10 ORE**	**900,00 €**
369677	**ASSENZE 10 ORE**	**900,00 €**
369678	**CONVALIDA GPS E ATA 10 ORE**	**900,00 €**

I primi 100 giorni della segreteria

Affiancamento operativo da remoto per DSGA e personale ATA, pensato per l'avvio in una nuova scuola o per personale di nuova nomina. Supporta la presa in carico del Programma annuale, la chiusura del Conto consuntivo e la nuova programmazione; l'avvio del tavolo sindacale e la gestione del Contratto integrativo. Comprende verifica di privacy con DPO/RSPP, procedure per reclutamento esperti, mappatura e messa in sicurezza di PNRR, PN e FSE, elezioni e gestione Organi collegiali. **Pacchetti ore a consumo. Pacchetto personalizzabile - su progetto - anche per DM 40**.

369679	**30 ORE A CONSUMO**	**2.550,00 €**
369675	**50 ORE A CONSUMO**	**4.250,00 €**
369680	**80 ORE**	**6.800,00 €**







Segreteria aumentata

L'IA per la segreteria scolastica

Corso ideato da **Fabrizio Costantini**.

Questo corso nasce per le esigenze del DM 219 ma è richiestissimo perché inseribile e applicabile a numerosi progetti diversi. Il corso accompagna DSGA e personale di segreteria nell'utilizzo consapevole e operativo dell'IA generativa per rendere più efficienti le attività quotidiane e migliorare la qualità dei processi amministrativi. L'IA viene affrontata come strumento di supporto alle competenze professionali, utile per velocizzare operazioni ripetitive, organizzare informazioni e semplificare la produzione documentale. Attraverso esempi pratici e attività guidate, i partecipanti imparano a utilizzare l'IA per redigere comunicazioni istituzionali, lettere e documenti, sintetizzare contenuti complessi, rielaborare testi, predisporre risposte a richieste ricorrenti e supportare l'organizzazione del lavoro. Il percorso introduce i principi del prompt engineering, fornendo metodi per formulare richieste chiare, ottenere risultati più affidabili e verificare criticamente gli output prodotti. **Particolare attenzione è dedicata a privacy, protezione dei dati, correttezza delle informazioni**, responsabilità e riferimenti normativi, per integrare l'IA nelle procedure scolastiche in modo sicuro e controllato.

Obiettivi: comprendere opportunità e limiti dell'IA; creare prompt efficaci; velocizzare comunicazioni, sintesi e documenti; ridurre il carico operativo; utilizzare gli strumenti nel rispetto di privacy e norme.

Durata: 10 ore. Modalità: online.

Destinatari: DSGA e personale di segreteria; utile anche a Dirigenti scolastici, staff e personale ATA. Livelli scolastici: tutti.

366744 SEGRETERIA AUMENTATA 10 ORE 1.220,00 €



Google Workspace per segreterie scolastiche

Google Workspace per la segreteria scolastica. Percorso pratico di 15 ore per utilizzare gli strumenti Google nelle attività amministrative e organizzative della scuola. Perfetto anche per chi conosce il pacchetto ma vuole aggiornamenti sulle continue novità e funzioni delle app Google. Dalla gestione e condivisione di file con Drive e Documenti all'elaborazione di dati ed elenchi con Fogli, fino alla gestione di comunicazioni, scadenze e riunioni con Gmail e Calendar. Il corso affronta anche Google Moduli per raccolta e analisi dei dati, collaborazione tra uffici, automazione di attività ricorrenti, organizzazione degli archivi e standardizzazione dei documenti. Focus su sicurezza, privacy, accessi e condivisione dei dati. Modalità: online sincrono.

355595 GOOGLE WORKSPACE PER SEGRETERIE 2.000,00 €

La nuova segreteria scolastica

Segreteria digitale: gestione amministrativa e bandi per la scuola in chiave innovativa. Percorso di 20 ore per approfondire come digitalizzare e rendere più efficienti i processi amministrativi scolastici. Affronta documento e firma digitale, protocollo, PEC, archiviazione e conservazione a norma, organizzazione dei workflow e automazione delle attività ricorrenti. Approfondisce GDPR, ruoli, sicurezza dei dati e gestione dei data breach. Un modulo specifico è dedicato alla gestione amministrativo-contabile dei PON FSE e FESR: acquisizione di beni e servizi, selezione del personale, documentazione, rendicontazione, controlli ed errori da evitare. Modalità: online sincrono. Destinatari: DSGA, ATA, DS. **Adattabile su richiesta anche a specifici DM e progetti**.

340635 LA NUOVA SEGRETERIA SCOLASTICA 2.440,00 €







DM 40

Aggiornamento e competenze per chi fa accadere le cose

Il DM 40 del 9 marzo 2026 (Avviso attuativo prot. 95498 del 24 aprile 2026) individua come destinatario di percorsi di formazione innovativa il **personale amministrativo, tecnico e ausiliario (ATA)**, assunto sia a tempo indeterminato sia a tempo determinato nell'anno scolastico 2025/2026.

- Area dei Funzionari e dell'Elevata Qualificazione (DSGA)
- Area degli Assistenti (amministrativi, tecnici, professionali)
- Area degli Operatori
- Area dei Collaboratori

Qui offriamo una panoramica di alcune delle possibilità che mettiamo a disposizione di questa fondamentale categoria di professionisti, distinguendole per macro obiettivo della formazione che siamo in grado di erogare. Nella pratica progettuale le scuole polo devono costruire i moduli su quattro destinatari reali — DSGA, AA, AT, CS — segmentando i corsi per area di competenza:

- **Segreteria digitale**
- **Amministrazione e gestione**
- **Sviluppo relazionale** e organizzativo
- **Competenze tecnico-operative** (manutenzione attrezzature, gestione laboratori).

Sul nostro sito sono disponibili diverse proposte su questi temi. Naturalmente ogni Polo può avere obiettivi ed esigenze molto diverse: per richieste specifiche o anche solo per un confronto da cui far scaturire delle idee di progettazione siamo sempre disponibili: **formazione@campustore.it | 800 244 994 (interno 8)**

Sviluppo Relazionale

Dove i processi si inceppano

Nella scuola le competenze relazionali non sono un contorno del lavoro tecnico e amministrativo: ne determinano la riuscita. Uno sportello che risponde male, un laboratorio nuovo consegnato senza **regole condivise**, uno studente in difficoltà intercettato e poi lasciato solo sono problemi organizzativi prima ancora che umani, e si affrontano con **procedure chiare**.

I percorsi di quest'area formano il personale ATA nei **tre momenti in cui la relazione diventa organizzazione**: l'accoglienza di famiglie e utenti, tra sportello, ingresso e canali digitali; **l'introduzione** di nuove tecnologie e nuovi spazi in istituto, dalla raccolta dei bisogni al coordinamento con i docenti fino alla definizione delle regole d'uso; la **vicinanza** quotidiana agli studenti fragili, con attenzione al **ruolo del collaboratore scolastico** e agli ambienti dedicati.

Ogni percorso parte da casi reali: una situazione di conflitto già accaduta, una dotazione appena arrivata, uno spazio da riorganizzare. Il confronto tra profili diversi — amministrativi, tecnici, collaboratori — è parte del metodo, perché è nel passaggio tra ruoli che i processi si inceppano.

Al termine restano all'istituto strumenti operativi: protocolli di accoglienza, modelli di risposta, regole d'uso degli ambienti e schede di osservazione. Documenti brevi, adottabili da subito e utili anche a chi non ha frequentato il corso.

369703 BENESSERE E PREVENZIONE STRESS	**CONTATTACI**
369695 CHI ACCOGLIE CHI ENTRA A SCUOLA	**CONTATTACI**
369701 ATA TECNOLOGIE IN ISTITUTO	**CONTATTACI**
369702 ATA CON GLI STUDENTI FRAGILI	**CONTATTACI**









Segreteria digitale

Amministrazione e gestione

La **digitalizzazione della segreteria** non è più un progetto da avviare, ma la condizione ordinaria del lavoro amministrativo. Le competenze, però, si sono stratificate per necessità: strumenti adottati in emergenza, procedure mai riorganizzate, archivi cresciuti senza criterio. Il risultato è una segreteria che funziona a fatica, dipende da poche persone e fatica a reggere i cambi di organico o le **novità normative** che spesso rivoluzionano tutte le buone prassi.

