

Catalogo

Novità Education

2023/24



Catalogo

Novità Education

2023/24

Le New Entry nella squadra Ligra.

Ligra accoglie tra le sue offerte tanti nuovissimi prodotti pronti ad incontrare la tua idea di scuola.

La nostra visione abbraccia diverse tematiche, tutte veicolate da una tecnologia progettata appositamente per studenti, insegnanti e più in generale per una scuola a tutti gli effetti 4.0.

Ambienti immersivi e digitali, laboratori portatili, realtà virtuale e aumentata, software, soluzioni inclusive per BES e DSA, stampa 3D, sono solo alcune delle aree tematiche affrontate dalle nostre New Entry.

Diamo una sbirciatina al futuro con i nuovi prodotti scelti da Ligra e godiamoci il viaggio.

Indice

01 INTRODUZIONE

Chi siamo	pag. 10
-----------	---------

02 DISPOSITIVI

Armadio di ricarica HELGI	pag. 11
Trolley di ricarica HELGI	pag. 11
Microfoni Smart Catchbox	pag. 12

03 SOFTWARE

Software didattici Erickson	pag. 15
E-learning Scuole secondarie EDULIA	pag. 15
Contenuti interattivi Mozaik	pag. 16

04 AMBIENTI DIGITALI

Monitor Interattivi HELGI	pag. 19
HELGI BOX HELGI	pag. 19

05 AREE TEMATICHE

1) Ambienti immersivi e Attività innovative

A scuola di business Business Game	pag. 21
Sensore AI - Qualità dell'aria Fybra	pag. 21
Storytelling 4.0 Greenscreenbox	pag. 22
Missione Sicurezza Sicurezza 3D a scuola	pag. 22

2) Laboratori portatili e software

KIT di esperienza Scientifica Einstein	pag. 23
--	---------

3) Realtà virtuale e Aumentata

Mixed Reality ARS Book	pag. 24
Imparare una lingua in VR Beyond Words	pag. 24
Soluzioni VR Class VR	pag. 25
VR a 360° Cospaces	pag. 25
Formazione Antincendio Extinguisher	pag. 26
Cubo Olografico Merge	pag. 26
Didattica immersiva Carraro LAB	pag. 27

4) Soluzioni Inclusività BES e DSA

Software didattici Erickson	pag. 28
Piattaforme per mappe AI Algor	pag. 28
Software compensativi Anastasis	pag. 29
Strumenti di supporto HELGI	pag. 29
Supporto letto-scrittura CrickSoftware	pag. 30

