

Robotica e STEAM



I prodotti della robotica educativa sono il frutto di una selezione accurata di fornitori internazionali qualificati e un fattore differenziante rispetto alla concorrenza perché sono articoli unici potendo offrire, come valore aggiunto, contenuti di alto livello: guide completamente in italiano, lezioni mappate sugli obiettivi formativi del MIUR e video tutorial.

Perché è importante la robotica educativa e l'approccio STEAM?

Robotica educativa, approccio STEAM e tinkering consentono ai ragazzi di qualsiasi età di entrare in contatto con il mondo dell'imparare facendo (più conosciuto come learning-by-doing). Questo tipo di didattica garantisce, tra le altre cose, un apprendimento mirato, di più lunga durata e consente pari opportunità per tutti gli studenti – anche coloro che hanno diverse problematiche. Con la robotica educativa e le soluzioni STEAM tutti raggiungono gli obiettivi impiegando il 100% del loro potenziale.

WATCHX



Innovativo
Interdisciplinare
Creativo
Espandibile
Economico

Prodotti Focus



L'unico Kit Basato su smartwatch, che garantisce l'apprendimento continuo anche dopo la scuola potendo essere indossato.

Le parole d'ordine sono:

Innovativo, Interdisciplinare, creativo, espandibile, Economico.

Programmabile con un linguaggio a blocchi ma anche con Arduino IDE segue i ragazzi del corso del loro apprendimento.





Scuola primaria

- Consigliato **dai 9 anni in su** (è necessaria una discreta manualità in fase di assemblaggio)
- In questa fascia d'età consente di affrontare diverse tematiche attraverso esercizi base di **misurazione, calcolo e movimento**
- Perfetta soluzione per integrare nella didattica **l'attività fisica**, combattendo la sedentarietà tipica delle attività di coding e aiutando a introdurre uno stile di vita più sano e attivo (contro l'obesità infantile)
- *Coding, scienze, matematica, educazione fisica, musica, (ecc.)*



Scuola Sec. inferiore

- Nella fase di **assemblaggio** i ragazzi imparano quali sono i componenti di uno smartwatch, dispositivo entrato a far parte della loro quotidianità
- In questa fascia d'età consente di affrontare progetti complessi, che spaziano da dispositivi **wearable** e **smart devices a IOT**
- Grazie all'adattatore Arduino Extension, WatchX si trasforma anche in un **kit Arduino** avvicinando i ragazzi, in modo semplice e progressivo, all'elettronica ed alla robotica (sensori, attuatori, ecc.)
- L'ambiente di sviluppo, basato su **Scratch** e su **Arduino IDE**, propone un percorso didattico progressivo, che introduce gli alunni al mondo del making e dei linguaggi di programmazione professionali
- WatchX può essere personalizzato: i ragazzi possono **stampare in 3D** la cover dello smartwatch, approfondendo così anche i temi del making, della prototipazione e della modellazione 3D
- *Coding, scienze, matematica, tecnologia, educazione fisica, musica, elettronica, (ecc.)*

-  **Scuole/docenti interessati a Scratch e/o Arduino:** grazie al suo percorso di apprendimento graduale ed alle diverse modalità di interazione, WatchX consente di iniziare gli alunni a due tra i linguaggi di programmazione più diffusi in ambiente didattico: Scratch e Arduino
-  **Scuole/docenti che vogliono adottare o che già hanno Kit Arduino:** con i suoi sensori integrati e grazie alla sua espansione per Arduino, WatchX può essere usato al pari dei kit Arduino; rispetto a questi, WatchX offre un percorso di apprendimento graduale (grazie all'impiego di Scratch in abbinamento all'Arduino IDE) e semplifica moltissimo la parte hardware, riducendo drasticamente il numero di componenti e schede necessari; le scuole che già possiedono tali componenti li possono comunque riutilizzare anche con WatchX
-  **Scuole che desiderano svolgere parte delle attività didattiche all'aperto:** WatchX è portatile grazie alla batteria integrata, che in condizioni di uso continuato ha una durata tra le 6 e le 9 ore; questo consente ai docenti di svolgere attività anche all'aperto, tra cui misurazioni, attività fisiche, e così via
-  **Scuole/docenti con budget ridotto:** la soluzione offre un incredibile rapporto qualità/prezzo
-  **Summer camp, dopo scuola, progetti ad hoc finanziati dai genitori:** trattandosi di un dispositivo wearable, quindi personale, ben si presta ad iniziative speciali con durata limitata dove al termine del progetto educativo ogni partecipante tiene con sé l'oggetto su cui è stato formato



Il **laboratorio portatile modulare**: l'unico laboratorio che è possibile trasportare all'esterno e fare esperimenti direttamente sul campo, sfruttando tutte le potenzialità di un **microscopio** e di un **fotometro**.

Controllabile attraverso un'applicazione per tablet o smartphone (Android o iOS) consente di scattare foto in HD e filmati studiando da vicino la vita dei microorganismi e non solo.



Scuola primaria

- Per questo ordine si consiglia l'uso del solo modulo **microscopio**
- **Semplice e robusto**, può essere utilizzato nelle prime classi dal docente, che condivide i risultati sul monitor/LIM, mentre dalla 3° in poi direttamente dagli studenti, organizzati a gruppi
- In tutte le classi gli alunni sono coinvolti nella **preparazione del campione**, sperimentando l'approccio del learning-by-doing e sviluppando **abilità manuali**
- Perfetto per introdurre il **metodo scientifico sperimentale**
- *Scienze, arte, educazione ambientale, educazione alimentare (ecc.)*



Scuola Sec. inferiore

- Modulo **microscopio e fotometro**
- **Semplice e robusto**, viene utilizzato da gruppi di 3/5 studenti che in autonomia affrontano tutte le diverse fasi dell'esperimento: raccolta e preparazione del campione, analisi, verifica risultati
- Consente di applicare la didattica laboratoriale anche alla **fotometria**, affrontando tematiche come il concetto di molecola, assorbimento della luce, concentrazione di una soluzione, proporzioni, ecc.
- Consente di fare esperienze di **outdoor training** sul territorio
- *Scienze, arte, educazione ambientale, educazione alimentare, biologia, chimica, fisica, matematica (ecc.)*



Scuola Sec. Superiore

- Modulo **microscopio e fotometro**
- **Versatile e accurato**, viene utilizzato da gruppi di 3/5 studenti: dalla raccolta e preparazione del campione all'analisi, fino alla verifica dei risultati
- Consente di applicare la didattica laboratoriale anche alla **fotometria**
- Consente non solo di eseguire esperimenti già preimpostati, ma di programmare esperienze personalizzate per il fotometro tramite il **modulo Compositore**, grazie a un'interfaccia drag & drop
- Consente di fare esperienze di **outdoor training** sul territorio
- *Scienze, arte, educazione ambientale, educazione alimentare, biologia, chimica, fisica, matematica (ecc.)*