I nostri percorsi di quest'area intervengono su **tre nodi concreti**. La **gestione documentale e collaborativa, soprattutto** in ambiente Google Workspace, dalla struttura degli archivi condivisi ai permessi, dalla modulistica interna all'automazione delle raccolte dati ricorrenti. L'**uso dell'intelligenza artificiale** nel lavoro quotidiano di segreteria — redazione di atti e comunicazioni, sintesi normativa, verifica documentale — con pari attenzione ai limiti: trattamento dei dati personali, controlli, responsabilità dell'atto che resta sempre in capo alla persona. Il **ciclo degli acquisti**, dall'analisi del fabbisogno alla specifica tecnica, dalle piattaforme di e-procurement all'applicazione dei criteri ambientali.

Si lavora sul dominio, sulle procedure e sulle pratiche reali dell'istituto, non su ambienti dimostrativi. La docenza è tecnica e neutra rispetto ai fornitori.

Al termine **restano alla scuola** configurazioni documentate, modelli di atto, procedure scritte e checklist.

369705 LA SEGRETERIA GOOGLE WORKSPACE	CONTATTACI
369704 AI IN SEGRETERIA	CONTATTACI
369706 PIATTAFORME E CRITERI AMBIENTALI	CONTATTACI

DM 40 Formazione del personale

Le competenze tecnico-operative sono la condizione perché un laboratorio resti utilizzabile nel tempo. Un monitor che non si accende, un kit robotico incompleto, un carrello di ricarica gestito male: sono microinterruzioni che erodono la didattica. I percorsi di quest'area formano gli **assistenti tecnici** – e, dove utile, i **collaboratori scolastici** e il personale di segreteria – a presidiare l'intero ciclo di vita delle dotazioni: manutenzione preventiva, diagnosi di primo livello, gestione di ricambi e consumabili, sicurezza, tracciabilità dei beni **dal collaudo all'inventario**, gestione tecnica degli spazi, fino all'elettronica. **La formazione si svolge sulle attrezzature realmente presenti nella scuola** o su dotazioni che si intendono acquistare e/o anche a noleggiare. I **moduli** vengono così **costruiti su strumenti reali e lavorano su casi concreti e verificabili**. **In dotazione al laboratorio checklist operative e schede procedurali pronte all'uso** che restano nell'istituto e continuano a orientare il lavoro quotidiano, anche di chi non ha partecipato.

369692 ARDUINO E MICROCONTROLLORI	CONTATTACI
369699 MANUTENZIONE STEM E ROBOTICA	CONTATTACI
369698 DIAGNOSI DEVICE E RETI	CONTATTACI
369697 IL TECNICO DEL LAB ROBOTICO	CONTATTACI
369696 GESTIONE CARRELLI E DISPOSITIVI	CONTATTACI
369694 IL LABORATORIO SCIENTIFICO	CONTATTACI
369700 AUDIO E VIDEO PER TECNICI	CONTATTACI
369693 DAL COLLAUDO ALL'INVENTARIO	CONTATTACI







Due modalità, un solo piano

Un piano formativo di grande scala non regge su una sola modalità. **L'aula** costruisce competenza pratica, il **MOOC** costruisce copertura: insieme raggiungono tutto il personale senza chiedere a nessuno di essere disponibile nello stesso momento.

In CampuStore possiamo progettare entrambe le componenti come un sistema unico — stessi obiettivi, stessi quadri di riferimento, percorsi che si richiamano invece di ripetersi. I contenuti online sono pronti per l'inserimento sulla piattaforma ministeriale, con la struttura e i metadati richiesti.

Moodle per la scuola - ci pensiamo noi! Progettiamo i corsi già pronti per il vostro Moodle. Se non l'avete, lo costruiamo noi.

Formazione che si ricorda e fa parlare di sé

Il personale scolastico ha già fatto molti corsi. Quello che resta sono le esperienze in cui ha usato qualcosa con le proprie mani, in un tempo protetto, lontano dalle urgenze quotidiane.

Grazie al nostro ecosistema diffuso possiamo costruire insieme alla scuola **percorsi immersivi e residenziali**: giornate intensive in ambienti attrezzati, laboratori con tecnologie reali, formazione che si svolge dentro l'esperienza anziché descriverla. È il formato che trasforma un obbligo formativo in un momento di comunità professionale — e che rende visibile il lavoro del polo sul territorio.





Da cento a cinquecento... non è una passeggiata!

Formare cinquecento persone non è formarne cinquanta dieci volte. Serve un'architettura diversa: moduli replicabili, formatori interni preparati a condurli, materiali che reggono senza la presenza dell'esperto.

Lavoriamo sulla capacità formativa della scuola, non solo sulle ore erogate. **Prepariamo i vostri formatori**, lasciamo kit di conduzione riutilizzabili, strutturiamo l'asincrono - anche dal punto di vista tecnico-informatico - perché regga i numeri alti. Alla fine del progetto il polo sa ripetere i percorsi da solo.

Tecnologie in aula, senza acquisto

Un corso di robotica educativa senza robot è una lezione sulla robotica. La differenza la fanno gli **strumenti veri, nelle mani dei corsisti, per tutta la durata del percorso**.

Mettiamo a disposizione in noleggio l'attrezzatura necessaria — robotica, visori, kit STEM, strumenti per l'accessibilità — **dimensionata sul numero di partecipanti** e sul calendario, con consegna, assistenza e ritiro inclusi. **Nessun bene entra a inventario**, nessun costo di ammortamento, nessuna attrezzatura che resta ferma quando il progetto finisce.

I nostri formatori operano su percorsi riconosciuti dai principali ecosistemi educativi internazionali, con attestazione valida oltre il progetto.



Poli formativi territoriali

Co-progettazione attenta e scrupolosa

La nostra esperienza si esplicita anche nel realizzare percorsi di formazione alla transizione digitale del personale scolastico, con curvature specifiche per chi progetta la formazione per gli ambiti territoriali. Elaboriamo assieme percorsi integrati capaci di intercettare le priorità nazionali per la transizione digitale nella scuola, adatti a tutto il personale scolastico e con un'attenzione particolare sia agli aspetti tecnologici che a quelli metodologici, didattici e organizzativi.

Intelligenza Artificiale nella didattica e nella gestione

Esperienza nel realizzare corsi focalizzati su

- Introduzione alle basi dell'IA
- Uso di strumenti basati su IA a supporto dell'insegnamento
- Applicazioni organizzative: analisi predittiva per la dispersione scolastica, supporto ai processi amministrativi.
- Riflessione etica e normativa



DigComp Edu 3.0 & Cybersecurity

Esperienza nel realizzare corsi focalizzati su

- Principi di sicurezza informatica applicati al contesto scolastico
- Prevenzione di phishing, ransomware e altre minacce digitali.
- Educazione alla cittadinanza digitale responsabile e buone prassi
- Normative di riferimento



Tecnologie digitali per l'inclusione e l'accessibilità

Esperienza nel realizzare corsi focalizzati su

- Strumenti digitali e tecnologie assistive per la didattica inclusiva
- Universal Design for Learning (UDL) e progettazione inclusiva di ambienti digitali.
- Case study di buone pratiche inclusive a livello nazionale ed europeo



Realizziamo corsi acquistabili con **Carta del docente**, **carta di credito** o **bonifico**. Nel corso dell'anno ci sono sempre nuove referenze, consigliamo di scriverci per richieste particolari. In questa pagina riportiamo solo **4 titolo d'esempio, tra i più amati**.

Metodologie didattiche innovative con il digitale

Esperienza nel realizzare corsi focalizzati su

- Didattica laboratoriale e problem-based learning supportati da strumenti digitali.
- Gamification e game-based learning.
- Flipped classroom e modelli blended/hyflex.
- Didattica aumentata da realtà virtuale (VR/AR) e strumenti collaborativi.



Competenze digitali e STEM/STEAM

Esperienza nel realizzare corsi focalizzati su

- Integrazione delle discipline STEM attraverso coding, robotica educativa, stampa 3D, IoT, tinkering.
- Approccio STEAM, arti e creatività digitale.
- Percorsi interdisciplinari per la progettazione di compiti autentici con tecnologie didattiche.



Gestione dell'innovazione e leadership digitale

Esperienza nel realizzare corsi

- Rivolti a dirigenti e figure di staff per la governance della trasformazione digitale.
- Monitoraggio e valutazione dell'impatto delle tecnologie nella scuola.
- Pensati per la segreteria e l'innovazione dei processi burocratico-organizzativi





Struttura dei percorsi proposti

Modulari e scalabili | I percorsi possono essere articolati in moduli flessibili e declinati dal livello introduttivo al livello avanzato.

Multimodali | presenza, online sincrono e asincrono (MOOC, webinar, laboratori pratici).

Laboratoriali e pratici | con forte enfasi su "learning by doing" e casi concreti.

