

FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI


clevex
prodotti al servizio del pulito

Laboratori
.....
professionalizzanti
.....

INDICE

A row of computer monitors in a classroom or office setting, with the word 'INDICE' overlaid in the top left corner. The monitors are arranged in a line, and the background is a blurred blue wall with some text and diagrams.

LABORATORI PROFESSIONALIZZANTI (POC-FESR-CAMPUS)

AFA Systems Labs

Agraria

Agricoltura, valorizzazione dei prodotti del territorio e gestione delle risorse forestali e montane

Ambienti Immersivi a più schermi

Amministrazione, finanza e marketing

Automazione

Briedoo Labs

Laboratori Carraro Lab

ClassVR Labs

Cucina con Postazioni Digitali

Educazione al dibattito

Elettronica ed elettrotecnica

Enogastronomia e ospitalità alberghiera

Grafica e comunicazione

Informatica e telecomunicazioni

Intelligenza Artificiale

Istituto Nautico e Aereonautico

Meccanica, mecatronica ed energia

MTM Project Labs

Pesca commerciale e produzioni ittiche

Robotica

Sanitario e biomedicale

Scienze, Chimica e biotecnologie

Servizi culturali e dello spettacolo

Simulatori di Volo e Drone

Simulatori di Networking e Cybersecurity

Tessile, abbigliamento e moda

Trasporti e Logistica

Turismo

Varie

AFA Systems Labs

Laboratorio di simulazione Networking e Cybersecurity - NetLab

NETLAB Simulatore di reti

Informazioni Prodotto

Laboratorio di simulazione Networking e Cybersecurity - NetLab

Il progetto prevede la realizzazione di un Laboratorio di simulazione Networking e Cybersecurity completo dei sistemi hardware, dei servizi IP di rete e dei moduli didattici per costruire reti locali cablate e Wi-Fi e configurare i servizi di rete.

Attraverso esperienze pratiche con NetLab, gli studenti acquisiscono le competenze necessarie per lavorare nei settori del networking, della cybersecurity e dell'informatica in generale, nei quali la conoscenza delle reti e delle tecnologie di sicurezza è fondamentale per il successo professionale.



Laboratorio di cucina con postazione digitale

CookingLab – il Laboratorio di cucina con postazione digitale

Informazioni Prodotto

Laboratorio Digitale di Cucina brevettato, con postazioni professionali e tecnologicamente avanzate, modulari e personalizzabili, per docenti e studenti.

Il laboratorio è pensato per far vivere agli studenti un'esperienza completa e multidisciplinare: gli studenti in cucina imparano a padroneggiare strumenti e tecniche per preparare e presentare i piatti; allo stesso tempo si imparerà a dedicarsi alla gestione tecnica del laboratorio, curando le riprese, registrazioni audio-video, lo streaming sui social e l'archiviazione del materiale multimediale, favorendo la collaborazione, la creatività e l'autonomia.



Laboratorio di Intelligenza Artificiale

Informazioni Prodotto

AI Lab prevede la realizzazione di un Laboratorio di Intelligenza Artificiale completo di ambienti hardware, moduli didattici e piattaforma e-learning per introdurre l'AI. Il laboratorio integra esercitazioni pratiche e sperimentazioni creative, focalizzandosi su algoritmi di Machine Learning e Large Language Model, garantendo la protezione dei dati degli studenti senza l'uso di servizi di terze parti.

Gli studenti acquisiscono competenze fondamentali nell'ambito dell'intelligenza artificiale, sviluppando abilità pratiche e strategie di prompting per l'interazione con modelli linguistici avanzati.

AI Lab è uno spazio formativo innovativo, progettato per l'apprendimento pratico dell'AI, con una proposta didattica modulare. Rappresenta un nodo tecnologico strategico all'interno del campus formativo, dove teoria e pratica si fondono per sviluppare competenze avanzate.



SMART FARM: LABORATORIO IMMERSIVO VR

Informazioni Prodotto

Per gli istituti a indirizzo “agraria, agroalimentare e agroindustria” viene creato un ambiente laboratoriale virtuale in cui l’azienda agricola del futuro prende forma per rappresentare l’evoluzione nell’attuale scenario di sviluppo tecnologico.

Droni per il controllo biologico e la distribuzione di sostanze, trattori a guida autonoma, tecnologie per la raccolta dotate di computer vision sono solo alcune delle innovazioni che rivoluzioneranno la professione dell’agricoltore e dell’allevatore, e che vengono riprodotte nel laboratorio.



ZOOTECNIA: LA MUCCA IN VR

Informazioni Prodotto

Per gli istituti a indirizzo “agraria, agroalimentare e agroindustria” e specificamente per l’area zootecnica, viene proposto il laboratorio “Mucca in VR”.

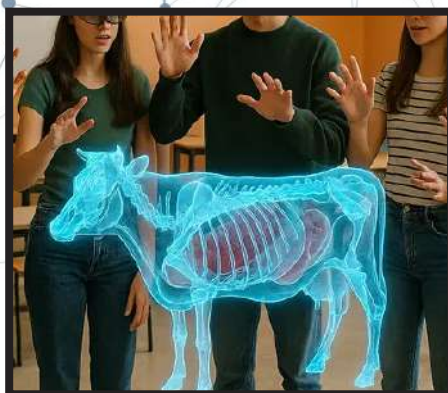
Il bovino è l’animale più emblematico per l’allevamento. Il laboratorio consiste nella riproduzione virtuale di una mucca e della sua anatomia, per studiarne gli organi e le funzioni biologiche. Il modello tridimensionale dell’animale è fruibile anche in realtà aumentata, offrendo un’esperienza interattiva e immersiva.