Istituti comprensivi: che cercano una soluzione che possa essere impiegata nei diversi ordini di scuole, così da massimizzare l'investimento e garantire continuità didattica; la modularità del prodotto consente infatti di toccare diversi aspetti e argomenti a livelli di approfondimento e difficoltà progressivi



Scuole sprovviste o con difficoltà d'accesso all'aula scientifica/tecnica: We-Lab è portatile e nasce per essere riposto, quando non utilizzato, all'interno della sua confezione, facilmente trasportabile all'interno della scuola; questo gli consente di essere utilizzato all'occorrenza in qualsiasi locale o aula scolastica (addirittura all'aperto); non richiede dunque un'aula dedicata né il coinvolgimento del personale tecnico di laboratorio



Scuole che desiderano svolgere parte delle attività didattiche all'aperto: We-Lab è portatile e può essere alimentato tramite un powerbank via micro-USB; questo consente ai docenti di svolgere all'aperto attività non solo di campionamento ma anche di analisi tra le quali, ad esempio, l'osservazione al microscopio di organismi viventi, come i macro-invertebrati



Scuole/docenti interessati ad affrontare tematiche ambientali / alimentari: la soluzione consente un approccio laboratoriale e sperimentale all'educazione ambientale così come all'educazione alimentare; nel primo caso, l'opportunità di svolgere parte delle attività sul territorio rappresenta senz'altro un fattore di unicità nonché un accelerante del processo di apprendimento e sensibilizzazione

PLEZMO



Prodotti Focus



Il Kit formato da 8 moduli indipendenti tra loro che consente di portare in classe l'approccio Tinkering alla didattica.

Fornito di schede di cartone pretagliato permette di realizzare molti e divertenti progetti guidati, accompagnando i ragazzi dai primi passi sino all'utilizzo di un linguaggio di programmazione più complesso.





Scuola primaria

- **Dagli 8 anni in su**, il linguaggio di programmazione visuale a blocchi è perfetto per questa fascia d'età (codice colore, drag & drop)
- Molto **robusto e resistente**
- Gli StoryKit contenuti nella confezione consentono di esercitare le abilità manuali, ma sono solo una base di partenza per attività di **tinkering** e **riciclo creativo**
- Consente di realizzare progetti con **applicazioni pratiche immediate nel mondo reale** (es: quadro animato, giostra, app/citofono per entrare in classe, ecc.)
- Consente di **disegnare e realizzare delle vere e proprie App** per controllare e interagire con i propri progetti
- Consente di aggiungere al proprio progetto dei **moduli virtuali** e di utilizzarli, da soli, per testare il proprio codice (esattamente come avviene nella realtà professionale), oppure in abbinamento a quelli fisici per ampliare il numero di elementi a disposizione e dunque la complessità del progetto
- *Matematica, musica, scienze, coding, scienze motorie, arte, educazione ambientale, educazione civica, ecc.*



Scuola sec. di I grado

- Consente di passare dal linguaggio di programmazione visuale a blocchi al linguaggio **Python**, per i più esperti
- Molto **robusto e resistente**
- Gli StoryKit contenuti nella confezione consentono di esercitare le abilità manuali, ma sono solo una base di partenza per attività di **tinkering** e **riciclo creativo**
- Consente di realizzare progetti con **applicazioni pratiche immediate nel mondo reale** (es: smart home, smart city, bracciale contapassi, ecc.)
- Consente di **disegnare e realizzare delle vere e proprie App** per controllare e interagire con i propri progetti
- Consente di aggiungere al proprio progetto dei **moduli virtuali** e di utilizzarli, da soli, per testare il proprio codice (esattamente come avviene nella realtà professionale), oppure in abbinamento a quelli fisici per ampliare il numero di elementi a disposizione e dunque la complessità del progetto
- *Matematica, musica, scienze, coding, scienze motorie, arte, educazione ambientale, educazione civica, robotica, automazione, ecc.*



Scuola sec. di II grado

- Consente di programmare i propri progetti direttamente in linguaggio **Python**
- Mette a disposizione gli **SDK in Python e Javascript** che consentono di richiamare e programmare i moduli Plezmo anche da ambienti di sviluppo esterni
- Molto **robusto e resistente**
- Consente di realizzare progetti con **applicazioni pratiche immediate nel mondo reale** (es: sistemi di rilevazione dati in progetti di robotica, sistemi di automazione, ecc.)
- Consente di **disegnare e realizzare delle vere e proprie App** per controllare e interagire con i propri progetti
- Consente di aggiungere al proprio progetto dei **moduli virtuali** e di utilizzarli, da soli, per testare il proprio codice (esattamente come avviene nella realtà professionale), oppure in abbinamento a quelli fisici per ampliare il numero di elementi a disposizione e dunque la complessità del progetto
- *Coding, robotica, automazione, ecc.*



Istituti comprensivi: che cercano una soluzione che possa essere impiegata nei diversi ordini di scuole, così da massimizzare l'investimento e garantire continuità didattica



Scuole/docenti che vogliono fare tinkering*: mentre l'offerta di soluzioni di robotica educativa è molto ampia e varia, meno diffuse sono le soluzioni di tinkering, che ampliano gli orizzonti della robotica con aspetti quali il riciclo creativo e l'IOT: con Plezmo è possibile interagire con qualsiasi aspetto concreto della vita reale e della quotidianità che circonda gli alunni, utilizzando qualsiasi tipo di materiale di recupero



Docenti che vogliono fare IOT e APP design: solitamente quando si parla di IOT si pensa ad Arduino o Raspberry PI, che richiedono capacità elettroniche e di programmazione abbastanza evolute; se si vuole puoi aggiungere a sistemi come questi un'interfaccia via App le cose si fanno ancora più complesse. Con Plezmo invece IOT e App design diventano accessibili anche a studenti (e docenti) che non hanno alcuna competenza pregressa, dagli 8 anni in su!



Scuole/docenti con classi/gruppi di lavoro di diverse dimensioni: grazie al simulatore incluso nel software che consente di aggiungere al progetto moduli virtuali (in sostituzione o in abbinamento ai moduli Plezmo fisici), con lo stesso numero di kit si può facilmente riconfigurare l'attività in classe su gruppi di lavoro di dimensioni molto diverse

Per tinkering si intende quella **metodologia di educazione informale molto vicina alla **cultura maker** con la quale i partecipanti **sperimentano in modo alternativo la scienza, la tecnologia, l'ingegneria, l'arte e la matematica**. Sposando in pieno l'approccio del learning-by-doing (tinkering significa letteralmente «armeggiare») il tinkering unisce l'esperimento scientifico con la tecnologia e il riciclo creativo.*

SCULPTO



Unica



Sculpto PRO2 – L'innovativa stampante 3D pronta all'uso, basta collegarla alla corrente, connetterla all'applicazione e si è pronti a stampare! L'applicazione è integrata con una libreria con più di 100.000 progetti pronti all'uso, permette di monitorare quanto tempo serve per eseguire una stampa e quanti grammi di filamento serviranno. Sculpto utilizza filamenti di PLA completamente prodotti in Europa con materiale derivante dalle barbabietole da zucchero, quindi perfettamente biodegradabili e senza rilascio di sostanza tossiche durante il processo di stampa

Sculpto PRO2 è unica, non ha competitor sul mercato! Ha una tecnologia BI-POLARE grazie alla quale si muovono sia il piatto che l'estrusore in fase di stampa.