5) Stampa 3D

Stampa 3D AOSEED	pag. 30
--------------------	---------



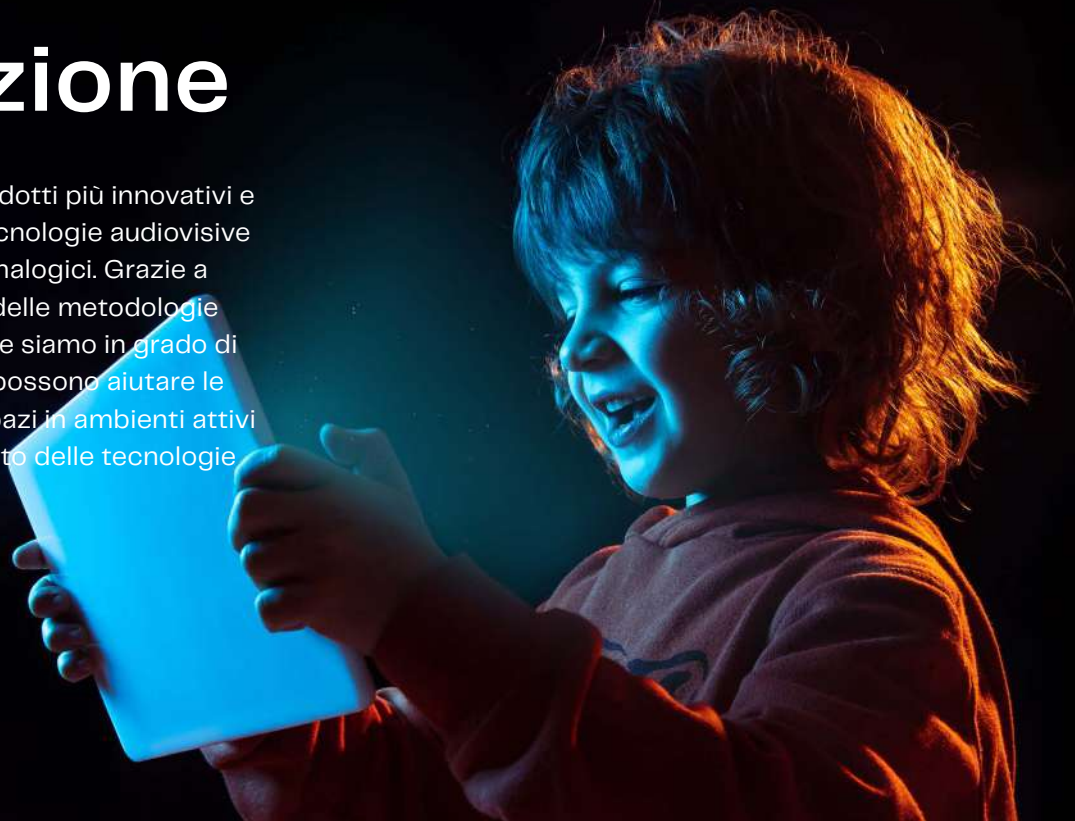
01. Introduzione

Chi siamo

Audio e Video Professionali
Azienda
Education

Introduzione

Questo catalogo contiene i prodotti più innovativi e funzionali per l'arredo, per le tecnologie audiovisive e i supporti didattici digitali e analogici. Grazie a una conoscenza approfondita delle metodologie e tematiche didattiche moderne siamo in grado di fornire soluzioni integrate che possono aiutare le scuole a trasformare i propri spazi in ambienti attivi di apprendimento con il supporto delle tecnologie più moderne.



CLIENTI
SODDISFATTI
8.400

PRODOTTI
VENDUTI ANNUI
125.000

BRAND
GESTITI
+45

01. INTRO

Chi siamo

Ligra DS è un brand che si è evoluto nel corso degli anni in base all'esigenze del mercato, mettendo l'innovazione sempre al centro delle proprie proposte. Il brand è nato nel 1994 da Modern Plastic, un'azienda attiva dagli anni '60 e specializzata nella produzione di articoli in materiale plastico e schermi per la proiezione ad uso amatoriale. Grazie all'esperienza maturata in più di 50 anni di attività, **Ligra** riesce a fornire soluzioni full-service per il settore educational e AV professional con una gamma completa di supporti per comunicazione visiva, conference e home-teather. L'azienda dal 2010 è ancora più attiva nel campo dell'istruzione riuscendo a fornire tutti gli strumenti di alta qualità per l'educazione scolastica.

Dal 2010, la divisione **Education** di **Ligra DS** ha la missione di offrire servizi in grado di rispondere alle nuove esigenze delle scuole circa l'uso delle tecnologie e la digitalizzazione della didattica. Per soddisfare al meglio le necessità di Istituti e personale scolastico, **Ligra Education** ha effettuato una selezione estremamente accurata di prodotti su scala internazionale. Il suo personale è formato da un team di esperti in grado di saper interpretare ed anticipare le esigenze delle scuole, nonché di supportare gli insegnanti nell'utilizzo delle tecnologie.

Certificazioni

Ligra è estremamente attenta alle certificazioni fornite dai propri partner e garantisce il massimo livello qualitativo e di sicurezza delle soluzioni proposte.



LIGRA DS pone particolare attenzione alla qualità, durabilità ed eco-compatibilità dei prodotti di arredo del proprio catalogo, i quali rispondono a rigorosi requisiti ambientali per un uso responsabile delle risorse forestali.

La software house **Xnoova**, parte del gruppo **Ligra** e responsabile dello sviluppo della soluzione CHIMPA per l'amministrazione dei dispositivi mobili scolastici, è una delle due aziende europee (e l'unica in Italia) ad essere EMM (Enterprise Mobility Management) service provider per Android. **Xnoova** è, inoltre, partner certificato Google for Work e fa parte del Consultants Network Apple.



Servizi



PROGETTAZIONE E RENDERIZZAZIONE

Progettiamo spazi e integriamo soluzioni tecnologiche, affiancando l'istituto in tutto il procedimento. Siamo con te dall'idea iniziale alla sua realizzazione.



ASSISTENZA POSTVENDITA

Il nostro team dedicato al supporto sarà felice di risolvere le problematiche legate a tutti i prodotti in catalogo.



INSTALLAZIONE E CONFIGURAZIONE CHIAVI IN MANO

Offriamo il servizio di installazione dei nostri prodotti in tutta Italia, effettuato da squadre specializzate e formate sui prodotti del nostro catalogo



TRAINING DI PRODOTTO

Un team di specialisti di prodotto è a disposizione per incontri online e in presenza per formare i docenti all'utilizzo dei nostri prodotti



FORMAZIONE ACCREDITATA

Webinar gratuiti e formazione specialistica per un'integrazione ottimale delle tecnologie proposte da Ligra DS nella didattica quotidiana degli Istituti di ogni ordine e grado



Ligra Education Community

Robotica e STEAM educativa

Lieduco - www.lieduco.it - è la **Community** dedicata agli insegnanti degli istituti di ogni ordine e grado, dall'infanzia all'università, sull'intero territorio nazionale.