Obiettivi Didattici

Esplorare in dettaglio l’anatomia bovina in 3D

Collegare aspetti morfologici e fisiologici all’alimentazione e alla produttività

Favorire l’apprendimento visivo e pratico in ambito zootecnico.



LA VENDEMMIA IMMERSIVA: DAL VIGNETO ALLA CANTINA VR

Informazioni Prodotto

Per gli istituti a indirizzo Agrario, con articolazione "Viticoltura ed enologia", si propone un laboratorio immersivo basato su riprese reali a 360°, realizzate durante le fasi cruciali del ciclo produttivo del vino. Gli studenti possono osservare in visione soggettiva la vendemmia in vigneto, il trasporto delle uve, la pigiatura, la fermentazione e l'imbottigliamento. Le immagini sono arricchite da hotspot informativi e brevi video con interviste a enologi e operatori del settore. L'esperienza mette in evidenza le buone pratiche di raccolta, le tecnologie di trasformazione e i controlli di qualità, offrendo una panoramica concreta e coinvolgente della filiera vitivinicola.



Obiettivi Didattici

Comprendere le fasi della filiera vitivinicola

Osservare tecniche e tecnologie applicate alla produzione del vino

Conoscere strumenti e buone pratiche in vigneto e in cantina

Sviluppare consapevolezza su qualità, sostenibilità e innovazione del settore

Rafforzare la capacità di lettura critica dei processi produttivi reali

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Visione guidata delle scene immersive

Analisi delle fasi osservate: raccolta, pigiatura, fermentazione

Discussione in classe sui ruoli professionali (enologo, operatore, cantiniere)

Confronto con esperienze reali o aziendali locali

Verifica delle conoscenze acquisite

Agricoltura, valorizzazione dei prodotti del territorio e gestione delle risorse forestali e montane

AZIENDA AGRICOLA E DOP ECONOMY

Carraro Lab

Informazioni Prodotto

Per gli istituti professionali dell'indirizzo "servizi per l'agricoltura e lo sviluppo rurale" e in particolare per l'opzione "valorizzazione e commercializzazione dei prodotti agricoli del territorio", è stato sviluppato un ambiente laboratoriale costituito da un'azienda agricola evoluta orientata verso la filiera della Dop economy e verso nuovi modelli di business complementari a coltivazione e allevamento. Si analizzerà quindi un negozio di prodotti tipici, un agriturismo con ospitalità, ristorazione, esperienze di agricoltura biologica, una cantina, spazi per il benessere animale e per produzioni tradizionali, orti, una fattoria didattica e altri servizi praticabili in un'azienda agricola innovativa.



SOSTENIBILITA' DEGLI ALIMENTI

Informazioni Prodotto

Per gli istituti professionali dell'indirizzo "Agricoltura, valorizzazione dei prodotti del territorio e gestione delle risorse forestali e montane" la competenza relativa alla sostenibilità dei prodotti agroalimentari è sempre più rilevante per l'indirizzo professionale. Il laboratorio digitale permette di calcolare e di visualizzare in forma didattica l'impatto ambientale della produzione degli alimenti, misurato in termini di produzione di CO₂, di consumo d'acqua e di suolo.





Ambienti Immersivi a più schermi

Laboratorio immersivo EPSON

Epson

Informazioni Prodotto

Il laboratorio immersivo è uno spazio didattico innovativo progettato per la realizzazione di ambienti professionalizzanti dotati di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento della delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro. Questo ambiente consente agli studenti di esplorare contenuti didattici in modo attivo, interattivo e multisensoriale, stimolando la curiosità, la creatività e il pensiero critico. Il laboratorio supporta metodologie didattiche attive come l'apprendimento esperienziale, il problem solving e il learning by doing, rendendo l'apprendimento più significativo e motivante.



Laboratorio Immersivo SMART Ink

Informazioni Prodotto

Nel panorama educativo attuale, l'aula immersiva rappresenta una rivoluzione nell'approccio all'apprendimento. A differenza delle aule tradizionali, in cui lo studente è spesso passivo e ascolta frontalmente l'insegnamento, l'aula immersiva propone uno spazio in cui l'allievo è circondato da contenuti digitali, stimoli visivi e interattivi. Questo tipo di ambiente rappresenta una risorsa straordinaria per le scuole, che possono offrire un apprendimento più coinvolgente e personalizzato, capace di adattarsi alle esigenze di ciascun alunno. L'aula immersiva, grazie alla tecnologia avanzata, crea uno spazio di apprendimento immersivo, inclusivo e interattivo, che rende l'esperienza educativa molto più dinamica e attrattiva.





Amministrazione, finanza e marketing

MARKETING IMMERSIVO VR

Carraro Lab

Per l'indirizzo di "Amministrazione, finanza e marketing", il laboratorio sviluppa uno dei filoni più avanzati ed emergenti del marketing, adottando tecnologie di realtà virtuale e aumentata che offrono un elevato livello di coinvolgimento dei clienti. Il Marketing Immersivo comprende tour virtuali di aziende e territori, presentazioni di prodotti in realtà aumentata, video a 360 gradi di esperienze ed eventi. Nel laboratorio vengono applicati format avanzati con riprese virtuali realizzate anche in outdoor learning, inizialmente col supporto di una troupe specializzata, poi con riprese effettuate direttamente da studenti e docenti.