Prezzo* 582€

Prodotti Focus

* Prezzo indicativo utente finale: fare sempre riferimento al listino aggiornato!

Facilissima da usare, portatile, silenziosa e sicura diventa uno strumento di lavoro con cui tutti i ragazzi, a partire dalle scuole primarie, possono cimentarsi. Non più appannaggio solo dei “makers”, la stampa 3D diventa con Sculpto2 EDU uno strumento didattico per tutti e consente di introdurre in classe un nuovo approccio:
learning-by-printing!



Scuola primaria

- **Sicura e semplice** da usare, può essere utilizzata anche nei primi anni di scuola – con opportuna supervisione nelle primissime classi – dotando di una Sculpto2 EDU ciascun gruppo di lavoro
- Molto **robusta e resistente**
- Consente di concentrarsi sull’output della stampa e sugli aspetti didattici ad esso collegati: insegna ai ragazzi a progettare e creare da sé, **autonomamente**, ciò di cui hanno bisogno per **risolvere un problema**
- Il suo impiego si estende a **tutte le materie**: rappresentazione in scala della scuola, della città, della regione, ecc.; sistema per nutrire gli uccellini da installare nel giardino della scuola; sistema di irrigazione dell’orto, ecc.



Scuola sec. di I grado

- **Sicura e semplice** da usare può essere affidata ai ragazzi: ciascun gruppo di lavoro utilizza la propria Sculpto2 EDU, in autonomia
- Molto **robusta e resistente**
- Consente di concentrarsi sull’output della stampa e sugli aspetti didattici ad esso collegati: insegna ai ragazzi a progettare e creare da sé, **autonomamente**, ciò di cui hanno bisogno per **risolvere un problema**
- Consente di concentrarsi sulla progettazione e sulla **modellazione 3D**
- Il suo impiego si estende a **tutte le materie**: creazione di un modello in scala di smart home; riproduzione degli organi interni e del sistema scheletrico; riproduzione in scala e in 3D del mondo microscopico, ecc.



Scuola sec. di II grado

- Consente di far lavorare attivamente e contemporaneamente più gruppi di lavoro, ognuno con la propria Sculpto2 EDU, eliminando i tempi di attesa e tenendo i ragazzi sempre motivati
- Consente di concentrarsi sulla progettazione e sulla **modellazione 3D**
- Il suo impiego si estende a **tutte le materie**: riproduzione in 3D di sistemi microscopici complessi (molecole, DNA, ecc.); creazione di prototipi (industriali, architettonici, artistici, logistici, ecc.); ricostruzioni in scala di luoghi, monumenti ed edifici storici del passato, ad oggi non più osservabili; ecc.

-  **Istituti comprensivi:** che cercano una soluzione di stampa 3D che possa essere impiegata nei diversi ordini di scuole, così da massimizzare l'investimento e garantire continuità didattica
-  **Scuole primarie:** che cercano una stampante 3D adatta alla fascia d'età dei loro alunni
-  **Istituti con più sedi distribuite sul territorio:** che cercano una soluzione di stampa 3D che possa essere condivisa sui diversi plessi; leggera e portatile, Sculpto2 Edu può essere facilmente spostata da una sede all'altra
-  **Scuole sprovviste o con difficoltà d'accesso al laboratorio tecnico:** Sculpto2 EDU è portatile e per funzionare non richiede nient'altro che una presa di corrente e un piccolo tavolo o banco (ha una base d'appoggio di circa 20 x 20 cm); non richiede dunque un'aula dedicata né il coinvolgimento del personale tecnico di laboratorio, ma può essere utilizzata direttamente in classe
-  **Scuole che non hanno un supporto tecnico interno:** le stampanti 3D sono macchine utensili e la loro adozione a scuola richiede solitamente una buona dimestichezza con questi apparati e determinate competenze tecniche da parte del personale docente o del personale tecnico; Sculpto2 EDU non richiede niente di tutto ciò ed è dunque la soluzione perfetta per quelle realtà che non hanno l'adeguata preparazione tecnica ma vogliono comunque integrare la stampa 3D all'interno della didattica

KUBO



4 - 10 anni

ATTENZIONE: attualmente disponibile solo nel Kit da 4 robot + Accessori

Prodotti Focus

 ligra

Facile, intuitivo.

Adatto anche ai bambini che non sanno né leggere né scrivere.

Non servono dispositivi aggiuntivi per programmarlo.





Scuola dell'infanzia e primaria

- Studiato appositamente per la fascia d'età **4-10 anni**, Kubo è perfetto non solo per la scuola primaria ma anche per la scuola dell'infanzia
- **Non necessita di device aggiuntivi** (come tablet/computer) e pertanto, oltre a non richiedere alcun costo aggiuntivo, evita tutte le problematiche di gestione dei dispositivi in classe, estremamente delicate in questa fascia d'età
- **Semplice e immediato**, grazie alle TagTiles che richiamano le tessere di un puzzle
- Molto **robusto e resistente**
- Perfetto per progetti che coinvolgono attività manuali (creazione mappe personalizzate, creazione travestimenti per Kubo, ecc.)
- Matematica, geometria, geografia, capacità visuo-spaziali, orientamento, scala e proporzione (ecc.)



Scuole dell'infanzia: che cercano una soluzione di robotica educativa adatta alla loro fascia d'età; Kubo nasce proprio per i più piccoli ma allo stesso tempo offre una soluzione con incredibili potenzialità didattiche, specialmente se paragonata a soluzioni alternative pensate per lo stesso ordine di scuola; Kubo si presta a moltissime finalità e, al di là del coding, è lo strumento perfetto per affrontare i temi del prendersi cura, della consapevolezza di sé e dell'altro, dell'essere autonomi, e così via.



Scuole/docenti con studenti con BES: che cercano soluzioni tecnologiche inclusive adatte a questa fascia d'età; Kubo viene scelto da insegnanti di sostegno in tutta Europa per le sue caratteristiche uniche e ha dato risultati eccellenti in questo senso, anche e in particolare con bambini affetti da autismo



Scuole/docenti con studenti stranieri: in una situazione multiculturale e multilingua è spesso difficile trovare una soluzione tecnologica realmente inclusiva, che ponga tutti gli studenti allo stesso livello senza penalizzarne alcuni; Kubo e il suo approccio a puzzle sono del tutto indipendenti dall'aspetto linguistico



Docenti che non hanno alcuna competenza di programmazione: che cercano una soluzione di robotica educativa che non li intimidisca; Kubo non utilizza nessun linguaggio di programmazione, soltanto le tessere TagTiles, e dà così la possibilità a tutti gli insegnanti di introdurre i concetti fondamentali del coding, indipendentemente dalla loro preparazione e dalla loro disciplina

ROBO WUNDERKIND



5 - 12 anni

Prodotti Focus



Soluzione basata su moduli componibili. Sfrutta la combinazione colore-funzione in ognuna delle 3 applicazioni esistenti per la sua programmazione.