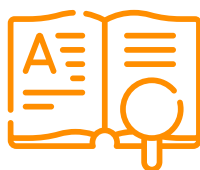
La community nasce con l'obiettivo di fornire tutto il materiale necessario all'introduzione ed utilizzo in classe delle soluzioni Robotica Educativa Ligra DS. Tali soluzioni, in modo accessibile e dinamico, diffondono la cultura della Robotica Educativa/ Steam e delle tecnologie per la didattica. Veri e propri ingranaggi della scuola del futuro. Tramite Lieduco sono costantemente erogati webinar gratuiti accreditati, della durata di 2 ore, all'interno dei quali vengono affrontati molti e diversi temi legati alla tecnologia ed al suo utilizzo in classe.



LABORATORI
ESPERIENZIALI



VIDEO TUTORIAL



MATERIALE
DIDATTICO

LI EDU CO

www.lieduco.it

I vantaggi

A tutti i docenti iscritti si offre la possibilità di avere accesso a materiale didattico unico, focalizzato sugli obiettivi formativi forniti dal MIUR, di ricevere supporto per poter affrontare al meglio, e tranquillamente, qualsiasi percorso durante le lezioni in classe. Inoltre grazie a videocorsi e tutorial, i docenti resteranno aggiornati su novità, fiere, eventi ed incontri di formazione.

Sei un docente, un dirigente scolastico o un animatore digitale con la passione per la robotica? Qui puoi trovare tutto quello che serve per stimolare la tua fantasia. La Community può offrirti supporto ed innumerevoli spunti in ogni materia prevista dal percorso curricolare.

Hai acquistato un prodotto e non sai come sfruttarne le potenzialità? All'interno della Community trovi tutto il necessario per sviluppare lezioni stimolanti, progetti innovativi e percorsi interdisciplinari guidati.

02.

Dispositivi

Armadio di ricarica
Trolley di ricarica
Microfoni Smart

Armadio di ricarica

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



Approfondisci



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



Contiene fino a
12 dispositivi fino a 15,6"



62 x 47 x 50

Trolley di ricarica

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



Approfondisci



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



Contiene fino a **6 visori**
Controller Compresi

Meta Quest **PICO**
Prodotto compatibile

Microfoni Smart



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



Approfondisci



Catchbox MOD

Catchbox Mod è un modulo "entry level" che converte i trasmettitori beltpack già presenti in classe o a scuola in microfoni lanciabili. È facile integrare Catchbox Mod in qualsiasi evento che disponga già di una configurazione microfonica wireless funzionante. I cavi adattatori sono stati appositamente progettati per assicurare la piena compatibilità con i trasmettitori di tutte le principali marche sul mercato. Contattaci per avere la lista completa dei trasmettitori compatibili!

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



Microfoni Smart



Catchbox PLUS

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

KIT 1

n°1 Cubo, n°1 Caricatore Wireless

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

KIT 3

n°2 Cubi e n°2 Caricatori Wireless

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



KIT 2

n°1 Cubo, n°1 Microfono Clip, n°1 Caricatore Wireless, n°1 Dock

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

KIT 4

n°2 Microfoni Clip e n°2 Dock

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

Catchbox PRO

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

Personalizzazione

n°2 Cubi e n°2 Caricatori Wireless

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

Accessori

n°2 Microfoni Clip e n°2 Dock

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

Grandi Installazioni

n°1 Cubo, n°1 Microfono Clip, n°1 Caricatore Wireless, n°1 Dock

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



03. Software

Contenuti interattivi

Costruzione geometria piana e spaziale

Atlante di Anatomia interattivo

Piattaforma E-Learning per le scuole primarie

Piattaforma E-Learning per le scuole secondarie



Software didattici

Erickson

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



Approfondisci

Codice	Descrizione
Y525D	Autismo e disabilità
Y526D	Autismo e disabilità – Pack scuola (25 installazioni)
Y870D	Didattica delle Emozioni
Y871D	Didattica delle Emozioni – Pack scuola (25 installazioni)
Y527D	Difficoltà di linguaggio
Y528D	Difficoltà di linguaggio Pack scuola (25 installazioni)
Y641D	DSA
Y642D	DSA – Pack scuola (25 installazioni)
Y868D	Sviluppo dell'Attenzione
Y869D	Sviluppo dell'Attenzione – Pack scuola (25 installazioni)



E-learning Scuole secondarie

edulia

Edulia di Treccani Scuola propone due tipologie di contenuti: una piattaforma per la didattica digitale integrata e una per l'orientamento scuola-lavoro. La piattaforma didattica è un vero e proprio ecosistema per l'apprendimento che comprende: migliaia di lezioni già pronte e modificabili, contenuti di approfondimento dal mondo Treccani, video didattici e videolezioni, verifiche e test interattivi personalizzabili, strumenti di interazione per condividere materiali e classi digitali in cloud in cui condividere contenuti. Questa web app è consigliata per tutti i gradi scolastici. La piattaforma PCTO invece comprende una sezione a supporto dei percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento, per l'accesso a contenuti didattici sull'imprenditorialità, il futuro, le soft skills e il mondo digitale; studentesse e studenti potranno consultare materiali, compilare un diario personale, scaricare attestati di partecipazione, mettere alla prova le proprie competenze tramite quiz ed esercizi e trovare strumenti per l'inserimento nel mondo del lavoro. I contenuti della sezione PCTO sono rivolti alle scuole secondarie. Le due piattaforme possono essere acquistate insieme o separatamente.