Il laboratorio può essere adattato anche per gli Istituti professionali dell'indirizzo "servizi commerciali" con opzione "promozione commerciale e pubblicitaria".



POLO FIERISTICO NEL METAVERSO VR

Informazioni Prodotto

Il segmento del turismo MICE (Meetings, Incentives, Conferences and Exhibitions) comporta la gestione di eventi di tipo fieristico e congressuale, che si svolgono all'interno di apposite strutture e prevedono l'interazione tra diversi operatori: visitatori, espositori, hostess, receptionist, guardarobieri, relatori e altri ancora. Negli istituti di indirizzo turistico viene proposto un laboratorio in modalità Metaverso, che consente di realizzare ambienti virtuali in grado di ospitare avatar, e permette quindi di simulare nei contesti professionali specifici, in tempo reale, i diversi ruoli professionali richiesti. Il polo fieristico nel metaverso - Spatial.io - è l'ambiente laboratoriale dove vengono simulate le interazioni, con gli studenti che assumono sotto forma di avatar i ruoli professionali richiesti.



Laboratorio VR Servizi Commerciali & Turismo

Tipo di LAB A
LAB B DIAMANTE
LAB B ORO
LAB B ARGENTO

Product information

LAB B è un kit completo per allestire in poche ore un ambiente didattico immersivo dedicato a 24/18/12 studenti (con 1 visore ogni 2 allievi), pienamente conforme ai vincoli tecnici ed economici del bando ministeriale.

Il kit permette di ottenere in un'unica fornitura gli strumenti per creare autonomamente esperienze immersive da visualizzare e gestire, potenziando competenze digitali, soft-skill e orientamento professionale.

Il kit è particolarmente adatto agli istituti con indirizzo commerciale e turistico.



Laboratorio di Marketing e E-commerce

INCOMEDIA

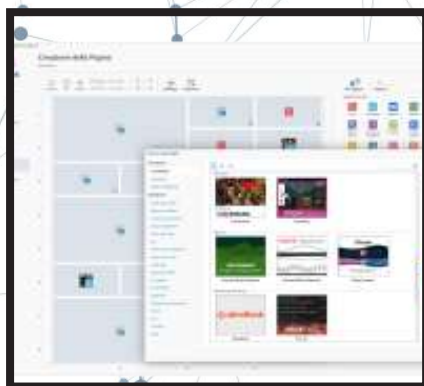
Product information

Il laboratorio "Marketing e E-commerce" è progettato per fornire agli studenti competenze digitali avanzate nel campo della comunicazione online, del commercio elettronico e del digital marketing.

Utilizzando WebSite X5, un software per la creazione di siti web e negozi online, gli studenti imparano a progettare, sviluppare e pubblicare un progetto completo di presenza digitale per un'impresa, un prodotto o un evento.

TIPOLOGIA DI INTERVENTO

Laboratorio professionalizzante per Istituti Tecnici e Professionali



IL PROCESSO DEL MARKETING VR

Carraro Lab

Product information

Per l'indirizzo di "Amministrazione, finanza e marketing" Carraro LAB ha sviluppato un ambiente laboratoriale virtuale dedicato al "marketing funnel", che rappresenta il percorso dell'utente dal contatto all'acquisto. Una serie di ambienti 3D rappresentano le fasi del processo: fase di consapevolezza (Awareness), fase di interesse (Interest), fase di desiderio e intento (Intent), fase di azione (Action), fase di fidelizzazione (Loyalty).

I contenuti base del laboratorio possono essere personalizzati e incrementati con testi, immagini, audio, video e 3D prodotti nell'Istituto.



Obiettivi Didattici

Comprendere le fasi del marketing funnel in un contesto visuale e interattivo

Analizzare il comportamento del consumatore e le strategie per ciascuna fase

Acquisire capacità di progettazione di contenuti marketing per ogni step

Sviluppare il pensiero strategico e narrativo nel contesto della comunicazione commerciale

Favorire l'interazione tra contenuti digitali e pratica di simulazione aziendale

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Esplorazione degli ambienti immersivi relativi a ciascuna fase del funnel

Analisi dei contenuti proposti

Attività di matching: quale contenuto è adatto a quale fase?

Integrazione di contenuti propri (testi, immagini, video, audio)

Simulazione in classe del percorso di un cliente target all'interno del funnel

Presentazione in aula di strategie ipotetiche per incrementare la conversione



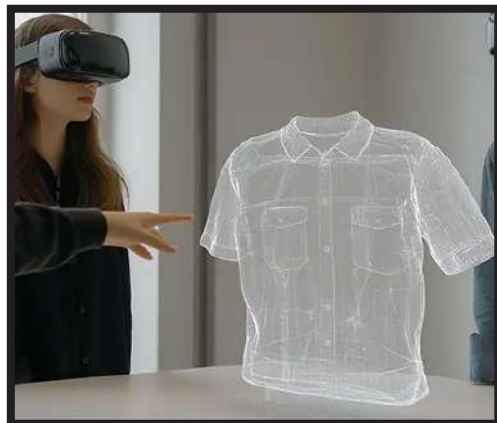
CATALOGHI PRODOTTI IN AR E VR

Carraro Lab

Product information

Nel contesto delle nuove professioni del marketing digitale, il laboratorio affronta il tema dei cataloghi virtuali, ormai pervasivi in numerosi comparti economici, e la loro evoluzione verso le tecnologie della realtà aumentata. La metodologia laboratoriale prevede l'abilitazione degli studenti alla realizzazione di cataloghi di prodotti in AR e VR afferenti a vari comparti: immobiliare, punti vendita, ospitalità, prodotti manifatturieri B2B e B2C per tutte le categorie merceologiche.