Scuola primaria

- Sistema di costruzioni **ergonomico e resistente**, pensato proprio per le scuole primarie
- L'utilizzo di un **codice colore** condiviso tra i blocchi fisici e le Robo App rende la programmazione intuitiva ed immediata
- Le **Robo App** sono basate quasi esclusivamente su colori e icone, rendendo la soluzione adatta anche per i bambini che non sanno ancora leggere
- Compatibile con Lego, si presta alla realizzazione di progetti creativi che impiegano anche altri materiali (tinkering utilizzando carta, colla, ecc.)
- Coding, robotica, affettività, educazione stradale (ecc.)



Scuola Sec. inferiore

- Grazie alle potenzialità offerte dalla app Robo Code si rivela adatto anche agli studenti fino ai 12 anni
- D'altro canto, potrebbe risultare una soluzione troppo «semplice» se gli studenti hanno già esperienza di robotica e coding



Scuole primarie: che cercano una soluzione di robotica educativa adatta alla loro fascia d'età; Robo Wunderkind è un **sistema di costruzioni** modulare che supera le difficoltà tipiche incontrate dai bambini più piccoli (piccoli pezzi, incastri difficili e delicati, tempi di assemblaggio lunghi, ecc.); il suo approccio consente di stimolare la creatività e la fantasia, e allo stesso tempo di intraprendere un percorso di apprendimento strutturato nel mondo della robotica e del coding ancora prima di saper leggere o scrivere, grazie ad un sistema basato completamente su **icone e colori**



Scuole/docenti con studenti stranieri: in una situazione multiculturale e multilingua è spesso difficile trovare una soluzione tecnologica realmente inclusiva, che ponga tutti gli studenti allo stesso livello senza penalizzarne alcuni; le App di Robo Wunderkind sono quasi del tutto basate su icone e colori, rendendo così la soluzione didattica indipendente dalle capacità linguistiche degli alunni

EDISON



4 - 16 anni

Prodotti Focus

The logo for 'ligra' features a stylized orange flame or leaf icon above the word 'ligra' in a blue, lowercase, sans-serif font.

Estremamente versatile con i suoi 4 linguaggi di programmazione. Può essere utilizzato con i bambini che non sanno leggere e scrivere così come con ragazzi già in grado di usare linguaggi complessi.

The logo for 'Edison' features a stylized orange lightbulb icon with a filament inside, positioned above the word 'Edison' in a bold, black, sans-serif font.



Scuola primaria

- Con i **codici a barre** può essere utilizzato anche nei primi anni di scuola (in questa modalità non necessita di nessun device aggiuntivo come tablet/computer)
- Per i docenti che vogliono fare coding, i linguaggi **EdBlocks** e **EdScratch** sono perfetti per questa fascia d'età (codice colore, drag & drop)
- Molto **robusto e resistente**
- Perfetto per progetti che coinvolgono attività manuali (tinkering utilizzando carta, colla, ecc.)
- Matematica, geometria, musica (ecc.)



Scuola Sec. inferiore

- Per i docenti che vogliono fare coding, i linguaggi **EdBlocks** e **EdScratch** sono perfetti per questa fascia d'età; per i più esperti, è disponibile anche **EdPy** (linguaggio di programmazione testuale)
- Perfetto per realizzare progetti complessi e creativi utilizzando il kit EdCreate (o mattoncini Lego)
- Scienze, fisica, matematica e statistica, musica (ecc.)

-  **Istituti comprensivi:** che cercano una soluzione che possa essere impiegata nei diversi ordini di scuole, così da massimizzare l'investimento e garantire continuità didattica
-  **Scuole/docenti con budget ridotto:** la soluzione offre un incredibile rapporto qualità/prezzo, che la rende accessibile anche nel caso di budget molto ridotti
-  **Scuole con rigidi protocolli informatici di sicurezza:** laddove vi siano policy IT abbastanza stringenti (antivirus, restrizioni sui privilegi di amministrazione sui device, ecc.) spesso diventa problematico utilizzare soluzioni di robotica e coding; Edison invece non solo non richiede l'installazione di alcun software (è completamente web-based) ma si connette al device tramite jack audio senza utilizzare la porta USB il cui utilizzo potrebbe non essere disponibile; questo consente ai docenti di lavorare liberamente senza richiedere l'intervento del responsabile tecnico
-  **Scuole che utilizzano tipi di device diversi:** gli ambienti di programmazione di Edison sono tutti web-based e come tali indipendenti dal tipo di dispositivo (computer, tablet o smartphone) e dal sistema operativo (Mac, Linux, Windows, iOS, Android): basta soltanto un browser internet e una porta jack audio per poter utilizzare la soluzione

WEEEMAKE



8+ anni

Prodotti Focus

The logo for 'ligra' features a stylized orange bird-like icon above the word 'ligra' in a blue, lowercase, sans-serif font.

Disponibile in diversi kit che lo rendono uno strumento estremamente versatile. Ha una struttura componibile in metallo che supporta lo sviluppo delle abilità manuali.

The logo for 'WEEEMAKE' features a stylized orange robot head icon to the left of the word 'WEEEMAKE' in a bold, black, uppercase, sans-serif font.



Scuola primaria

- Consigliato dagli 8 anni in su per la presenza di piccole parti da assemblare tramite piccoli utensili e cacciaviti; è necessaria una discreta manualità



Scuola Sec. inferiore

- Sistema di costruzioni **resistente e solido**, completamente **in metallo**, con il quale creare non solo progetti innovativi ma anche riproduzioni perfettamente funzionanti e durature di ciò che gli studenti incontrano nel mondo reale (da una lampada intelligente che si accende al battito di mani ad una stazione meteo che misura temperatura e umidità all'interno della classe)
- Il controller centrale è basato su Arduino e avvicina i ragazzi, in modo semplice e progressivo, all'**elettronica** ed alla **robotica** (sensori, attuatori, ecc.)
- L'ambiente di sviluppo WeeeCode, basato su **Scratch** e su **Arduino IDE**, propone un percorso didattico progressivo, che introduce gli alunni al mondo del making e dei linguaggi di programmazione professionali
- Coding, robotica, elettronica, scienze, matematica, tecnologia (ecc.)