Approfondisci



TRECCANI

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

Acquistabili separatamente o insieme

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

Contenuti interattivi



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



Approfondisci

Programma

MozaBook

Software di presentazione ottimizzato per monitor interattivi. Necessita di essere installato e può essere utilizzato anche offline. Comprende materiali interattivi, modelli 3D, video educativi, editor di esercizi e strumenti. Permette all'insegnante di creare un'aula virtuale e invitare gli alunni a partecipare a una lezione tramite il loro tablet (basta essere connessi allo stesso Wi-Fi). Grazie a mozaBook è possibile per gli insegnanti preparare le lezioni direttamente da casa, e gli studenti grazie a un account mozaWeb possono fare i compiti assegnati dal loro computer. È possibile creare vari utenti locali. Compatibile con Windows, Android, iOS.

Licenza a dispositivo (classroom)

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



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

Programma

MozaWeb

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

Licenza utente (teacher e student)

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



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

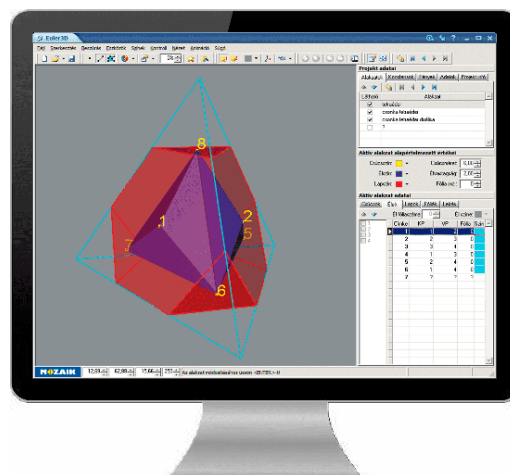
Programma

Costruzione della geometria piana

Il programma permette di seguire i passi durante il processo della costruzione per vedere come gli oggetti si costruiscono l'uno sull'altro e per osservare la loro interdipendenza. Gli elementi delle costruzioni completate sono mobili, consentendo così l'analisi delle relazioni geometriche con diverse condizioni di partenza. Il programma si basa su sei passi di base della costruzione di Euclide, l'applicazione successiva dei quali permette di risolvere gli esercizi.



Approfondisci



Codice	Programma per la costruzione della geometria piana
MZKEUK	Licenza perpetua stand alone

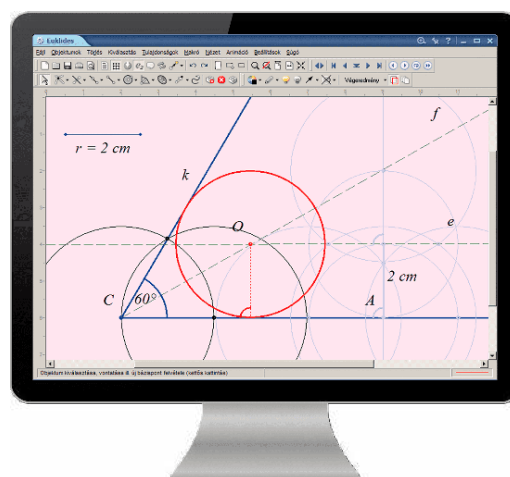
Programma

Costruzione della geometria spaziale

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



Approfondisci



Codice	Programma per la costruzione della geometria spaziale
MZKEUL	Licenza perpetua stand alone

Atlante di anatomia interattivo 3D

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



Approfondisci



Codice	Atlante di anatomia interattivo 3D
MZKVRPRO-1Y	Licenza Professional 1 anno
MZKVRPRO-3Y	Licenza Professional 3 anni
MZKVRPER-1Y	Licenza Personal 1 anno
MZKVRPER-3Y	Licenza Personal 3 anni
MZKCDM5	Classroom Multilingue 5 anni

03. Ambienti Digitali

Monitor Interattivi
HELGI BOX



Monitor Interattivo Serie X



Approfondisci

I nuovi Monitor Interattivi Serie X di HELGI migliorano le prestazioni! L'esperienza di scrittura è sempre più naturale grazie alle funzionalità di Palm Detection e Palm Rejection che consentono al monitor di identificare il palmo come cancellino o di ignorarlo in fase di scrittura, inoltre il pannello è in grado di riconoscere fino a 5 livelli di pressione. Il Monitor Interattivo Serie X legge fino a 50 tocchi simultanei! Le alte performance del Monitor Interattivo sono supportate da una RAM da 8GB, con SSD da 128GB e un sistema operativo Android 13.0, aggiornabile fino ad Android 15.0, aggiornabile fino ad Android 15.0, aggiornabile fino ad Android 15.0, aggiornabile fino ad Android 15.0.