Il laboratorio può essere adattato anche per gli Istituti professionali dell'indirizzo "servizi commerciali" con opzione "promozione commerciale e pubblicitaria".



Obiettivi Didattici

Comprendere il ruolo dei cataloghi digitali nelle strategie di marketing immersivo

Utilizzare una piattaforma preconfigurata (XR EduLab) per creare esperienze interattive AR e VR

Imparare a personalizzare contenuti in base al target e al settore merceologico

Sviluppare capacità comunicative nella presentazione di prodotti in ambienti digitali

Simulare dinamiche commerciali B2B/B2C attraverso contenuti immersivi

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Esplorazione e analisi di cataloghi AR/VR reali in diversi settori

Selezione di una categoria merceologica e configurazione del catalogo virtuale

Inserimento di testi, audio e video per arricchire la presentazione

Simulazione in classe della vendita o esposizione del catalogo a un potenziale cliente

Test su dispositivi AR/VR con valutazione dell'esperienza utente

Confronto tra progetti degli studenti e revisione guidata in aula

L'AUTOMAZIONE SPIEGATA IN REALTÀ VIRTUALE

Carraro Lab

Per gli istituti tecnici a indirizzo “elettronica ed elettrotecnica” si propone un ambiente laboratoriale basato su un configuratore in realtà virtuale, progettato per supportare gli studenti nella progettazione e nell’analisi di impianti e sistemi.

L’ambiente virtuale ricostruisce spazi didattici realistici in cui è possibile configurare circuiti, quadri e collegamenti tra componenti, esplorando diverse soluzioni legate all’automazione e alla distribuzione dell’energia.

Il configuratore consente di interagire con modelli tridimensionali dei sistemi progettati, permettendo di modificarne i parametri e osservare il comportamento complessivo in tempo reale.

L’esperienza immersiva favorisce una comprensione pratica e approfondita delle logiche di funzionamento, delle connessioni e delle dinamiche operative tipiche dell’ambito tecnico.

Obiettivi Didattici

Progettare e configurare sistemi elettrotecnici in ambiente virtuale

Analizzare la distribuzione energetica e il funzionamento di quadri elettrici

Simulare varianti impiantistiche e valutarne l’efficacia

Acquisire competenze tecniche attraverso attività immersive simulate

Promuovere l’autonomia progettuale e la riflessione tecnica

Esempi di esercitazioni pratiche in classe





Briedoo Labs

Laboratorio VR Tecnici

Tipo di LAB A
LAB A DIAMANTE
LAB A ORO
LAB A ARGENTO

Product information

LAB A è un kit completo per allestire in poche ore un ambiente didattico immersivo dedicato a 24/18/12 studenti (con 1 visore ogni 2 allievi), pienamente conforme ai vincoli tecnici ed economici del bando ministeriale.

Il kit permette di ottenere in un'unica fornitura gli strumenti per creare autonomamente esperienze immersive e/o virtuali da visualizzare e gestire, potenziando competenze digitali, soft-skill e orientamento professionale.

Il kit è particolarmente adatto agli istituti ad indirizzo tecnico.



Laboratorio VR Servizi Socio Sanitari

Tipo di LAB A
LAB C DIAMANTE
LAB C ORO
LAB C ARGENTO

Product information

LAB C è un kit completo per allestire in poche ore un ambiente didattico immersivo dedicato a 24/18/12 studenti (con 1 visore ogni 2 allievi), pienamente conforme ai vincoli tecnici ed economici del bando ministeriale.

Il kit permette di ottenere in un'unica fornitura gli strumenti per creare autonomamente esperienze immersive da visualizzare e gestire, potenziando competenze digitali, soft-skill e orientamento professionale.



Laboratorio VR Servizi Commerciali & Turismo

BRIEDOO

Product information

LAB B è un kit completo per allestire in poche ore un ambiente didattico immersivo dedicato a 24/18/12 studenti (con 1 visore ogni 2 allievi), pienamente conforme ai vincoli tecnici ed economici del bando ministeriale.

Il kit permette di ottenere in un'unica fornitura gli strumenti per creare autonomamente esperienze immersive da visualizzare e gestire, potenziando competenze digitali, soft-skill e orientamento professionale.

Il kit è particolarmente adatto agli istituti con indirizzo commerciale e turistico.

Componenti didattici del Kit:

KIT LAB B-DIAMANTE 24 POSTAZIONI 1 visore ogni 2 studenti

N.12 Visori Pico Pico 4 Ultra Enterprise a 6DOF per la realtà virtuale

N.2 Trolley tecnologici per il trasporto e la ricarica di 6 visori cad.