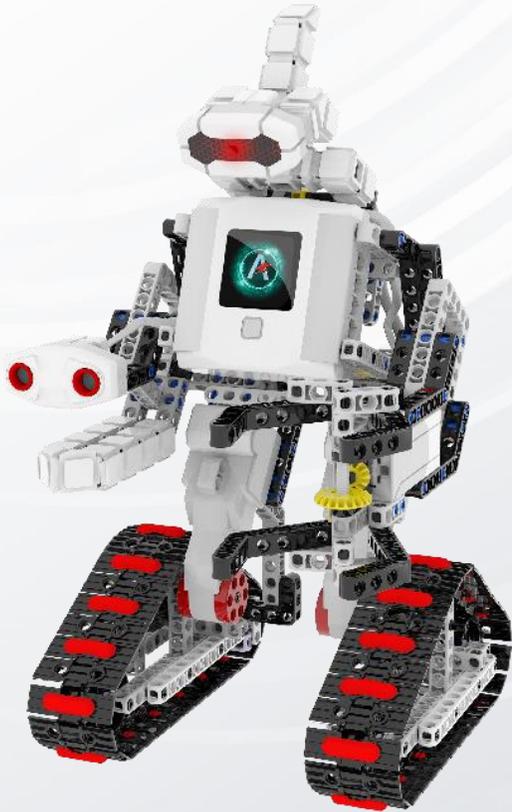


Scuole/docenti interessati a una soluzione tipo mBot: WeeeMake è un'ottima soluzione alternativa alla serie mBot di MakeBlock, il sistema di costruzioni dal caratteristico colore azzurro, molto diffuso anche in Italia. Entrambe le soluzioni si basano su un sistema di parti meccaniche in metallo e richiedono viti e bulloni per l'assemblaggio; le schede sono simili, entrambe basate sul medesimo microchip. Anche lato software si ritrova il medesimo approccio: una App mobile che consente di controllare e programmare il robot da remoto e un'applicazione desktop basata su Scratch e Arduino. Allora perché scegliere WeeeMake? A parità di investimento, le soluzioni WeeeMake mettono a disposizione un numero di componenti e sensori maggiore. Inoltre, grazie a Li.Edu.Co., i docenti avranno a disposizione piani di lezione in italiano pensati per la soluzione WeeeMake, creati e mappati sugli obiettivi formativi del MIUR



Scuole/docenti interessati a Scratch e/o Arduino: grazie al suo percorso di apprendimento graduale ed alle diverse modalità di interazione, WeeeMake consente di iniziare gli alunni a due tra i linguaggi di programmazione più diffusi in ambiente didattico: Scratch e Arduino. All'interno di WeeeCode infatti lo studente può sempre trasformare il codice inserito in Scratch nell'Arduino IDE, verificandolo ed eventualmente modificandolo direttamente in C/C++

ABILIX



6 - 18 anni

Prodotti Focus

The logo for 'ligra' features a stylized orange and blue graphic resembling a flame or a leaf above the word 'ligra' in a blue, lowercase, sans-serif font.

Strumento versatile con i mattoncini a 6 facce e il controller dotato di 12 porte e schermo touch a colori. Programmabile attraverso una app, sono a disposizione 4 diversi linguaggi di programmazione.

The logo for 'Abilix' features a stylized red lightning bolt icon to the left of the word 'Abilix' in a bold, red, sans-serif font.



Scuola primaria

- Consigliato dagli 8 anni in su per la presenza di piccole parti da assemblare, benché ad incastro; è necessaria una discreta manualità



Scuola Sec. inferiore

- Sistema di costruzioni con il quale dare libero sfogo alla fantasia oppure creare progetti guidati, seguendo le guide presenti nella App
- Il controller centrale è molto potente ma allo stesso tempo di **semplice utilizzo**: basta collegare sensori e attuatori alle porte per avvicinare i ragazzi, in modo semplice e progressivo, alla **robotica** (sensori, attuatori, ecc.)
- L'ambiente di sviluppo, basato su **APP a difficoltà crescente**, propone un percorso didattico progressivo, che introduce gli alunni al **coding** (controllo remoto, programmazione a blocchi, Scratch, chart, ecc.)
- Coding, robotica, elettronica, scienze, matematica, tecnologia (ecc.)



Scuola Sec. superiore

- Sistema di costruzioni con il quale dare libero sfogo alla fantasia oppure creare progetti guidati, seguendo le guide presenti nella App
- Il controller centrale è **molto potente e versatile**: con le sue 12 porte e i sensori integrati consente di realizzare progetti molto complessi
- L'ambiente di sviluppo, basato su **APP a difficoltà crescente**, propone un percorso didattico progressivo, che accompagna gli alunni dalle basi del **coding** fino ai linguaggi di programmazione professionali
- Coding, robotica, elettronica, scienze, matematica, tecnologia (ecc.)



Scuole/docenti interessati a una soluzione tipo Lego Mindstorm: Abilix Krypton è un'ottima soluzione alternativa alla serie EV3 Mindstorm di Lego. Entrambe le soluzioni si basano su un sistema di costruzioni con un controller centrale, con analogia sensoristica. Anche lato software entrambe le soluzioni possono essere programmate tramite dispositivo mobile o PC con linguaggi di programmazione visuale e testuale. Ma Abilix Krypton mette a disposizione un controller con più porte (per connettere un numero maggiore di componenti e sensori nello stesso progetto), mattoncini a 6 facce più versatili e un kit superiore a parità di investimento. Inoltre, grazie a Li.Edu.Co., i docenti avranno a disposizione piani di lezione in italiano pensati per la soluzione, creati e mappati sugli obiettivi formativi del MIUR



Scuole/docenti interessati a coding e robotica: grazie al suo percorso di apprendimento graduale ed alle diverse modalità di interazione, Abilix Krypton consente di accompagnare gli alunni in un percorso didattico graduale alla scoperta del coding. Le infinite possibilità di assemblaggio consentono di stimolare la creatività degli studenti.

PI-TOP[3]



La parola d'ordine è «imparare facendo»: un kit completo che mette a disposizione uno strumento con le caratteristiche di un laptop e tutto il necessario per diventare dei veri maker.

10+ anni

Prodotti Focus

Non ha competitor diretti, ma i docenti e le scuole che hanno già confidenza con kit di robotica basati su RaspberryPI o Arduino potrebbero obiettare che tali kit risultano più convenienti, con un prezzo medio che si aggira (per componenti di buona qualità) intorno agli 80 / 100 €.

- Il prezzo sopra citato non include il computer necessario per l'ambiente di sviluppo: pi-top [3] è invece una soluzione integrata, nessun altro costo/device è necessario
- I kit di robotica sopra citati non offrono nessuno strumento didattico che consenta al docente di organizzare e supervisionare la lezione; la piattaforma web pi-topCLASSROOM, invece, insieme all'ambiente di sviluppo pi-topCODER rappresentano un importantissimo valore aggiunto che trasforma una soluzione per makers in uno strumento didattico vero e proprio (possibilità di creare lezioni guidate, monitorare i progressi in tempo reale, sottoporre questionari di valutazione, ecc.)
- Pi-top [3] alleggerisce il lavoro dei docenti: nessuna lunga ricerca per l'approvvigionamento dei componenti, nessun tempo di set-up dell'ambiente software sul computer. In più, pi-top [3] offre agli insegnanti un'ampia libreria di lezioni da cui prendere spunto: i contenuti possono essere facilmente copiati, personalizzati e riutilizzati, riducendo i tempi di preparazione delle lezioni

Prezzo 330€*

pi-top

* Prezzo indicativo utente finale: fare sempre riferimento al listino aggiornato!