Certificati | rilascio di attestati riconosciuti nel fascicolo elettronico del docente e del personale scolastico.



Disponibile anche per:
DM 38 | Poli formativi | Formazione a progetto



AI Act

Istruzioni per l'uso

Usare l'intelligenza artificiale con consapevolezza significa conoscerne non solo il funzionamento, ma anche regole, limiti e responsabilità. Il corso - erogato online in modalità asincrona - **traduce l'AI Act** (Reg. UE 2024/1689) in **indicazioni operative per il docente e per la scuola**, alla luce del quadro normativo aggiornato al 2026 e delle scadenze introdotte dal Digital Omnibus.

Il percorso **chiarisce la classificazione dei sistemi IA** per livello di rischio, i **ruoli** di fornitori e utilizzatori, le pratiche vietate – con focus sul riconoscimento delle emozioni a scuola – e gli obblighi di **trasparenza** per chatbot, deepfake e contenuti sintetici.

Approfondisce inoltre i sistemi ad alto rischio in ambito educativo, l'AI literacy prevista dall'art. 4, i rapporti con **GDPR** e diritto d'autore, vigilanza, sanzioni e responsabilità.

Al termine, i partecipanti sapranno riconoscere usi leciti, vietati o potenzialmente ad alto rischio, dichiarare correttamente l'impiego dell'IA e documentarne l'uso. Include casi, esercitazioni e un kit operativo con registro dei sistemi IA, matrice del rischio, policy, checklist, informativa e timeline.

Destinatari: docenti, dirigenti, DSGA, ATA e professionisti, senza prerequisiti tecnici o giuridici. DigComp 3.0: aree 1-5, livello intermedio. Durata: 6 ore in e-learning asincrono, accessibili per 12 mesi, con videolezioni, slide, sottotitoli, trascrizioni, quiz e test finale.

369668 AI ACT: ISTRUZIONI PER L'USO **89,00 €**

IA generativa a scuola

Istruzioni per l'uso

Il corso originale del Prof Digitale **Alessandro Bencivenni** che rende le basi dei maggiori e più diffusi **strumenti AI accessibili e comprensibili per tutti**.

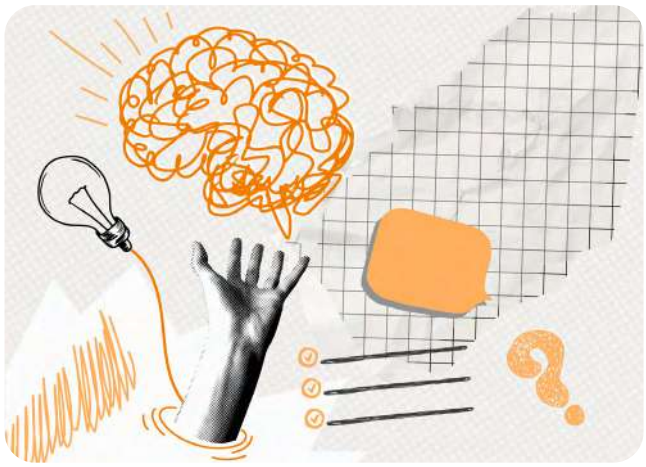
Il corso si concentra sul "come fare", offrendo una panoramica completa di tool e tecniche per trasformare la didattica. Il valore aggiunto sta nella sua attenzione a sviluppare la capacità di ogni docente di operare in autonomia. Alcuni temi affrontati:

- I modelli linguistici di grandi dimensioni (LLM)
- Progettare Prompt Efficaci e introduzione al prompt engineering
- Framework universale per i prompt
- Panoramica sulle tecniche di prompting di base e avanzate
- Google AI Pro for Education e le sue applicazioni didattiche
- Claude e ChatGPT
- Perplexity, le fonti e le citazioni multiple
- Creazione di mappe, contenuti visivi e multimediali con l'AI
- Napkin e Gamma
- CanvaAI e altre funzionalità creative avanzate

Durata | 15 ORE

Modalità | On-demand online asincrono

DigCompEdu 3.0 | 1- 2 - 3 - 4 - 5





362522 IA GENERATIVA A SCUOLA **78,00 €**





Google for Education

Come diventare formatore

Un mini bootcamp online per docenti che vogliono trasformare la propria competenza con Google for Education in una capacità professionale di formazione dei colleghi. Il percorso, interamente asincrono, guida passo dopo passo verso il profilo di Google for Education Certified Trainer, chiarendo requisiti, prove e candidatura e sviluppando le competenze necessarie per progettare e condurre una formazione efficace.

Si parte dall'ecosistema Google Workspace for Education e dalle competenze richieste ai livelli Google Certified Educator 1 e 2, con attività su Classroom, Drive, Documenti, Presentazioni, Fogli, Moduli, Meet e strumenti per collaborazione, valutazione e organizzazione. Il focus passa poi al ruolo del formatore: analisi dei bisogni, obiettivi, progettazione per adulti, gestione di workshop e webinar, facilitazione, coinvolgimento, inclusione, feedback e valutazione dell'impatto.

Una sezione operativa prepara alla Trainer Skills Assessment e alla candidatura: lettura dei requisiti, costruzione del portfolio, documentazione delle esperienze formative, progettazione del video di 2-3 minuti e revisione della candidatura. Template, checklist, esempi e prove di autovalutazione accompagnano ogni fase.

Durata: 10 ore, fruibili in autonomia. Destinatari: docenti con buona familiarità con gli strumenti Google che desiderano diventare formatori e intraprendere il percorso di certificazione. Accesso flessibile e materiali disponibili.

369711 GFE: COME DIVENTARE FORMATORE 73,00 €

DigCompEdu da 0 a 100

Percorso formativo

Da 0 a 100 - Il percorso per portare le tue competenze digitali al livello che ti serve.

Il DigCompEdu è il quadro europeo che descrive le competenze digitali di chi insegna: sei ambiti, ventidue competenze, sei livelli di padronanza da 0 a 100. Non misura quanti strumenti conosci, ma come li usi nel lavoro quotidiano – per progettare, valutare, includere e far crescere le competenze digitali degli studenti.

Questo percorso parte da dove sei. La prima attività è un'autovalutazione guidata che restituisce il tuo profilo sui sei ambiti e mostra dove la padronanza è già consolidata e dove conviene lavorare. Da lì i moduli si affrontano nell'ordine che serve a te: ogni competenza è trattata in versione operativa, con esempi riferiti a classi reali e materiali che puoi riutilizzare subito.

Cosa cambia alla fine: sai nominare le tue competenze digitali con il lessico che il quadro europeo usa, hai un piano personale di sviluppo e hai prodotto materiali tuoi, non esercizi da archiviare.

25 ore online, fruizione libera, senza scadenze settimanali. Assistenza via email per tutta la durata. Attestato CampuStore, ente accreditato dal Ministero dell'istruzione ai sensi del D.M. 170/2016.

Una precisazione utile: il percorso sviluppa le competenze descritte dal DigCompEdu e rilascia un attestato di formazione. Non è una certificazione informatica rilasciata da organismo accreditato Accredia e non attribuisce punteggio nelle graduatorie provinciali. Se il tuo obiettivo è il punteggio, verifica prima i requisiti dell'ordinanza in vigore.

369712 DIGCOMPEDU DA 0 A 100 73,00 €







Nuovo Piano Estate

Fondi per attività formative rivolte agli studenti nei periodi di sospensione delle lezioni.

Con l'Avviso Prot.n. 112894 dell'11 maggio 2026 il Ministero dell'istruzione **amplia e sostiene l'offerta formativa** con azioni specifiche volte a promuovere iniziative per gli apprendimenti, l'aggregazione, l'inclusione e la socialità, soprattutto - ma non solo - nel periodo di sospensione estiva delle lezioni. Vacanze di Natale, Pasqua, ponti, sabati: in questi momenti è possibile **organizzare attività alternative per studentesse e studenti** e finanziarle attraverso questa opportunità.

L'idea in più | Queste attività sono replicabili anche per progetti dei Comuni e dopo scuola finanziati.

Pacchetti formazione	Descrizione	Codice
STEM per Istituti Comprensivi	Corso per I.C. 30 ore - Solo formatore	**360805**
Tinkering Creativo	Corso per I.C. 30 ore - Solo formatore	**360804**
Robotica e storytelling	Corso per I.C. 30 ore - Solo formatore	**360803**
Arduino e robotica	Corso per I.C. 30 ore - Solo formatore	**360802**
Automazione e IA	Corso per I.C. 30 ore - Solo formatore	**360801**

Noleggio di materiali

Per formazioni e non. Hai il progetto, non l'attrezzatura.