N.4 Fotocamere 360° Ricoh Theta SC2 per la realizzazione di panorami immersivi

N.12 Licenze Briedoo Client di utilizzo perpetuo da installare su Visore per vivere esperienze immersive

N.24 Licenze Pano2VR di utilizzo perpetuo per la creazione di contenuti immersivi da visualizzare su Briedoo

N.3 ore di formazione su:

Inizializzazione e funzionamento generale del visore Pico 4 Ultra Enterprise.

Installazione e utilizzo del software immersivo Briedoo.

N.3 ore di formazione su:

Installazione del software Pano2VR.

Creazione di contenuti immersivi per il software Briedoo.

N.1 Monitor SMART Board® MX275-V5 75" (Opzionale)



MARKETING IMMERSIVO VR

Carraro Lab

Product information

Per l'indirizzo di "Amministrazione, finanza e marketing", il laboratorio sviluppa uno dei filoni più avanzati ed emergenti del marketing, adottando tecnologie di realtà virtuale e aumentata che offrono un elevato livello di coinvolgimento dei clienti. Il Marketing Immersivo comprende tour virtuali di aziende e territori, presentazioni di prodotti in realtà aumentata, video a 360 gradi di esperienze ed eventi. Nel laboratorio vengono applicati format avanzati con riprese virtuali realizzate anche in outdoor learning, inizialmente col supporto di una troupe specializzata, poi con riprese effettuate direttamente da studenti e docenti.

Il laboratorio può essere adattato anche per gli Istituti professionali dell'indirizzo "servizi commerciali" con opzione "promozione commerciale e pubblicitaria".

Obiettivi Didattici

Comprendere i principi del marketing immersivo applicato a prodotti, eventi e territori

Sviluppare competenze tecniche nella produzione e utilizzo di contenuti VR

Rafforzare le capacità di narrazione e promozione in ambienti digitali innovativi

Stimolare la creatività visiva e la sperimentazione attraverso media immersivi

Favorire la collaborazione tra studenti, imprese e operatori della comunicazione



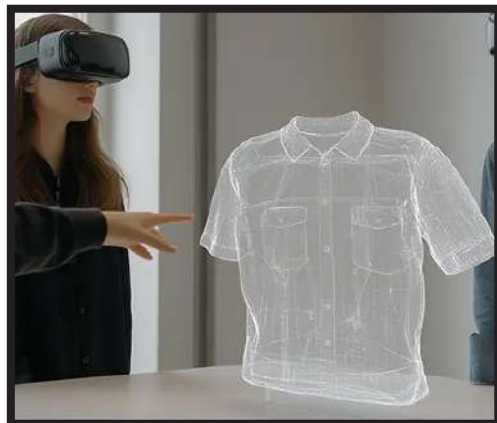
CATALOGHI PRODOTTI IN AR E VR

Carraro Lab

Product information

Nel contesto delle nuove professioni del marketing digitale, il laboratorio affronta il tema dei cataloghi virtuali, ormai pervasivi in numerosi comparti economici, e la loro evoluzione verso le tecnologie della realtà aumentata. La metodologia laboratoriale prevede l'abilitazione degli studenti alla realizzazione di cataloghi di prodotti in AR e VR afferenti a vari comparti: immobiliare, punti vendita, ospitalità, prodotti manifatturieri B2B e B2C per tutte le categorie merceologiche.

Il laboratorio può essere adattato anche per gli Istituti professionali dell'indirizzo "servizi commerciali" con opzione "promozione commerciale e pubblicitaria".



Obiettivi Didattici

Comprendere il ruolo dei cataloghi digitali nelle strategie di marketing immersivo

Utilizzare una piattaforma preconfigurata (XR EduLab) per creare esperienze interattive AR e VR

Imparare a personalizzare contenuti in base al target e al settore merceologico

Sviluppare capacità comunicative nella presentazione di prodotti in ambienti digitali

Simulare dinamiche commerciali B2B/B2C attraverso contenuti immersivi

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Esplorazione e analisi di cataloghi AR/VR reali in diversi settori

Selezione di una categoria merceologica e configurazione del catalogo virtuale

Inserimento di testi, audio e video per arricchire la presentazione

Simulazione in classe della vendita o esposizione del catalogo a un potenziale cliente

Test su dispositivi AR/VR con valutazione dell'esperienza utente

Confronto tra progetti degli studenti e revisione guidata in aula

IL PROCESSO DEL MARKETING VR

Carraro Lab

Product information

Per l'indirizzo di "Amministrazione, finanza e marketing" Carraro LAB ha sviluppato un ambiente laboratoriale virtuale dedicato al "marketing funnel", che rappresenta il percorso dell'utente dal contatto all'acquisto. Una serie di ambienti 3D rappresentano le fasi del processo: fase di consapevolezza (Awareness), fase di interesse (Interest), fase di desiderio e intento (Intent), fase di azione (Action), fase di fidelizzazione (Loyalty).

I contenuti base del laboratorio possono essere personalizzati e incrementati con testi, immagini, audio, video e 3D prodotti nell'Istituto.



Obiettivi Didattici

Comprendere le fasi del marketing funnel in un contesto visuale e interattivo

Analizzare il comportamento del consumatore e le strategie per ciascuna fase

Acquisire capacità di progettazione di contenuti marketing per ogni step

Sviluppare il pensiero strategico e narrativo nel contesto della comunicazione commerciale

Favorire l'interazione tra contenuti digitali e pratica di simulazione aziendale

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Esplorazione degli ambienti immersivi relativi a ciascuna fase del funnel

Analisi dei contenuti proposti

Attività di matching: quale contenuto è adatto a quale fase?