Magic Palm

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



Multi User

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



50

Infinity Touch

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



Intelligent Scan

Permette la scrittura con qualsiasi oggetto riconoscendone lo spessore.



Personal Design

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

Android 13



CPU
OCTACORE



RAM
8GB

STORAGE
128GB



Playstore Google



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

HELGI BOX

Google EDLA



Approfondisci

Sistema SMART

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



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

Prodotto compatibile

Con tutti i principali monitor sul mercato

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



Playstore Google **Certificato**

Android 13



04. Aree tematiche

Ambienti immersivi e Attività innovative
Laboratori portatili e software
Realtà virtuale e Aumentata
Soluzioni Inclusività BES e DSA
Stampa 3D



A scuola di business

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



Approfondisci



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

Sensore AI Qualità dell'aria

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



Approfondisci





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





Storytelling 4.0

Greenscreenbox è un teatro portatile dal design compatto e personalizzabile in colore verde, greenscreen appunto. Un supporto alla didattica che sviluppa l'alfabetizzazione digitale e aiuta ad elaborare la materia di apprendimento per mezzo di video greenscreen. Gli studenti apprenderanno competenze ITC e di alfabetizzazione mediatica in modo divertente e coinvolgente, molto adatto anche per veicolare lezioni a BES e DSA. È sufficiente aprire l'app Greenscreen sul tablet o sul telefono, scegliere uno sfondo, accendere la fotocamera e iniziare a registrare video. Inoltre, vengono forniti materiali didattici come sfondi e lezioni che aiutano il docente a realizzare progetti Greenscreenbox passo dopo passo.



Approfondisci



Codice	Descrizione
23091905201	Set completo che comprende greenscreenbox, 23 toolbox, app e materiale didattico.



*Tablet non incluso.



Missione Sicurezza



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



Approfondisci



Licenza Studente

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

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

Licenza Docente

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

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

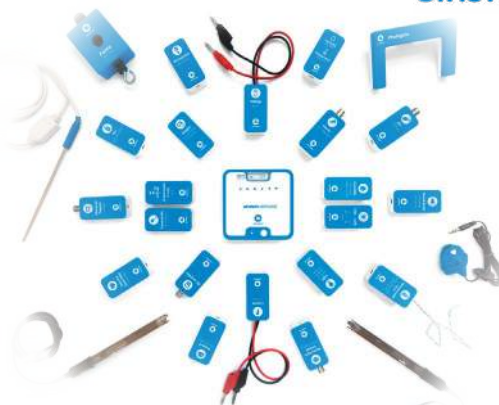
KIT di esperienza scientifica



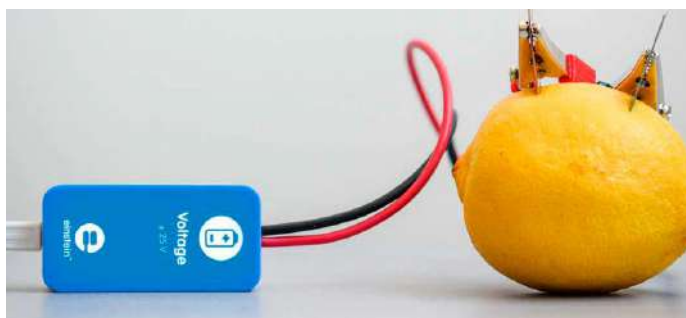
Il laboratorio connesso portatile Einstein è una soluzione innovativa e coinvolgente per studiare le materie scientifiche e STEM in qualsiasi ambiente. L'ecosistema Einstein, costituito da una varietà di oltre 60 sensori per la raccolta accurata dei dati (Tablet+3, LabMateII e Lab-Mate senza sensori)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



Approfondisci



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



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



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

Mixed Reality



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



Approfondisci



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

Imparare una lingua in VR



Beyond Words VR è la soluzione innovativa per gli studenti che vogliono acquisire la conoscenza di una lingua attraverso esperienze immersive. Il metodo Beyond Words VR, grazie alla realtà aumentata fruita coi visori, si concentra sullo sviluppo delle 4 competenze linguistiche fondamentali: Comprensione e produzione orale e scritta. Beyond words VR offre una vasta scelta di lingue tra cui Inglese, Francese, Italiano, Spagnolo e Tedesco e circa 3000 scenari per soddisfare le diverse esigenze degli studenti e degli insegnanti. A seconda dello scenario selezionato, allo studente verrà chiesto di affrontare argomenti differenti; come trasporti, cibo, lavoro e molto altro, permettendogli di progredire dal livello principiante a quello avanzato. Le licenze comprendono l'accesso alla piattaforma per gli studenti, accessi gratuiti per gli insegnanti, personalizzazione della propria dashboard e una breve formazione per garantire l'utilizzo ottimale della piattaforma.