Robot, visori, stampanti 3D, monitor, notebook, laboratori completi: li portiamo noi a scuola **da mezza giornata a un anno scolastico**. Consegna, installazione e ritiro sono inclusi.

Da mezza giornata a pochi giorni

Open day, orientamento, mostre, concorsi, eventi sul territorio.

COSA	Robot umanoidi e quadrupedi, visori in quantità classe, kit STEM ad alto impatto.
INCLUSO	Trasporto, allestimento, ritiro.
SU RICHIESTA	Operatore CampuStore in loco a gestire l'attività.

Da un mese a un anno scolastico

Corsi di formazione, progetti finanziati, prova prima dell'acquisto.

COSA	Notebook e monitor interattivi, stampanti 3D, robotica educativa, laboratori completi.
INCLUSO	Consegna, installazione, manutenzione.
SU RICHIESTA	Formazione al personale, operatore per le sessioni con gli studenti.

Come funziona

1. Ci dici cosa devi fare e quando.

2. Ricevi il piano di noleggio su misura.

3. Arriva tutto, pronto all'uso.



Possibilità di riscatto dei materiali

Nessun vincolo alla scadenza: restituisci, prolunghi o acquisti al valore residuo già definito in offerta. Provare prima di comprare, anche prodotti molto innovativi, avanzati o inusuali, con la spesa del periodo di prova che non va perduta.

Il noleggio è una **spesa corrente**: non entra in inventario, non richiede ammortamento e permette di attivare un progetto anche quando il budget in conto capitale è esaurito.

Ti interessa?

Scrivi a **noleggio@campustore.it** o compila il form: ti richiamiamo noi.

Un ecosistema formativo, non un catalogo di corsi

Enti accreditati, competenze complementari, un'unica regia. Qualunque sia il punto di partenza — il personale da formare, il tipo di esperienza, l'ambito disciplinare — la risposta è dentro questa pagina

La nostra mappa per le tue esigenze formative

	CampuStore LIFE Academy	CampuStore MUSYE	CampuStore SAMBA
		GIUNTI Scuola star bene a scuola	Scuola di Robotica
Chi vuoi formare			
Bambine e bambini 3-13 anni		●	●
Ragazze e ragazzi 10+			●
Docenti	●	●	●
Dirigenza e segreteria	●	●	
Adulti	●	●	●
Settore culturale			●
Cosa vuoi fare			
Bandi per la formazione finanziata	●	●	●
Corso di formazione	●	●	●
Evento / Hackathon / Gare / Mini Challenge			●
Noleggio materiali	●		
Corsi residenziali e weekend formativi	●	●	●
Ambiti			
Competenze di base e didattica tradizionale		●	
Accessibilità	●	●	●
Digitale - DigCompEdu 3.0	●	●	
STEM e STEAM	●		●
Robotica	●		●
Intelligenza artificiale	●	●	●
Formazione DM 38	●		●
Formazione DM 40	●	●	●
Formazione DM 219	●	●	●
Nuovo Piano Estate	●	●	●
Poli formativi	●	●	●
ITS Academy	●	●	●
Laboratori di indirizzo	●	●	●
Neet			●
Dispersione scolastica			●
Orientamento	●		●



La scuola Polo e l'hackathon

Dalla formazione di una singola scuola a un progetto capace di coinvolgere un intero territorio.

Affianchiamo le scuole Polo nella progettazione e nella gestione di percorsi articolati: definiamo insieme obiettivi, calendario e format, formiamo i docenti delle scuole della rete e accompagniamo le classi fino all’evento finale, hackathon o mini challenge.

Ci occupiamo di tutto: allestimento degli spazi, tecnologie e kit di lavoro per le squadre, tutor e mentor in presenza, coordinamento della giornata, giuria e premiazione.

Alla scuola capofila resta la regia del progetto, a noi la macchina organizzativa e la documentazione finale, utile per la rendicontazione e per dare continuità nelle edizioni successive.

Formazione residenziale: un weekend a Bisceglie da ricordare

La formazione può uscire dall’aula e diventare un’esperienza condivisa. Progettiamo weekend residenziali che intrecciano contenuti, laboratori, confronto e momenti informali, curando programma, formatori e organizzazione per trasformare alcune giornate insieme in un percorso ad alto impatto formativo. **L’esempio concreto** | IC Rocca Bovio Palumbo D’Annunzio di Trani: 144 ore di formazione erogate in 72 ore con corsi operativi e in parallelo e oltre 300 docenti formati in un weekend grazie a 9 formatori coinvolti. Ventaglio tematico: robotica, AI, aula immersiva, podcast, scienze, automazione industriale, decision making dirigenziale, etica. Per il progetto abbiamo gestito anche noleggio set e servizio hotel **per i partecipanti**.





Il doposcuola: a scuola tutti i pomeriggi per un anno

Non solo corsi di poche ore: possiamo costruire interventi educativi continuativi. Progettiamo e gestiamo attività pomeridiane che accompagnano studenti e scuole per mesi, con laboratori, tutor e percorsi calibrati sugli obiettivi del progetto, garantendo continuità organizzativa e didattica. È ciò che abbiamo fatto all’IC3 di Modena, gestendo i Club Off. Alcuni esempi di corsi che organizziamo al pomeriggio (disponibili per studenti di tutti gli ordini):

- Intelligenza artificiale critica
- Robot e favole
- Matemagica
- Artigianato digitale per capire il mondo
- Cittadinanza digitale

Dicolab e la formazione in contesti museali

Non solo scuole: organizziamo percorsi formativi anche per aziende e enti di altra natura. Ad esempio con Scuola di Robotica abbiamo interamente gestito i progetti per **tutto il Nord est e il Nord ovest** di **Dicolab**, il programma nazionale del Ministero della Cultura dedicato alla trasformazione digitale del panorama museale e culturale.

Abbiamo **progettato e coordinato** percorsi per **centinaia di ore di formazione** rivolti ai professionisti del patrimonio culturale, coinvolgendo esperti su strategie digitali, dati, comunicazione, intelligenza artificiale, realtà immersive e robotica. Un progetto diffuso e complesso.

Dicolab.Cultura al digitale è il sistema formativo promosso dal Ministero della Cultura – Digital Library nell’ambito del **PNRR Cultura 4.0**.



Come acquistare i corsi

Quattro modalità di acquisto possibili.

Scuole, enti, università e singoli docenti: a ciascuna esigenza la propria procedura.

Prima di ordinare, sfoglia i cataloghi formazione

Percorsi, monte ore e destinatari sono raccolti nei cataloghi formazione. Da lì puoi prendere ispirazione o persino il codice del corso: è un dato molto utile per noi da cui partire.

Ordine diretto su MePA

QUANDO

La scuola acquista un corso alle condizioni già pubblicate, senza negoziare.

COSA SERVE

Codice corso, numero di partecipanti, CIG, determina di affidamento.

Tempi

Presa in carico entro 2 giorni lavorativi.

Trattativa diretta su MePA

QUANDO

Il percorso va adattato: monte ore, contenuti, più edizioni, formazione su misura.

COSA SERVE

Il nostro preventivo, poi CIG e determina.

Tempi

Preventivo entro 3 giorni lavorativi.

Carta del Docente

QUANDO

Il docente si iscrive da solo, senza passare dalla scuola.

COSA SERVE

Buono generato nella sezione formazione, voce enti accreditati, e inviato a noi.

Passaggi aggiornati

campustore.it/carta-del-docente

Ordine fuori MePA

QUANDO

Paritarie, enti privati, università e aziende che non operano su MePA.

COSA SERVE

Preventivo accettato e dati di fatturazione.

Tempi

Preventivo entro 3 giorni lavorativi.

1 - Chiedi il preventivo

Indica codice corso, numero di partecipanti e periodo. Ti rispondiamo con costi e disponibilità.

2 - Emetti l'ordine

Su MePA, sul sito o via mail, secondo la modalità scelta. Per le PA il CIG serve per la tracciabilità.

3 - Corso e attestato

Concordiamo il calendario. A fine percorso rilasciamo l'attestato nominativo.

4 - Dati per l'ordine

CampuStore S.r.l. Società Benefit
viale Asiago 112 36061 Bassano d.G. (VI)
P. IVA IT 02409740244 | SDI W7YVJK9
| PEC info@pec.campustore.it

5 - Riconoscimento

CampuStore Srl è ente accreditato dal Ministero dell'istruzione. I corsi rientrano nella formazione riconosciuta e si concludono con attestato nominativo.