Integrazione di contenuti propri (testi, immagini, video, audio)

Simulazione in classe del percorso di un cliente target all'interno del funnel

Presentazione in aula di strategie ipotetiche per incrementare la conversione



IMMERSIVE DESTINATION VR

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti tecnici dell'indirizzo di turismo, Carraro LAB ha sviluppato un format laboratoriale che sviluppa la presentazione e promozione di una destinazione turistica attraverso riprese virtuali. Col supporto di una troupe nella prima fase e in seguito direttamente col contributo di docenti e studenti, le riprese vengono effettuate da drone e con videocamere a 360 gradi, montate con contenuti multimediali (testo, video, immagini) e multilingua. L'attività laboratoriale comporta una fase di progettazione, con le metodologie dello storytelling immersivo, di outdoor learning sul territorio, di montaggio per poi arrivare alla pubblicazione. Il laboratorio facilita la relazione con aziende e istituzioni locali, al fine di riprodurre virtualmente anche strutture e attrattori turistici.



Obiettivi Didattici

Sviluppare competenze nella produzione di contenuti turistici digitali immersivi

Promuovere abilità narrative e di marketing territoriale

Stimolare la progettazione esperienziale con tecnologie avanzate

Rafforzare le competenze linguistiche in contesto professionale

Favorire la cooperazione con enti e operatori del settore turistico

POLO FIERISTICO NEL METAVERSO VR

Informazioni Prodotto

Il segmento del turismo MICE (Meetings, Incentives, Conferences and Exhibitions) comporta la gestione di eventi di tipo fieristico e congressuale, che si svolgono all'interno di apposite strutture e prevedono l'interazione tra diversi operatori: visitatori, espositori, hostess, receptionist, guardarobieri, relatori e altri ancora. Negli istituti di indirizzo turistico viene proposto un laboratorio in modalità Metaverso, che consente di realizzare ambienti virtuali in grado di ospitare avatar, e permette quindi di simulare nei contesti professionali specifici, in tempo reale, i diversi ruoli professionali richiesti. Il polo fieristico nel metaverso – Spatial.io – è l'ambiente laboratoriale dove vengono simulate le interazioni, con gli studenti che assumono sotto forma di avatar i ruoli professionali richiesti.



VIRTUAL HOSPITALITY VR

Informazioni Prodotto

Per sviluppare le competenze di Hospitality nell'indirizzo tecnico del Turismo, l'ambiente laboratoriale proposto è l'Hotel, riprodotto virtualmente o in forma grafica 3D oppure con riprese virtuali realizzate in una struttura reale. All'interno degli ambienti dell'hotel (reception, camere e bagno, ristorante, hall, ecc...) vengono inseriti punti interattivi che identificano tutti gli elementi rilevanti per la gestione dell'Hotel stesso.



TOURISM BUSINESS ENGLISH VR

Informazioni Prodotto

Il laboratorio realizza un'esperienza di apprendimento della lingua inglese con un taglio professionale specializzato sul turismo.

Un primo modulo visualizza gli ambienti classici degli operatori turistici: l'hotel e altre strutture ricettive, l'agenzia di viaggi, l'info point turistico, alcuni snodi dei trasporti passeggeri. In questi ambienti si incontrano i termini tecnici contestuali, sotto forma di voci di glossario scritte e pronunciate verbalmente. Dopo questa fase, lo studente affronta la conversazione con un avatar addestrato a interagire in inglese nelle situazioni professionali tipiche.

Il laboratorio è adattabile, con una personalizzazione negli obiettivi e nei contenuti, anche agli istituti con l'indirizzo di "Amministrazione, finanza e marketing", articolazione "relazioni internazionali per il marketing".



Automotive: il motore, tipologie e manutenzione VR

Informazioni Prodotto

Per gli istituti con indirizzo meccanico e orientato all'"automotive", Carraro Lab ha sviluppato un ambiente laboratoriale che riproduce una officina meccanica ed è dedicato alle attuali versioni del motore automobilistico: a combustione, ibrido, elettrico e idrogeno. I modelli tridimensionali dei motori sono fruibili in realtà aumentata e, grazie a visori dedicati, possono essere visualizzati al centro dell'aula. I modelli sono dotati di informazioni interattive che compongono una manualistica per il funzionamento e la manutenzione. Tutte le informazioni sono editabili da parte dei docenti e degli studenti.



- il motore tipologie e manutenzione

FISICA E CHIMICA DELL'ENERGIA

SOSTENIBILE VR

Informazioni Prodotto

Per gli istituti con indirizzo meccanico e orientato all'“automotive”, Carraro Lab ha sviluppato un ambiente laboratoriale che riproduce una officina meccanica ed è dedicato alle attuali versioni del motore automobilistico: a combustione, ibrido, elettrico e idrogeno. I modelli tridimensionali dei motori sono fruibili in realtà aumentata e, grazie a visori dedicati, possono essere visualizzati al centro dell'aula. I modelli sono dotati di informazioni interattive che compongono una manualistica per il funzionamento e la manutenzione. Tutte le informazioni sono editabili da parte dei docenti e degli studenti.