Approfondisci



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

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

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

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

Soluzioni VR

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



Approfondisci



Codice	KIT VISORI
CVR264-CRS-4	Kit Premium da 4 - 64 GB
CVR264-CRS-8	Kit Premium da 8 - 64 GB
Codice	Accessori
CVR-CRT-30	Carrello mobile in metallo per custodire, protegge e ricarica i visori, + 30 visori ClassVR
CVR-ASC-CRL-8	Kit da 8 controller per i visori ClassVR
CVR-ASC-CUB-8	Kit Class VR da 8 ARCube per esplorare modelli 3D in realtà aumentata

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

VR a 360°

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



Approfondisci


MERGE
COMPATIBILE


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

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

Formazione antincendio



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



Approfondisci



Codice	Kit Hardware
DEV-11-001	Kit composto da una valigia per il trasporto, l'estintore E-Xtinguisher e adattatori per il visore
DEV-10-002	Occhiali VR Meta Quest preconfigurati
Codice	Contenuti
DEV-11-040	Pacchetto BASE a licenza perpetua con i 6 scenari predefiniti + esperienza di Decision Making domestica antincendio
Codice	Opzioni EXTRA
DEV-11-041	Aggiunge 6 scenari al pacchetto BASE
DEV-11-042	Sostituisci i 6 scenari del pacchetto BASE
DEV-11-072	Abbonamento EXTRA per avere accesso a tutti e 40 gli scenari a disposizione + aggiornamenti di scenari e funzionalità della piattaforma - 1 anno
DEV-11-073	Abbonamento EXTRA per avere accesso a tutti e 40 gli scenari a disposizione + aggiornamenti di scenari e funzionalità della piattaforma - 3 anni
DEV-11-074	Abbonamento EXTRA per avere accesso a tutti e 40 gli scenari a disposizione + aggiornamenti di scenari e funzionalità della piattaforma - 5 anni
DEV-11-043	Personalizzazione logo immagine del menu principale

Cubo Olografico

MERGE

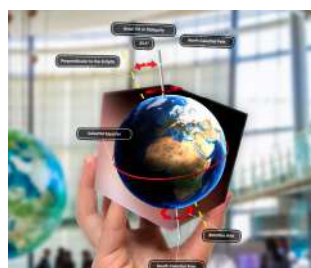
Merge EDU è una piattaforma software che consente agli istituti scolastici di promuovere l'apprendimento delle materie STEM in modo semplice e divertente grazie alla manipolazione di oggetti 3D. Merge Cube è un cubo olografico di spugna semirigida che gli studenti potranno toccare ed usare come base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



Approfondisci



Codice	Licenze Contenuti
BWVR-1000S-1Y	Licenza CLASSROOM per 30 utenti simultanei - 1 anno
BWVR-1000S-2Y	Licenza CLASSROOM per 30 utenti simultanei - 2 anni
BWVR-1000S-3Y	Licenza CLASSROOM per 30 utenti simultanei - 3 anni
BWVR-1000S-4Y	Licenza SCHOOLWIDE per tutti gli utenti associati all'istituto - 1 anno
BWVR-1000S-5Y	Licenza SCHOOLWIDE per tutti gli utenti associati all'istituto - 2 anni
BWVR-1000S-5Y	Licenza SCHOOLWIDE per tutti gli utenti associati all'istituto - 3 anni



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

Didattica immersiva

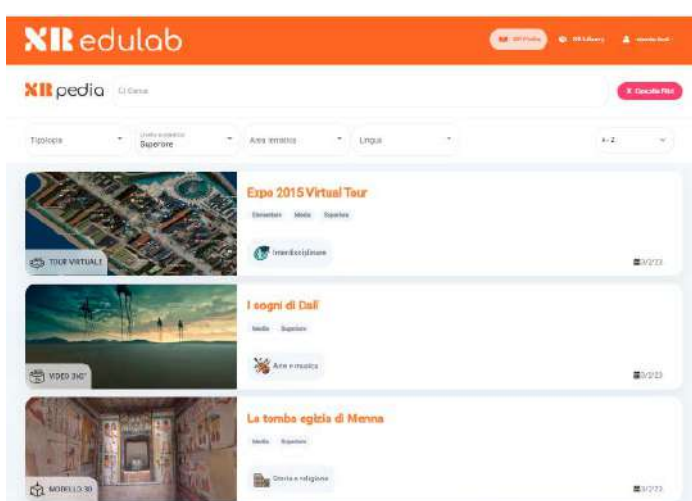
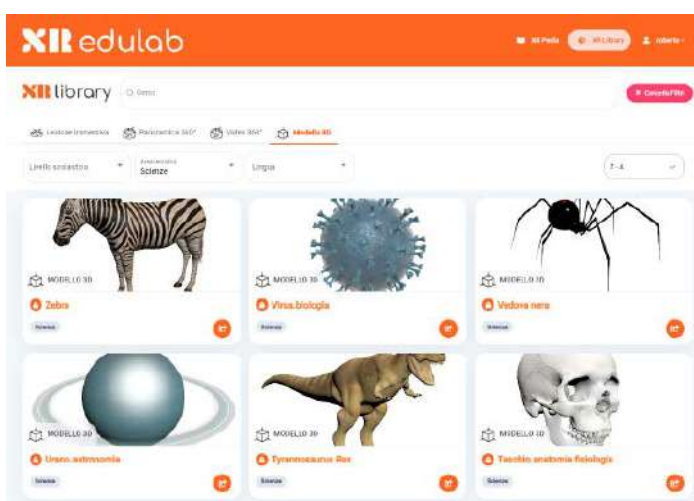
XR Edulab è una piattaforma web-based per la scuola 4.0 con soluzioni in realtà aumentata, virtuale e immersiva. XR Edulab permette di realizzare un'aula immersiva e due laboratori in realtà virtuale e aumentata in un solo ambiente fisico. Un luogo dove poter esplorare tematiche trasversali per tutte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