Parla con chi segue la formazione

Scrivi all'indirizzo:
formazione@campustore.it
O chiama il numero:
800 244 994 | interno 8

SFOGLIA I CATALOGHI FORMAZIONE ONLINE!

CampuStore



Postfazione

Innovation
for education

Seguici

Ricevi gli aggiornamenti su nuove opportunità e bandi

Iscriviti alla nostra newsletter

Non perdere nessuna novità dal mondo della scuola. L'iscrizione è gratuita e ti permette di ricevere le migliori news su:

- **Bandi e finanziamenti** a cui la tua scuola può accedere, **prima di tutti**
- Opportunità di **formazione**
- **Eventi** e webinar
- Aggiornamenti di prodotto
- Aggiornamenti/disservizi **MEPA**, Consip o altre piattaforme di tuo interesse
- **Servizio DSGA e segreterie** - Informazioni tecniche e condivisioni di documenti utili per chi gestisce la parte burocratica in carico alla scuola



Ci trovi anche sui social

Aggiornamenti con notifiche istantanee, risorse e community: sui nostri canali social trovi le migliori novità in un semplice clic.

Facebook
www.facebook.com/CampuStoreIT

LinkedIn
https://www.linkedin.com/company/campustore-it

Instagram
www.instagram.com/campustore.it

WhatsApp
Segui il nostro canale broadcast per le migliori novità

YouTube
www.youtube.com/user/CampuStoreEducation

Telegram
Segui il nostro canale broadcast per le migliori novità

Cosa garantiamo

Dal 1994 ad oggi per il mondo della scuola

30+
Anni con PA e grandi gare d'appalto

13.000
Prodotti attivi, un solo interlocutore

5.000
m² di magazzino in Italia

350
Formatori in tutta Italia

ARREDI | LABORATORI | PIATTAFORME AI | ROBOTICA

TECNOLOGIE | GREEN | SOFTWARE | INCLUSIONE

FORMAZIONE | SERVIZI

Requisiti formali e copertura

Certificati ISO e modello 231
DNSH, CAM, CAM ICT: documentazione aggiornata

Ente formatore accreditato dal Ministero dell'Istruzione (DM 170/2016)
Installatori e centri assistenza in tutta Italia

MePA – Consip e piattaforme locali
Supporto amministrativo dedicato

Contatti utili

Sempre a tua completa disposizione

PRE-VENDITA

Informazioni, preventivi, progettazione e supporto

e-mail | **info@campustore.it**

Telefono | **800 244 994**

(centralino, lun-ven 8.30-13.00 | 14.30 - 18.00)

WhatsApp | **+ 39 337 126 78 76**

POST-VENDITA

Supporto tecnico

Apri un ticket nel portale dedicato: **www.campustore.it/support** questo ci aiuterà a seguire al meglio il tuo caso.

Puoi comunque sempre contattarci ma il ticket ci aiuta a risponderti meglio e più velocemente:
e-mail | **support@campustore.it**

FORMAZIONE

Anche personalizzata

e-mail | **formazione@campustore.it**

Telefono | **800 244 994 (int. 8)**

Sito | **www.ifeacademy.it**

MePA

Siamo presenti e abilitati su tutte le principali piattaforme certificate e in particolare sul
MEPA - www.acquistinretepa.it

Ci puoi ricercare per nome (**CampuStore Srl**) oppure per Partita IVA **02409740244**

DOCUMENTI

Se cerchi **DURC**, Visura, **Dichiarazioni** o altri documenti veloci per bandi e procedure trovi tutto raccolto in questa pagina:
www.campustore.it/documenti

Siamo in tutta Italia

Consegna | Installazione | Assistenza | Formazione

Lavoriamo in tutta Italia, isole comprese sia per la consegna di prodotti e installazioni che con le formazioni e i servizi, grazie a circa 350 formatori suddivisi tra tutte le regioni. Per chi vuole formarsi, incontrarci di persona o anche solo provare i nostri prodotti in anteprima abbiamo anche in 4 diverse regioni italiane:

- **2 InnovaLab riconosciuti da European Schoolnet**
- **2 Showroom**

Area manager CampuStore

La nostra rete vendita diffusa in tutta Italia è coordinata da **6 Area manager**.

Lombardia, Campania, Basilicata, Calabria
Fabrizio Capolino
f.capolino@campustore.it

Piemonte, Liguria, Valle d'Aosta
Alessandro Ferro
a.ferro@campustore.it

Emilia-Romagna, Toscana, Sicilia, Sardegna
Melania Landi
m.landi@campustore.it

Regione Lazio
Paolo Quadrino
p.quadrino@campustore.it

Umbria, Marche, Abruzzo, Molise, Puglia
Renzo Delle Monache
r.dellemonache@campustore.it

Veneto, Trentino-Alto Adige, Friuli-Venezia Giulia
Matteo Marco Merlo
m.merlo@campustore.it



Novità 2026-2027

Il catalogo di quest'anno include oltre 50 novità.
Qui ti indichiamo quelle più significative, e dove trovarle.



Campus AI LevIA
Scoprila a pagina **71**



Campus AI PrismAI
Scoprila a pagina **69**



Campus AI IpazIA
Scoprila a pagina **70**



Campus AI DevegAI
Scoprila a pagina **72**



Umanoidi Unitree
Scoprili a pagina **117**



Unitree Go2
Scoprilo a pagina **115**



Quadrupedi Dobot
Scoprili a pagina **116**



Booster K1
Scoprilo a pagina **120**



LEGO® Informatica e IA
Scoprilo a pagina **96**



Blueprint Robotics
Scoprilo a pagina **103**



TTS Cubetti luminosi
Scoprili a pagina **84**



Dobot ATOM-W
Scoprilo a pagina **120**



Corsi DM 219
Scoprili a pagina **178**



Corsi DM 38
Scoprili a pagina **181**



Formazione Segreterie
Scoprila a pagina **185**



Corsi residenziali
Scoprili a pagina **190**



Viaggi di istruzione
Scoprili a pagina **176**



Audit accessibilità
Scoprilo a pagina **180**



Audit sicurezza sito
Scoprilo a pagina **66**



Calcolatore bandi
Scoprilo a pagina **177**

Novità 2026-2027

Il catalogo di quest'anno include oltre 50 novità.
Qui ti indichiamo quelle più significative, e dove trovarle.



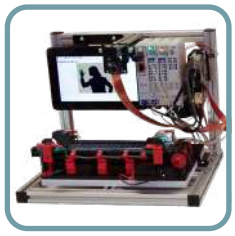
Carrello per Set LEGO®
Scoprilo a pagina **23**



Pannelli fonoassorbenti
Scoprili a pagina **33**



Materioteca
Scoprila a pagina **35**



Campus Pro Ingrano
Scoprila a pagina **127**



Campus Pro Cifra
Scoprila a pagina **127**



Campus Pro Lince
Scoprila a pagina **127**



Progetto CampusWork
Scoprilo a pagina **134**



Lab multimediale
Scoprilo a pagina **128**



Test dei materiali
Scoprilo a pagina **141**



Misura performance
Scoprilo a pagina **144**



Analisi del movimento
Scoprilo a pagina **144**



Simbi Experience
Scoprila a pagina **77**



Campus Media Ciack
Scoprilo a pagina **59**



WeSpeak
Scoprila a pagina **58**



Device ricondizionati
Scoprili a pagina **38**



Campus LEDWall
Scoprilo a pagina **56**



OPS
Scoprilo a pagina **55**



Camelot
Scoprilo a pagina **57**



Carrello creatività
Scoprilo a pagina **163**



Edulia
Scoprila a pagina **172**

CampuStore Original

Il nostri prodotti originali che troverai in questo catalogo.
Qui quelli più significativi, raggruppati per famiglie.



Campus AI LevIA

Scoprila a pagina **71**



Campus AI PrismAI

Scoprila a pagina **69**



Campus AI IpazIA

Scoprila a pagina **70**



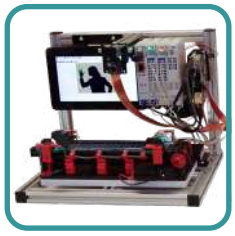
Campus AI DevegAI

Scoprila a pagina **72**



EduXia

Scoprila a pagina **73**



Campus Pro Ingrano

Scoprila a pagina **127**



Campus Pro Cifra

Scoprila a pagina **127**



Campus Pro Lince

Scoprila a pagina **127**



Miri - Cubica

Scoprila a pagina **51**



Miri - Arena

Scoprila a pagina **51**



Miri Learning Space

Scoprila a pagina **50**



Simbi Experience

Scoprila a pagina **77**



Loggy

Scoprilo a pagina **32**



i-Vulcani

Scoprilo a pagina **30**



Magic Pages

Scoprilo a pagina **61**



CarrellOne

Scoprilo a pagina **25**



Bruco Catena

Scoprilo a pagina **31**



CampusGarden

Scoprila a pagina **162**



Smart Garden

Guarda la sezione **STEM**



GrowRoom

Guarda la sezione **STEM**

CampuStore Original

Il nostri prodotti originali che troverai in questo catalogo.
Qui quelli più significativi, raggruppati per famiglie.