IMPIANTI DELLE ENERGIE RINNOVABILI VR

Informazioni Prodotto

Per l'indirizzo di “meccanica, mecatronica ed energia”, articolazione “energia”, il laboratorio prevede la rappresentazione in ambienti immersivi dei principali impianti per la produzione di energie rinnovabili. Impianti eolici, fotovoltaici, geotermici e relativi ad altre modalità di energia rinnovabile diventano esplorabili in realtà virtuale, in realtà aumentata e nel metaverso.

Obiettivi Didattici

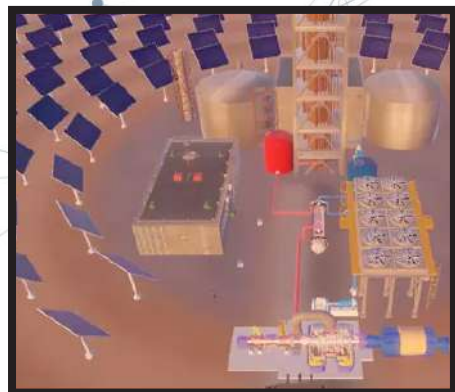
Visualizzare il funzionamento degli impianti a energia rinnovabile (impianti eolici, fotovoltaici, termodinamici a conversione indiretta, geotermici)

Comprendere la struttura tecnica e le fasi operative di ciascun impianto

Sviluppare capacità di analisi dei componenti e dei flussi energetici

Collegare la teoria appresa in aula con esempi concreti e visuali

Favorire una cultura dell'innovazione sostenibile



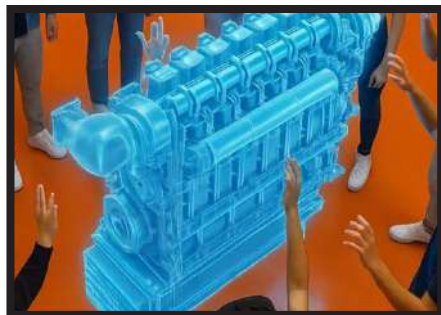


MOTORE NAUTICO 3D VR

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti tecnici di indirizzo nautico, il laboratorio permette di analizzare le diverse tipologie del motore nautico, riprodotte in 3D. Attraverso animazioni interattive, diventa possibile vedere in funzione i motori e comprenderne le dinamiche interne. La scomposizione delle parti, anche attraverso la manipolazione in realtà aumentata, crea una esperienza di apprendimento efficace, arricchita anche dall'inserimento di punti interattivi multimediali con testo, audio, video, immagini, tutti modificabili e personalizzabili in classe.



Obiettivi Didattici

Comprendere la struttura e il funzionamento del motore nautico

Visualizzare dinamiche interne attraverso modelli animati

Utilizzare la realtà aumentata per l'esplorazione tecnica

Analizzare componenti meccaniche e cicli operativi

Personalizzare i contenuti con materiali multimediali in classe

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Navigazione del modello 3D del motore e identificazione delle componenti

Visualizzazione del ciclo operativo del motore in animazione

Scomposizione e ricomposizione del modello tramite interazione AR

Inserimento di hotspot testuali e multimediali

Confronto tra diversi modelli di motori nautici



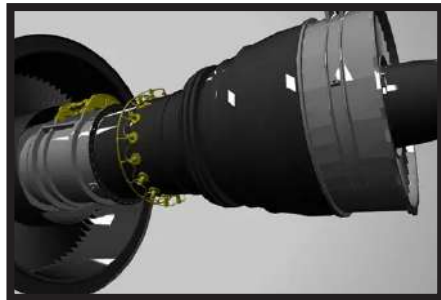
MOTORE AERONAUTICO 3D VR

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti tecnici di indirizzo aeronautico, il laboratorio permette di analizzare le diverse tipologie del motore aeronautico, riprodotte in 3D. Attraverso animazioni interattive, diventa possibile vedere in funzione i motori e comprenderne le dinamiche interne.

La scomposizione delle parti, anche attraverso la manipolazione in realtà aumentata, crea una esperienza di apprendimento efficace, arricchita anche dall'inserimento di punti interattivi multimediali con testo, audio, video, immagini, tutti modificabili e personalizzabili in classe.



Obiettivi Didattici

Comprendere la struttura e il funzionamento dei principali motori aeronautici

Analizzare dinamiche interne e cicli operativi tramite le animazioni

Acquisire familiarità con le componenti dei diversi tipi di motori

Scomporre e ricomporre virtualmente i modelli in ambiente AR

Arricchire l'apprendimento con contenuti multimediali tecnici personalizzati

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Navigazione immersiva di un motore aeronautico in 3D

Scomposizione delle componenti con hotspot personalizzabili

Inserimento di hotspot con video tecnici, audio descrittivi e testi nelle viste interattive

Presentazione in classe, individuale o di gruppo, del modello analizzato



MAGAZZINO 3D VR

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti tecnici a indirizzo “trasporti e logistica” viene proposto un configuratore di magazzino in realtà virtuale, progettato per accompagnare gli studenti nella scoperta e nella progettazione degli spazi logistici. L'ambiente virtuale ricostruisce fedelmente un magazzino industriale, dove è possibile configurare layout, scaffalature, percorsi operativi e postazioni di carico/scarico.