Scuola Sec. inferiore Scuola Sec. superiore

- Perfetto per muovere i primi passi nel mondo del **making** e della **prototipazione**, Pi-top [3] non richiede al docente di predisporre complicati laboratori né di dedicarsi al reperimento dei diversi materiali necessari (schede, resistenze, sensori, ecc.), ma fornisce una **soluzione integrata e subito pronta**
- Mette a disposizione **un ambiente di sviluppo completo** per Python e Sonic PI, all'interno del quale il docente può integrare guide, spunti, spiegazioni teoriche, questionari di valutazione e porzioni di codice
- Consente di apprendere com'è fatto un computer assemblandone uno
- Consente di organizzare la classe in gruppi di lavoro impegnati in **progetti diversi in contemporanea**
- Consente la supervisione in tempo reale della classe (attività svolte, stato di avanzamento, risultati, ecc.)
- Mette a disposizione numerosi altri programmi didattici, già preinstallati, come Scratch e Minecraft PI
- Consente di realizzare **progetti interdisciplinari**, che abbinino alle attività manuali e di programmazione aspetti teorici legati a materie diverse (es: realizza la tua melodia con Sonic PI)+
- Mette a disposizione la suite di LibreOffice per la stesura di relazioni, elaborati, ecc.
- Coding, matematica, geometria, musica, scienze (ecc.)



Scuole/docenti interessati a soluzioni tipo Arduino: i docenti che hanno già una certa confidenza con soluzioni per makers hanno di solito anche ben presenti le difficoltà legate all'approvvigionamento e introduzione di queste tecnologie in classe; grazie a pi-top [3] invece non è necessario acquistare i diversi componenti sui siti di elettronica, né preoccuparsi dell'installazione dei driver e di tutto ciò che serve ad avere un ambiente di lavoro completo e funzionante; con pi-top [3] i docenti (come gli alunni) possono concentrarsi esclusivamente sui contenuti didattici



Scuole/docenti interessati al coding: pi-top [3] mette a disposizione una piattaforma completa che consente ai docenti di creare un percorso di apprendimento strutturato in fatto di coding. L'insegnante può creare facilmente percorsi didattici guidati, sottoporre progetti alla classe (o progetti diversi a diversi gruppi di lavoro), integrare all'interno dell'attività di programmazione spiegazioni teoriche, questionari di valutazione e addirittura porzioni di codice pronte da utilizzare nel programma su cui lo studente sta lavorando. Inoltre, può costantemente monitorare lo stato di avanzamento dei suoi studenti, insieme ai risultati raggiunti. Grazie a pi-topCODER e pi-topCLASSROOM il docente non perde mai il controllo della lezione, nonostante gli studenti lavorino in maniera completamente autonoma, in pieno spirito learning-by-doing. Inoltre, all'interno di una stessa classe i ragazzi possono lavorare contemporaneamente su progetti diversi, addirittura con linguaggi di programmazione diversi, cosa difficile da gestire senza una piattaforma come quella di pi-top [3].

DOBOT MAGICIAN



Unica



Il braccio robotico da scrivania, con soli 32cm di ingombro, pensato per le scuole. Versatile e modulare con le 5 testine intercambiabili incluse, può diventare: una stampante 3D, incisore laser, ventosa, pinza, strumento per disegno. E' programmabile in più di 20 linguaggi di programmazione e ha 7 modalità di controllo tra le quali: WiFi, Bluetooth, joystick e EEG. Sono disponibili kit espansione (nastro trasportatore, rotaia e visual kit) che lo rendono in tutto e per tutto simile a un braccio robotico di tipo industriale.

Dobot magician con i suoi kit «espansione» è l'unico braccio robotico pensato per la scuola ma soprattutto portatile.

Prezzo 1700€*

Prodotti Focus



* Prezzo indicativo utente finale: fare sempre riferimento al listino aggiornato!



Scuola Sec. inferiore

- Perfetto per muovere i primi passi nel mondo dell'**automazione** e dell'**industria 4.0**
- Non richiede l'allestimento di complessi laboratori dotati di sistemi di sicurezza avanzati, può essere facilmente trasportato da una classe all'altra all'interno della valigetta che contiene anche tutta l'attrezzatura.
- Mette a disposizione **un ambiente di sviluppo completo** che accompagna i ragazzi in modo semplice con un linguaggio di programmazione a blocchi
- Consente di apprendere come funziona una catena d'assemblaggio
- Facile e sicuro necessita di pochi semplici accorgimenti dal punto di vista della sicurezza



Scuola Sec. superiore

- Perfetto per conoscere meglio il mondo dell'**automazione** e dell'**industria 4.0**
- Non richiede l'allestimento di complessi laboratori dotati di sistemi di sicurezza avanzati, può essere facilmente trasportato da una classe all'altra all'interno della valigetta che contiene anche tutta l'attrezzatura.
- Mette a disposizione **un ambiente di sviluppo completo** che accompagna i ragazzi in modo semplice iniziando con un linguaggio di programmazione a blocchi per arrivare a linguaggi complessi come Python e Java
- Consente di apprendere come funziona una catena d'assemblaggio e può essere ampliato inserendo i kit espansione che consentono di ricreare quasi fedelmente un ambiente industriale, senza muoversi dall'aula
- Facile e sicuro necessita di pochi semplici accorgimenti dal punto di vista della sicurezza
- Permette di studiare diversi ambiti del mondo industriale grazie alle 5 testine intercambiabili

Dobot Magician | Sales proposition



Scuole/docenti interessati a soluzioni per lo studio dell'automazione: gli insegnanti di istituti tecnici o di materie come tecnologia, spesso sono alla ricerca di soluzioni per affrontare in modo semplice ed al tempo stesso efficace materie come l'automazione industriale, e concetti fisici come l'impiego di pompe a vuoto. Dobot Magician è un valido strumento per affrontare questi temi avvalendosi di uno strumento leggero, compatto e di semplice utilizzo.



Istituti tecnici: gli Istituti Tecnici sono spesso focalizzati sullo studio dell'automazione e dell'industria 4.0 ma altrettanto spesso queste scuole non hanno un ambiente adatto per approntare uno spazio di questo tipo. Per realizzare un laboratorio di automazione serve, infatti, un ambiente controllato dotato di sistemi di sicurezza che consentano l'arresto immediato di tutte le strumentazioni. Dobot Magician, unito ai suoi kit espansione, consente di ricreare un vero e proprio laboratorio di automazione facile da utilizzare, sicuro, approntabile in qualsiasi spazio si abbia a disposizione.



Scuole che hanno poco spazio: tutte le scuole vorrebbero avere ampi spazi in cui realizzare i propri esperimenti ma, spesso, non hanno gli spazi adeguati o mancano del tutto le aule dedicate. Dobot Magician consente di realizzare un laboratorio in uno spazio contenuto – basta un tavolo – all'interno di qualsiasi aula – basta una presa della corrente. Dobot Magician e tutti i suoi kit sono leggeri, riponibili nelle loro confezioni a fine attività potendo tornare ad utilizzare normalmente l'aula.