MicroCampus Auge
Scoprili a pagina **152**



CampuScopio
Scoprilo a pagina **152**



WeLab
Scoprilo a pagina **156**



Stampanti 3D
Scoprila a pagina **146**



micro:bit - Edu kit
Scoprilo a pagina **155**



Set video e podcast
Scoprilo a pagina **59**



Pavimento interattivo
Scoprilo a pagina **62**



Pinguin
Scoprilo a pagina **60**

Campus AI
Soluzioni intangibili di Intelligenza Artificiale.

Campus Space
Arredi innovativi con un cuore tech.

Campus Media
Innovare per raccontare: video, radio, podcast.

Campus Green
Sostenibilità: soluzioni green per imparare.

Campus Pro
I set più avanzati e tecnici.

Campus Immersive
Fisico o digitale: se è l'immersività è qua.

Campus STEAM
Per imparare mani in pasta a farsi domande.

Campus Tech
Tecnologie didattiche trasversali.

Ecosistema

Un solo interlocutore, competenze diverse

Non serve rivolgersi altrove per formazione, contenuti immersivi o materiali museali. Abbiamo costruito un'**ecosistema di aziende** per riuscire a rispondere al meglio a **tutte le esigenze** di chi apprende, di chi insegna, di chi organizza. A ciascuno la sua funzione.

MUSYE
Formazione disciplinare e prodotti che uniscono la tradizione CampuStore a quella Giunti Scuola

IFE Academy
Formazione e servizi

SIMBV
Progetti immersivi , formazione e viaggi d'istruzione con Scuola di Robotica

CampuStore
innovation for education

sogloo
Soluzioni professionali e noleggio robot per aziende

CampuStore DE
La nostra esperienza anche all'estero.

Inclusione

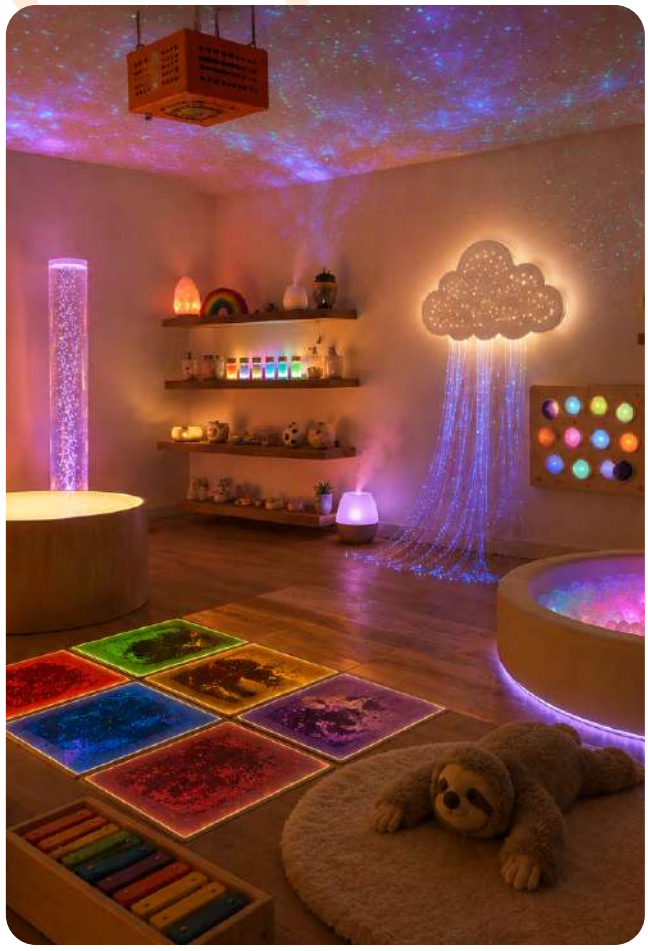
E bisogni educativi speciali

L'inclusione non è una sezione di questo catalogo: è un lavoro che continua ogni anno, anche quando non fa notizia.

Da sempre dedichiamo un'attenzione particolare alle tecnologie che possono supportare alcune esigenze specifiche all'apprendimento.

Da quest'anno la nostra azione si è estesa e si è fatta più robusta attraverso una serie di **azioni concrete**.

- **Nuovo catalogo Sussidi** e inclusione: tecnologie, set STEM, software, libri divisi per esigenza specifica.
- Corsi di formazione per docenti e personale scolastico: metodologie innovative, tecnologie e inclusione, **AI e BES**. Alcune di queste proposte sono declinabili anche per DM 38 e DM 219. Contatta il nostro team formazione per approfondire questo argomento: **formazione@campustore.it**
- Webinar gratuiti su buone pratiche e nuovi strumenti tecnologici tenuti ogni anno sui nostri canali
- **Robotica per inclusione** + Ambienti multisensoriali | Ricerca e sviluppo su robot e strumenti a catalogo che possono essere utilizzati a supporto e rinforzo dell'apprendimento.
- **NUOVISSIMO CATALOGO SNOEZELEN** | Da quest'anno disponibile



Altri cataloghi tematici

Non un solo catalogo ma un sistema di soluzioni al servizio della scuola

Il catalogo generale CampuStore - che è quello che stai sfogliando - è **il punto di riferimento del settore**, ma contiene solo il 10% dei prodotti che trattiamo. Per questo, per argomenti, bandi o necessità specifiche sviluppiamo continuamente dei cataloghi tematici che puoi sempre vedere, sfogliare e scaricare gratuitamente su:

www.campustore.it/cataloghi





MePA e altre piattaforme

Come e dove trovarci

Siamo presenti su MePA e sulle principali piattaforme certificate.

Ci puoi cercare per nome: **CampuStore Srl** oppure **attraverso la partita IVA 02409740244**



Guarda i nostri webinar

Ogni a.s. formazione gratuita e continua su gare, procedure e novità normative

Come cercare i nostri prodotti su MePA

Per trovare un prodotto del nostro catalogo o sito su MePA devi utilizzare la **funzione "ricerca per Codici prodotto"** inserendo il **nostro codice seguito da CS**.

Esempio pratico

Vuoi NAO v6 Academic? Cerca su MePA il codice 340148CS in "Codici prodotto" (340148 -- è il codice a 6 numeri per NAO v6 Academics che trovi in questo catalogo o su www.campustore.it). **Non trovi ciò che cerchi?** Scrivi a info@campustore.it: lo pubblicheremo.



Modalità di acquisto

Ordine Diretto d'Acquisto (ODA)

SOGLIA	Fino a 139.999,99 €
CONVIENE QUANDO	Devi comprare subito, senza confronto tra fornitori
COME SI FA	Cerca l'articolo, aggiungilo al carrello, clicca "Crea ordine"

Trattativa Diretta (TD)

SOGLIA	Fino a 139.999,99 €
CONVIENE QUANDO	Vuoi negoziare con un solo operatore economico. Sui prodotti di nostra esclusiva forniamo la dichiarazione ufficiale del produttore
COME SI FA	Da Liste MePA o Nuova RDO —> Trattativa Diretta

Confronto tra preventivi

SOGLIA	Fino a 139.999,99 €
CONVIENE QUANDO	Si vogliono invitare più fornitori e scegliere i criteri di aggiudicazione
COME SI FA	Da Liste MePA o Nuova RDO —> Confronto tra Preventivi

Richiesta di Offerta (RDO) - semplice o evoluta

SOGLIA	Fino a 216.000 €. Tra 140.000 e 216.000 € servono almeno 5 operatori consultati
CONVIENE QUANDO	Semplice: lotto unico, minor prezzo, una categoria / Evoluta: più lotti, più CPV, criteri multipli
COME SI FA	Da Liste MePA o Nuova RDO

Sistema Dinamico di Acquisizione (SDA)

SOGLIA	Oltre 143.000 €, sopra soglia comunitaria
CONVIENE QUANDO	Acquisti sopra soglia: CampuStore è abilitata su questo mercato
COME SI FA	Crea un appalto specifico (anche dalle caratteristiche tecniche del catalogo)

ALTRE PIATTAFORME CERTIFICATE? CI SIAMO!