Approfondisci



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



Software didattici

Erickson

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



Approfondisci



Codice	Descrizione
Y525D	Autismo e disabilità
Y526D	Autismo e disabilità - Pack scuola (25 installazioni)
Y870D	Didattica delle Emozioni
Y871D	Didattica delle Emozioni - Pack scuola (25 installazioni)
Y527D	Difficoltà di linguaggio
Y528D	Difficoltà di linguaggio Pack scuola (25 installazioni)
Y641D	DSA
Y642D	DSA - Pack scuola (25 installazioni)
Y868D	Sviluppo dell'Attenzione
Y869D	Sviluppo dell'Attenzione - Pack scuola (25 installazioni)

Piattaforme per mappe AI

Algor ha sviluppato una piattaforma web-based con l'obiettivo di migliorare le tecniche di apprendimento di tutti gli studenti, e sostenendo chi ha maggiori difficoltà. Lo strumento, grazie all'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale, permette di creare mappe concettuali in pochi minuti partendo da ogni tipo di file: testo, immagine, pdf... Sono state sviluppate due tipologie di licenze: la licenza Complete, che include gli automatismi e crea in autonomia mappe concettuali più o meno complesse. Queste sono infatti consigliate agli insegnanti, che in pochi click potranno creare gli schemi per la propria lezione, e per gli studenti DSA, che potranno crearsi mappe concettuali per tutte le lezioni; la licenza Basic, che non include gli automatismi e permette agli studenti di crearsi in autonomia le proprie mappe concettuali, ricche di elementi grafici e ramificazioni.

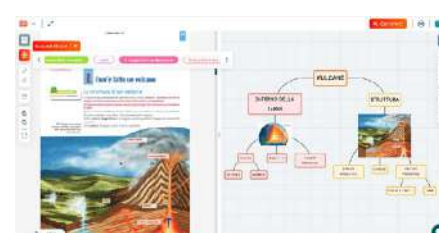


Approfondisci



Codice	Licenza Completa
ALGC-3Y	3 anni (per l'acquisto da 1 a 9 licenze)
ALGC-3Y-10	3 anni (per l'acquisto da 10 a 14 licenze)
ALGC-3Y-15	3 anni (per l'acquisto da 15-24 licenze)
ALGC-3Y-25	3 anni (per l'acquisto da 25 a 49 licenze)
ALGC-3Y-50	3 anni (per l'acquisto di oltre 50 licenze)

Codice	Licenza Basic
ALGB-3Y	3 anni (per l'acquisto da 1 a 99 licenze)
ALGB-3Y-100	3 anni (per l'acquisto da 100 a 199 licenze)
ALGB-3Y-200	3 anni (per l'acquisto da 200 a 399 licenze)
ALGB-3Y-400	3 anni (per l'acquisto da 400 a 599 licenze)
ALGB-3Y-600	3 anni (per l'acquisto di oltre 600 licenze)



Software compensativi



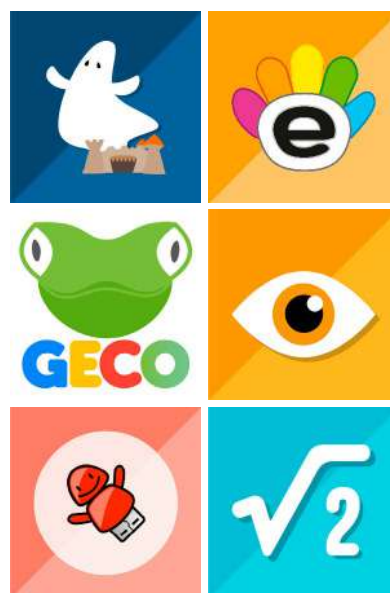
Anastasis sviluppa software compensativi per studenti di scuole di ogni ordine e grado con Disturbi Specifici dell'Apprendimento e Bisogni Educativi Speciali, per supportarli nel percorso di autonomia scolastica. Le soluzioni tecnologiche per l'inclusione educativa sono ispirate alle linee guida dell'Universal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