Scuole/docenti che vogliono abbinare l'informatica all'automazione: Dobot Magician si programma in vari modi, alcuni dei quali non coinvolgono linguaggi di programmazione, e tra queste modalità esistono anche diversi linguaggi di programmazione (più di 20). Questo consente di accompagnare gli studenti dall'apprendimento su come funziona Dobot Magician senza dover utilizzare un linguaggio di programmazione fino ad arrivare a linguaggi complessi come Java.

DOBOT MOOZ



Prodotti Focus



Stampante 3D di qualità industriale, con struttura completamente in metallo e da assemblare al primo utilizzo. Dotata di controller touchscreen e di guscio protettivo. Esistono due modelli che differiscono per proprietà e caratteristiche fisiche:



Mooz-2 Full: dotata di testine intercambiabili (stampante 3D, incisore laser e fresa)



Mooz-3: può miscelare fino a 3 colori



* Prezzo indicativo utente finale: fare sempre riferimento al listino aggiornato!



Scuola Sec. superiore

- Le stampanti della serie Mooz sono perfette per apprendere il funzionamento di una stampante 3D quasi a livello professionale
- Le stampanti Mooz richiedono di essere assemblate prima di poter essere utilizzate, richiedono quindi manualità, conoscenza delle stampanti 3D
- Hanno una tecnologia semplice con la possibilità, nella versione Mooz-2, di poter utilizzare anche diversi strumenti come la fresa CNC e il laser; nella versione Mooz-3 consente il miscelamento di più colori permettendo la stampa di oggetti più complessi

Dobot Mooz | Sales proposition



-  **Scuole/docenti interessati a stampanti 3D simili alle professionali:** spesso nelle scuole si cercano soluzioni simili alle stampanti 3D professionali o utilizzate nei fab-lab, Dobot Mooz è la soluzione adatta a rispondere a queste esigenze
-  **Istituti tecnici:** gli Istituti Tecnici sono spesso alla ricerca di strumenti che consentano loro di allenare le abilità dei ragazzi, Dobot Mooz consente di far iniziare l'apprendimento sin dal momento in cui viene aperta la scatola della stampante. Le Dobot Mooz devono essere infatti assemblate e settate prima di poter essere utilizzate, in questo modo i ragazzi iniziano ad apprendere fin da subito. La possibilità, poi, di utilizzare diverse testine può portare i ragazzi a studiare ulteriori aspetti come la fresatura CNC e l'incisione laser, aspetti anch'essi presenti nell'industria.
-  **Scuole che hanno poco spazio:** le Dobot Mooz hanno una dimensione contenuta e possono essere facilmente riposte dopo l'utilizzo, tutti gli strumenti possono essere riposti nella scatola in modo sicuro.

Software



Tablet e notebook possono stimolare un apprendimento attivo e collaborativo, soprattutto se corredati da innovative piattaforme didattiche installate sui dispositivi o in Cloud. Ligra ha la capacità di rispondere ai diversi bisogni degli istituti scolastici, fornendo loro strumenti per una didattica avanzata (Didalo, LanSchool) e software home made per la protezione dei dati e contro il cyber bullismo (Chimpa).

Gli obiettivi dell'aver il corretto software tra le mura scolastiche

- ✓ Garantire la sicurezza degli studenti tra le mura scolastiche (evitando furto di dati e fenomeni di cyberbullismo)
- ✓ Agevolare il lavoro degli insegnanti nel percorso scolastico
- ✓ Supportare l'apprendimento degli studenti
- ✓ Garantire inclusione anche degli studenti BES

Le tipologie di software che abbiamo a catalogo

- ✓ Piattaforme di e-learning
- ✓ Mobile Device Management (MDM)
- ✓ Gestione delle reti scolastiche

Software

DIDALO



Prodotti Focus



La piattaforma di Social Learning

Didalo è la piattaforma con contenuti sviluppati dall'Università di Roma 3 pensata per gli istituti superiori e caratterizzata da un alto grado di adattabilità e personalizzazione. I contenuti possono infatti essere diversificati per insegnamento, per anno scolastico e per necessità del docente. Inoltre possono essere precaricati



Scuola Sec. inferiore

- Fornisce alla scuola un valido strumento per poter mettere a disposizione degli studenti il materiale utile al loro apprendimento
- In questo caso si trae il vantaggio massimo dalla sola piattaforma senza contenuti



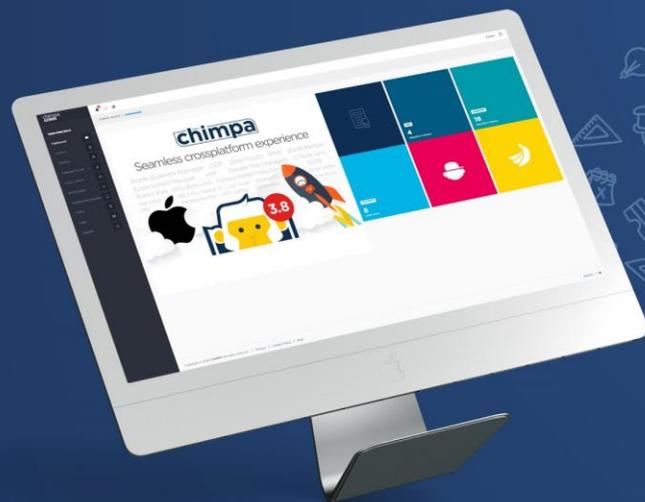
Scuola Sec. superiore

- Perfetto per accompagnare gli studenti nel loro apprendimento fornendo diverso materiale a disposizione, la possibilità di effettuare verifiche online, avviare videolezioni e inviare comunicazioni agli studenti
- Perfetta combinazione tra un registro di classe e un LMS pensato per supportare la didattica
- Supporta gli studenti in ogni fase del loro apprendimento proponendo prove di autovalutazione che si adattano alla fase dell'apprendimento in cui si trovano. La piattaforma, grazie alla sua struttura adattiva, riesce a proporre agli studenti prove volte a colmare le loro lacune

-  **Scuole/docenti interessati a soluzioni di e-learning:** spesso nelle scuole si cercano soluzioni che possano supportare l'apprendimento h24 in qualsiasi giorno della settimana, senza dover ricorrere ai libri di testo; in aggiunta gli insegnanti cercano soluzioni attraverso le quali si possano sottoporre ai ragazzi verifiche di qualsiasi tipo direttamente sulla piattaforma.
-  **Istituti Superiori:** in questo tipo di scuola si possono sfruttare al massimo i contenuti predisposti dall'Università di Roma Tre, avendo a disposizione tutto il materiale in formato digitale che consente di coprire l'intero ciclo di studi.
-  **Scuole che vogliono sostituire altre piattaforme già in uso:** spesso il problema principale, quando si tratta di utilizzare piattaforme online, è l'accesso che queste anno ai dati personali degli studenti che, nella maggior parte dei casi, sono minorenni. Didalo garantisce la totale protezione dei dati avendo i server ubicati in Italia.