Siamo presenti sulle principali piattaforme di acquisto. Non trovi la tua? Scrivici: **info@campustore.it**

Guida aggiornata al 01/09/2026, salvo modifiche del codice degli appalti.

Un nuovo portale con tutti i bandi in corso

Nuovo sito CampuStore: non un sito ma un problem solver al tuo servizio.

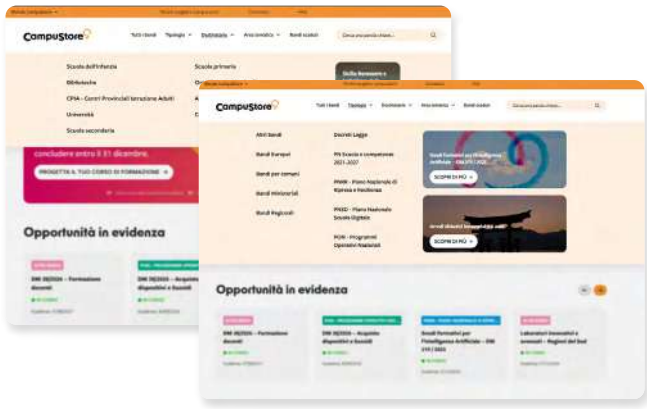
Innovation for education. Approfondisci tutte le opportunità in corso con un unico link.

Filtra per:

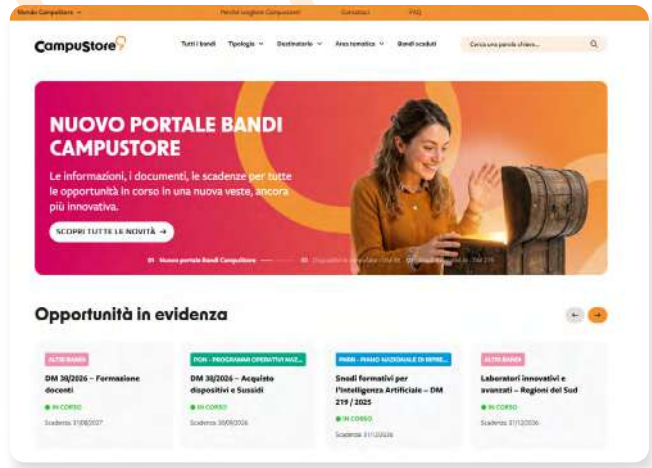
- Scadenza
- Livello di scuola
- Tipologia di acquisto consentito
- Misura
- Località

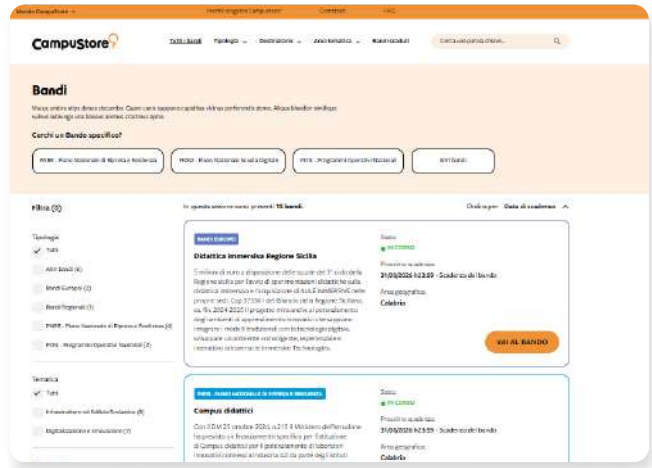
Scarica risorse gratuite e supporti.

Ricevi tutti gli aggiornamenti per la tua scuola.



Bandi: un portale dedicato





Carta del Docente

Dalla formazione alle tecnologie sul nostro sito trovi tutto ciò che ti serve

Tecnologia: scegli bene, seguendo le regole

Le nuove regole prevedono finestre precise per l'acquisto di hardware e software con la Carta. **Quando puoi comprare, conviene farlo al meglio**: notebook, tablet, monitor, robotica — anche più prodotti insieme, in un unico ordine. Verifica la tua situazione su cartadeldocente.istruzione.it e sfrutta ogni euro del tuo buono.

Formazione e libri: sempre, senza limiti di finestra

Sul nostro sito trovi **Corsi accreditati** Ministero dell'istruzione, webinar e percorsi su AI e didattica digitale, **libri e testi** per l'aggiornamento professionale: qui la Carta si usa ogni anno, quando vuoi.

Come si usa la Carta del docente (bastano 2 minuti!)

Scegli i prodotti da acquistare su campustore.it/carta-del-docente. Genera il buono per l'importo esatto (IVA inclusa) su cartadeldocente.istruzione.it. Inseriscilo nel carrello: sconto applicato subito, trasporto gratuito.

Il buono non copre tutto?
Saldi la differenza con **carta di credito, PayPal o bonifico**.

Il suggerimento extra | **Copia e incolla** il codice del buono: copiandolo a mano è facile sbagliare.

www.campustore.it/carta-del-docente





Inquadra il **QR Code** e **guarda il video** su come **acquistare con la Carta del Docente**

4E Impiantistica 140
Accessori personalizzati 26
Accoglienza 36
Adobe 170
AI Camera 137
AI literacy in laboratorio 105
Altri contenuti in VR e AR 80
Analisi scientifica 156
Arduino Alvik 107
Arduino Make-your-UNO-Kit 137
Arduino PLC Starter Kit 137
Arduino Q 137
Arduino Starter kit R4 Class pack 137
Arduino VENTUNO Q 16GB-64GB 137
Arena componibile 14
Arena e pouf 14
Armadi 17
Armadi grandi spazi 16
Armadi metallici 17
Armadi per aule 16
Armadi per ricarica smartphone 18
Armadi tradizionali 16
Armadio porta viteria 29
Arredi da laboratorio 28
Arredi per esterno 35
Arredi per robotica e coding 24
ATOM-W 120
Aula dirigente 36
Aula immersiva Miri 49
Banco di manutenzione e controllo 143
Banco ottico 131
Banconi da laboratorio 28
Bee-Bot 85
Biotecnologie Ambientali 132
Blips e Diple 152
Blue-Bot 86
Blueprint Robotics 103
BookCreator 169
BookHive 20
Booster Robotics K1 120
Bracci avanzati e professionali 113
Bruco Catena 31
Buddy 122
CadaVR anatomy 80
Calcolatore Smart 177
Camelot 57
Camera di Millikan 131
CAMPUS AI DevegAI 72
CAMPUS AI IpazIA 70
CAMPUS AI LevIA 71
CAMPUS AI PrismAI 69
Campus LEDWall 56
Campus Media Ciack 59
Campus Media Eco 59
Campus Media Sono 58
Campus PhoneWall 17
Campus Pro Automation 127
Campus Pro Cifra 127
Campus Pro Ingrano 127
Campus Pro Lince 127
Campus TeachSpace 36
CampusClass Pro 168
CampuScopio 152
CampusGarden 162
CampusLAB 168
CampusLab Site 168
CampusLAN 168
CampuSprint 3D 5.0 PRO 146
CampuSprint3D Creator - Kit MC 146
CampuSprint3D Guider 3 - Pro 147
Carrelli mobili 27
Carrelli per posizionare materiali 26
Carrelli per ricarica e protezione 18
Carrello con 2 lavagne magnetiche 27
Carrello di ricarica per 24 visori VR 19
Carrello MakerSpace 27
Carrello MakerSTEAM 26
Carrello dispositivi - sistema OnView 18
Carrello per ricarica 8 LEGO® SPIKE 23
Carrello per tablet con sistema onView 18
CarrellONE 25
Carte CodyRoby 95
Carte geografiche magnetiche 157
Chrome Education Upgrade 44
Chromebook 44
ChromeBox OPS 55
ChromeOS Flex 47
Circle Time 32
ClassVR Xcelerate 79
ClassVR Xplorer 79
Classwise 48
Codey Rocky 90
Coding creativo 95
CoDrone EDU 106
CodyColor Puzzle 95
CodyRoby 95
Collaborare in digitale 11
Contenuti VR/AR e per visori 76
Controllo di sistemi e Droni educativi 106
Copilot per Microsoft 365 167
CR3 Dobot 114
Creator Express 163
Cricut Maker 3 163
Cubetti luminosi 84
Cubetto 94
Cuffie con Microfono EDU-255/EDU455 55
Cuscinoni morbidoni 15
Delightex Pro 80
DigCompEdu da 0 a 100 192
Dispositivi 39
Dobot Magician Basic 111
Dobot Magician E6 113
Dobot Magician Lite 110
Dobot MG400 113
Dobot Mooz 2 Plus 146
Dobot Universal Training Station 114
Document Camera 63
Domotica - Trainer KNX 142
EduXia Office 73
EduXia Scuola 74
Elettricità 164
Elettronica più piccoli 155
Emotional e social robot 121
Energia dal Sole 139
Energia dal vento 139
Energie Rinnovabili 160
Essential RE05E 54
Fable 106
Factory I/O 172
Fenomeni fisici di base Primaria 158
Filamenti 147
fischertechnik 135
Flowcode V10 172
Formazione Certificata Google 47
Fresa CNC a 4 assi 141
Gemini 45
Genially 169
Glow and Go Bot 84
Golinelli LiVE 76
Google AI Pro for Education 45
Google for Education 44
Google Workspace for Education 44
Gratnells 27
Green e sostenibilità 162
HaloCode 91
Hexplorer 116
Hub di ricarica 8
HUE Animation Studio 58
I corsi del Prof. Bogliolo 95
Industry 4.0 135
Insta360 X5 - Videocamera a 360° 8k 55
Intelino 105
i-Vulcani 30
Joule/Callendar 131
KaiBot 104
KaiLab 104
Kami 169
Kit Alla scoperta dell'AI 89
Kit CodyRoby con Bee-Bot 95
Kit di Scienze 157
Kit Ecologia 89
Kit elettricità e magnetismo 131
Kit Fisica 89
Kit Meta e Altri visori 79
Kokoro Lingua 169
L'arte della tecnologia 163
Laboratori di Grafica 129
Laboratorio di Elettronica 136
Laboratorio di Energia 139
Laboratorio di Fisica 130
Laboratorio di Industria 4.0 134
Laboratorio di Scienze 161
Laboratorio di Scienze Ambientali 138
Laboratorio Edulia Treccani 172
Laboratorio Multimediale 128
Laboratorio sportivo 144
Lavorazione di materiali 141
LEDWall 56
LEGO Stories Lab 177
LEGO® Education Informatica e IA 96
LEGO® Education Scienze 153
LEGO® Education SPIKE™ Essential 99
LEGO® Education SPIKE™ Prime 101
LEGO - Lab 22
Linea Campus Pro 127
littleBits 155
Loggy 32
Loti-Bot 87
Macchina di test materiale 141
Macchine a taglio laser 150
Magic Pages 61
Makeblock Education 90
Maker Kit Bionic 159
Maker Kit Omniwheels 159
Makey Makey 155
Materioteca 35
Mathtype 169
Matrix Multimedia Ltd 141