Approfondisci



Codice	Licenza Completa
EPICO3Y	ePico!. Per studenti della scuola secondaria con difficoltà di lettura e comprensione del testo, scrittura e organizzazione dello studio. 3 anni.
EPICO5Y	ePico!. Per studenti della scuola secondaria con difficoltà di lettura e comprensione del testo, scrittura e organizzazione dello studio. 5 anni.
OCR_AN	Scanner per il riconoscimento ottico del testo. Perpetua.
SMI-1	Supermappe. Programma per la creazione di mappe multimediali. Perpetua.
TMI-1	Teachermappe. Programma per la creazione di mappe multimediali, rivolto agli insegnanti. Perpetua.
MATMIT3Y	Matematica. Quaderno digitale per scrivere con facilità la matematica. Dalla scuola secondaria. 3 anni.
MATMIT5Y	Matematica. Quaderno digitale per scrivere con facilità la matematica. Dalla scuola secondaria. 5 anni.
READ_USB	Lettore di testi digitali su chiavetta USB.
GECO3Y	Geco. Programma per imparare a studiare e fare i compiti con strumenti diversi e combinabili, per la scuola primaria. 5 anni.
GECO5Y	Geco. Programma per imparare a studiare e fare i compiti con strumenti diversi e combinabili, per la scuola primaria. 3 anni.
CASTINC	Castello Incantato. Per aiutare i bambini a imparare a scrivere o a potenziare la scrittura di parole, frasi o testi. Perpetua.
GECO3Y-BES	Geco BES. Programma per operatori che lavorano con studenti BES, contiene il programma GECO più l'accesso a una libreria di risorse. 5 anni.
GECO5Y-BES	Geco BES. Programma per operatori che lavorano con studenti BES, contiene il programma GECO più l'accesso a una libreria di risorse. 3 anni.



Strumenti di supporto

Per andare incontro alle esigenze di studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento e altri Bisogni Educativi Speciali è fondamentale il supporto tecnologico, che al giorno d'oggi è vario e completo, e aiuta le scuole a fornire soluzioni concrete a studenti con BES e DSA. In particolare, Ligma è in grado di fornire software didattici di supporto e strumenti compensativi hardware quali penne con OCR, sensori, mouse ergonomici, tastiere facilitate, comunicatori con CAA e altri. Per richieste specifiche contattate education@ligra.it.



Approfondisci

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



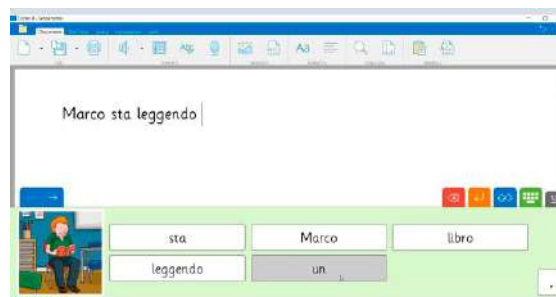
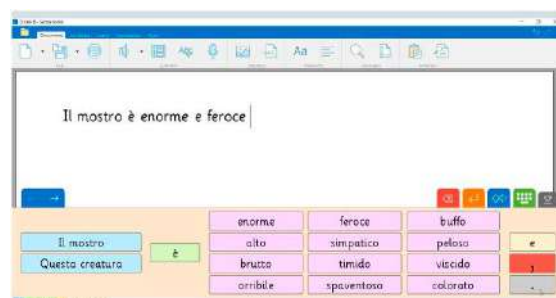
Supporto letto-scrittura

CrickSoftware

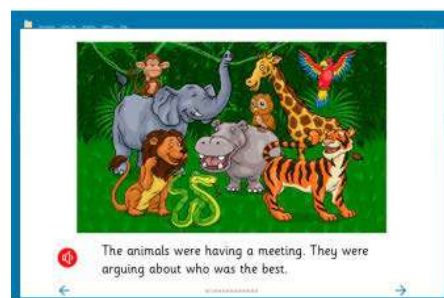
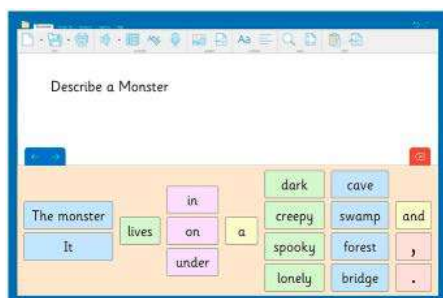
Clicker è uno strumento con potenzialità incredibili nel supporto di BES/DSA alla scuola primaria e secondaria di I grado. Oltre che per supportare l'intera classe nello sviluppo di competenze di literacy (scuola primaria), Clicker ha dimostrato la sua efficacia nell'accompagnare studenti certificati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



Approfondisci



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



Stampa 3D

Stampate 3D

A0SEED

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



Approfondisci



Codice	Descrizione
X-M3D	Stampante con applicazione inclusa



Ligra DS S.r.l.
Via Artigiani, 29/31
29020 – Vigolzone (PC) – Italia
Tel.: +39 0523 872014
E-mail: education@ligra.it
Web: www.ligra.it



inquadra il QR Code
per scaricare la versione
digitale del catalogo,
aggiornata con le ultime novità