Software

chimpa



Prodotti Focus



Il nostro MDM Proprietario

Chimpa è una soluzione prodotta e sviluppata da Xnoova, società del Gruppo, che permette di gestire, monitorare, condividere applicazioni, remotizzare e proteggere la privacy di smartphone, tablet e monitor interattivi che utilizzano SO Android e iOS. Chimpa School raggruppa in sé tutte le caratteristiche necessarie per agevolare il lavoro degli insegnanti e dell'amministrazione scolastica consentendo di controllare i dispositivi dei ragazzi durante l'orario scolastico garantendo un ambiente di lavoro sicuro. I docenti possono guidare gli studenti nel corso della lezione applicando le restrizioni di volta in volta necessarie. Chimpa 24 è la soluzione che garantisce una rete di sicurezza anche al di fuori delle mura scolastiche, diventando un'ottima risorsa contro il cyberbullismo, il controllo e la gestione continuano anche tra le mura domestiche.



Scuole Primarie

- Utilizzabile anche con i più piccoli dacché non necessita da parte loro di particolari azioni, Chimpa MDM lavora in background garantendo il costante monitoraggio del dispositivo
- Consente di monitorare i dispositivi che si trovano nelle mani di minori che potrebbero facilmente incappare in contenuti inappropriati



Scuole Secondarie 1° grado Scuole Secondarie 2° grado

- Consente di monitorare i dispositivi che si trovano nelle mani di minori che potrebbero facilmente incappare in contenuti inappropriati
- Consente di sensibilizzare i ragazzi a temi delicati come il bullismo/cyberbullismo ma anche aiutarli a comprendere come utilizzare in modo appropriato un dispositivo tecnologico quali smartphone e tablet
- La scuola può proteggere sé stessa e i propri studenti da utilizzi impropri dei dispositivi di sua proprietà
- Consente agli insegnanti di monitorare gli studenti suddividendoli anche in gruppi, potendo poi affidare ad ogni gruppo diverse restrizioni

-  **Scuole/docenti interessati a soluzioni MDM:** spesso nelle scuole si cercano soluzioni che possano supportare il lavoro degli insegnanti, specie nella didattica a distanza, e degli amministratori dei dispositivi permettendo loro di gestire massivamente tablet e smartphone da un unico pannello di controllo e con pochi click. Chimpa MDM consente di monitorare e gestire massivamente tutti i dispositivi dell'organizzazione da un solo pannello di controllo accessibile da browser web.
-  **Istituti che utilizzano già ambienti come Google Workspace (GSuite) o Apple Classroom:** Chimpa MDM è perfettamente integrato con questi ambienti permettendo così continuità senza dover gestire ambienti separati.
-  **Scuole che vogliono avere tutti i dispositivi mobili sotto controllo:** Chimpa MDM consente di monitorare e gestire qualsiasi tipologia di dispositivo mobile: tablet, smatphone e monitor interattivi assicurando la totale sicurezza degli utenti e dei dispositivi
-  **Scuole che necessitano di una piattaforma sicura:** affidare la gestione dei dispositivi a piattaforme che non garantiscono il corretto utilizzo dei dati personali può essere una problematica, affidarsi invece ad una soluzione completamente italiana garantisce il pieno rispetto del GDPR.

Software

 LANSCHOOL

 ligra

La Rete Didattica

Lanschool è la soluzione di Lenovo che permette di gestire le attività didattiche svolte in una rete locale, garantendo al docente la possibilità di monitorare le attività svolte dagli studenti e di stimolare la partecipazione attiva. E' già disponibile anche la versione in Cloud, che rappresenta uno strumento ancora più importante e funzionale per la didattica a distanza.

Prodotti Focus



Scuola Primaria

- Utilizzabile anche con i più piccoli dacché non necessita da parte loro di particolari azioni, LanSchool lavora in background garantendo il costante monitoraggio del dispositivo
- Consente di monitorare i dispositivi che si trovano nelle mani di minori che potrebbero facilmente incappare in contenuti inappropriati
- Consente di lavorare sia in classe in un'aula informatica sia a casa con la versione LanSchool Air potendo sempre vedere esattamente cosa stanno facendo i ragazzi sul loro dispositivo



Scuola Sec. inferiore Scuola Sec. superiore

- Utilizzabile con tutte le tipologie di studenti dacché non necessita da parte loro di particolari azioni, LanSchool lavora in background garantendo il costante monitoraggio del dispositivo
- Consente di monitorare i dispositivi che si trovano nelle mani di minori che potrebbero facilmente incappare in contenuti inappropriati
- Consente di lavorare sia in classe in un'aula informatica sia a casa con la versione LanSchool Air potendo sempre vedere esattamente cosa stanno facendo i ragazzi sul loro dispositivo
- Consente di attuare lavori collaborativi anche attraverso il computer poiché, nella versione Classic, offre la possibilità di condividere lo schermo di uno studente

-  **Scuole/docenti interessati a soluzioni di gestione della classe:** spesso nelle scuole si cercano soluzioni che possano supportare il lavoro degli insegnanti, specie nel lavoro in aula informatica, LanSchool consente di visualizzare l'anteprima degli schermi degli studenti potendone controllare l'operato in ogni momento.
-  **Istituti che utilizzano già ambienti come Google Classroom o Clever:** LanSchool consente l'accesso sincronizzato con Google Classroom o Clever permettendo in questo modo l'importazione degli elenchi studenti.
-  **Scuole che vogliono avere una sola soluzione sia per la didattica in presenza che a distanza:** LanSchool dà accesso a due versioni del software, una versione Classic che necessita di un server locale e di tutti i computer gestiti collegati alla rete scolastica; e una versione Air che invece lavora in cloud pur avendo, attualmente, funzionalità lievemente ridotte e ancora in fase di sviluppo.
-  **Scuole/docenti che cercano una soluzione con precise funzionalità:** spesso i docenti e le scuole sono alla ricerca di software che consentano loro di agire direttamente sui dispositivi dei ragazzi condividendo lo schermo oltre che materiale utile alla didattica, senza contare che il tema della sicurezza è sempre centrale e con LanSchool è possibile impostare una lista di siti web consentiti e una lista di siti negati.

Ligra Education Community

Li.Edu.Co.

Un aspetto molto importante e un valore aggiunto su cui puntiamo molto è rappresentato dalla nostra community

Prodotti Focus



www.lieduco.it

Li.Edu.Co. è la community dedicata ai docenti di ogni ordine e grado sull'intero territorio nazionale che si propone l'obiettivo di garantire una costante formazione per gli insegnanti – e non solo – ed un costante confronto sulle tematiche più attuali che riguardano il mondo della scuola.

- Webinar rivolti a insegnanti, animatori digitali e dirigenti
- Corsi di certificazione per rivenditori in modo da garantire la presenza capillare sul territorio di personale formato
- Programmi incentive
- Contenuti sempre aggiornati
- Lezioni in italiano mappate sugli obiettivi formativi del MIUR
- Presenza costante

L'obiettivo è quello di creare una community sempre più densa di contenuti e con il maggior numero di iscritti e partecipanti attivi, al fine di generare traffico e migliorare la visibilità dei prodotti