Sommario

mBot2 91
Meccanica 164
Merge 3D 80
Meta Quest 3 78
Meta Quest 3 S 78
MicroCampus Auge 152
Microcosmo 138
Microscopi 152
Microscopia digitale 133
Microsoft Education 167
Mini termopressa 163
Miri Learning Space 50
Mirokaï 121
Misura e verifica di leggi 164
Misurare la performance nel salto 144
Monitor BenQ 54
Monitor interattivi e collaborativi 52
Motore termico 131
Mozaik 171
mTiny 90
MyBase 26
MyCo Robotic Welding Station 109
NAO 118
NAO Activities con AI generativa 119
Nicchie e angoli lettura 15
Nous AI 105
NovoTouch BK 53
NovoTouch BK ic - All-in-one 53
Novotouch EK 52
Nuovi box LEGO® Scienze 23
Nuovi box LEGO® Spike e Education Bricks 23
Office e Workspace 167
Ondoscopio 131
OPS - Cuffie - Webcam 55
Oti-Bot 87
Ottica 164
Ozobot Ari 93
Ozobot Bit+ 93
Ozobot Evo 93
Pannelli fonoassorbenti e divisori 33
Parete multimediale 21
PASCObot 107
Patentino della Robotica 109
Pavimento interattivo 62
Percorsi per Bee-Bot e Blue-Bot 87
PhoneBox 26
Photon Robot 88
Photon Kit per BES 88
Photon Kit per SEL 89
Photon Kit Prescolare 89
Photon Kit Robotica & coding 88
Piano Green 138
Pinguin - Monitor interattivo 60
Piramide alimentare magnetica 157
Plato 123
PlayFlow 62
Postazione docente 36
Postura+ 12
Progetti Chromebook 1:1 47
Progetto CampusWork 134
Progetto DobotIA1 134
Programmare i sensori 160
Programmazione di luci e suoni 160
Programmazione e controllo 160
Quadro elettrico monofase e trifase 142
R1 EDU 117
Raccolta differenziata 157
Raspberry Pi 5 137
Reeyee-SP - Scanner 3D desktop 148
Rhinoceros 9 Edu Lab kit 148
Ricarica intelligente 19
Robot a 4 e 6 zampe 115
Robot AR e per inclusione 104
Robot didattici a confronto 82
Robot senza dispositivi 94
Robot Umanoidi e Physical AI 117
Robotica di Servizio 123
Robotica industriale e automazione con Dobot Magician 177
Robotica sperimentale 107
Rotaia-carrelli 131
Rover X1 Explorer 116
Rugged Robot 87
Scaffali modulari multiuso 17
Scanner 3D Pika 148
Scheda elettronica V2 155
Scrivania digitale 11
Scrivanie 10
Sedia Design 13
Sedia e sgabelli Hatton 12
Sedia Sutton 13
Sedie e sgabelli 12
Sedute morbide e pouf 14
Sensori per l'allenamento 144
Servizi e contenuti Ambienti digitali 66
Set di Grandi Strutture 143
Set Elettronica 159
Set Energie Rinnovabili 159
Set Meccanica 159
Set per la classe Controllo Elettrico 158
Set per la classe Energia Solare 158
Set per la classe Macchine Semplici 158
Set per la classe Ottica 158
Set Pneumatica 159
Set robotica fischertechnik 108
Sgabelli 28
Silent Nest 34
Simbi Experience 77
Simulatore linea di assemblaggio 112
Simulazione energetica in città 157
Sistema di ricarica intelligente OnView 18
Sistema Speed Agility Trainer - 100 m 144
Smart train 105
Software didattici 169
Software per Laboratori 172
Soluzione ESP integrata 137
Soluzione Mobile A/V All-in-One 63
Spazi insonorizzati 34
Spazio Green 35
Sphero Blueprint 154
Sphero BOLT+ 92
Sphero Indi 92
Sphero RVR+ 92
Stampanti 3D 146
Starter Kit Biologia 161
Starter Kit Chimica 161
Starter Kit Green 161
Starter kit Sensori wireless 161
Stazione di fluidodinamica e idraulica 143
STEM e creatività 163
STEM ed Educazione civica 157
Sweet Mini 163
Tale-Bot Pro 94
Tappeto CodyRoby 95
Tavolette grafiche e Calcolatrici 64
Tavoli collaborativi 11
Tavoli d'appoggio 28
Tavoli modulari 8
Tavoli per coding e robotica 24
Tavoli quadrati e rettangolari 10
Tavoli ribaltabili con ruote 29
Tavoli tradizionali 10
Tavoli trapezoidali 9
Tavolo a spicchio 8
Tavolo FIRST® LEGO® League 23
Tavolo per MakerSpace e Tinkering 24
Tecnigrafo e griglia porta quadri 29
Tecnologia e meccanismi Secondarie 159
Termodinamica 164
Texas Instruments 64
ThingLink 80
Three - Scanner 3D plug and play 148
Tina 172
TI-Nspire CX II-T 64
tinyFarm v1.5 138
Torrotto e cubotto 21
Tower Garden 162
Trainer fotovoltaico 140
Trainer ibrido eolico/solare 140
Trainer pompa di calore 140
Trainer solare termico 140
Training motori elettrici v2.0 143
Trotec Speedy 100 Plotter Laser 149
Ultimate 2.0 91
Unitree G1 EDU 117
Unitree G02 115
Valigetta Phone 17
Videoproiettori 63
VinciBot 105
Virtual Universe Pro 172
Visori Meta Quest 78
Vivitek 52
Voicebook 169
Wacom Intuos Pro 64
Wacom MovinkPad 64
Wayground (Quizziz) 169
Webcam Full HD con Microfono 55
WeLab 156
WeSpeak 58
Wordwall 169
Workstation 41
xTool F1 Ultra 150
xTool P2 Laser cutter 150
xTool P3 Laser cutter - Classe 1 149
xTool S1 Laser cutter 150

CampuStore
innovation for education



Catalogo 2027

CampuStore Srl - Società benefit
www.campustore.it - info@campustore.it

800 244 994

370127