Il configuratore consente agli studenti di esplorare le dinamiche del magazzino attraverso modelli tridimensionali interattivi, adattando in tempo reale lo spazio sulla base di variabili logistiche reali. L'esperienza immersiva permette di visualizzare e comprendere i concetti chiave della progettazione e dell'organizzazione dei flussi logistici, facilitando l'apprendimento tramite simulazione pratica.



Obiettivi Didattici

Comprendere il funzionamento e la struttura di un magazzino

Sviluppare capacità di progettazione logistica e ottimizzazione degli spazi

Analisi delle dinamiche di magazzino

Visualizzare l'impatto di scelte logistiche sul funzionamento generale

Apprendere le logiche di carico/scarico, rotazione merci, layout

DISPOSITIVI ELET- TROTECNICI: MANU- ALE AUMENTATO VR

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti tecnici a indirizzo "elettronica ed elettrotecnica" viene proposto un ambiente laboratoriale basato su una soluzione in realtà aumentata dedicata all'esplorazione interattiva di componenti tecnologici.

Gli studenti possono caricare modelli tridimensionali dettagliati di dispositivi e sistemi – come motori, trasformatori, schede elettroniche e quadri di comando – e visualizzarli nello spazio reale attraverso dispositivi compatibili.

I modelli possono essere esplosi virtualmente, permettendo di osservare e comprendere la struttura interna e il funzionamento di ogni componente. L'interazione avviene tramite hand tracking, consentendo agli studenti di manipolare i singoli elementi con il solo uso delle mani, per un'esperienza didattica coinvolgente e immersiva.



positivi elettrotecnici - manuale aumentato



DISPOSITIVI ELET- TROTECNICI: CON- FIGURATORE 3D VR

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti tecnici a indirizzo "elettronica ed elettrotecnica" si propone un ambiente laboratoriale basato su un configuratore in realtà virtuale, progettato per supportare gli studenti nella progettazione e nell'analisi di impianti e sistemi.

L'ambiente virtuale ricostruisce spazi didattici realistici in cui è possibile configurare circuiti, quadri e collegamenti tra componenti,



esplorando diverse soluzioni legate all'automazione e alla distribuzione dell'energia. Il configuratore consente di interagire con modelli tridimensionali dei sistemi progettati, permettendo di modificarne i parametri e osservare il comportamento complessivo in tempo reale.

L'AUTOMAZIONE SPIEGATA IN REALTÀ VIRTUALE

Carraro Lab

Per gli istituti tecnici a indirizzo "elettronica ed elettrotecnica" si propone un ambiente laboratoriale basato su un configuratore in realtà virtuale, progettato per supportare gli studenti nella progettazione e nell'analisi di impianti e sistemi.

L'ambiente virtuale ricostruisce spazi didattici realistici in cui è possibile configurare circuiti, quadri e collegamenti tra componenti, esplorando diverse soluzioni legate all'automazione e alla distribuzione dell'energia.

Il configuratore consente di interagire con modelli tridimensionali dei sistemi progettati, permettendo di modificarne i parametri e osservare il comportamento complessivo in tempo reale.

L'esperienza immersiva favorisce una comprensione pratica e approfondita delle logiche di funzionamento, delle connessioni e delle dinamiche operative tipiche dell'ambito tecnico.



Obiettivi Didattici

Progettare e configurare sistemi elettrotecnici in ambiente virtuale

Analizzare la distribuzione energetica e il funzionamento di quadri elettrici

Simulare varianti impiantistiche e valutarne l'efficacia

Acquisire competenze tecniche attraverso attività immersive simulate

Promuovere l'autonomia progettuale e la riflessione tecnica

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

NETWORK-HARDWARE 3D LAB VR

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti tecnici a indirizzo “Informatica e Telecomunicazioni” è stato pensato un laboratorio in realtà aumentata dedicato alla configurazione di sistemi hardware e reti.

Gli studenti possono interagire con modelli tridimensionali di componenti informatici, assemblando virtualmente un computer a partire da una scheda madre e aggiungendo processori, RAM, schede grafiche, unità di archiviazione e moduli di rete.

Ogni componente inserito modifica in tempo reale le caratteristiche del sistema, come prestazioni, consumo energetico e costo complessivo, visibili su una dashboard interattiva.

La stessa logica si applica alla configurazione di reti di telecomunicazione, dove l'utente può progettare infrastrutture aggiungendo router, switch, access point e cablaggi, con aggiornamento automatico dei parametri di rete come velocità, latenza e sicurezza.

Il laboratorio è pensato per favorire un apprendimento attivo e personalizzabile, che permetta allo studente di comprendere il legame tra scelte progettuali, funzionalità tecniche e sostenibilità economica.



Obiettivi Didattici

Comprendere la struttura hardware di un computer e il ruolo dei componenti

Simulare la progettazione e l'assemblaggio di reti LAN/WAN

Analizzare le variabili tecniche: prestazioni, consumi, costi

Riflettere su efficienza, sostenibilità e ottimizzazione delle risorse digitali

GRAPHIC PROTOTYPING 3D VR

Carraro Lab

Product information

Il laboratorio si basa su una soluzione immersiva dedicata agli studenti degli istituti professionali a indirizzo Grafica e Comunicazione, pensata per favorire la prototipazione rapida e visuale in realtà aumentata e virtuale.

In uno spazio virtuale personalizzabile accessibile da visori VR, browser o dispositivi mobili, gli studenti possono caricare modelli 3D di oggetti grafici come confezioni, espositori, riviste o schermi digitali e inserirli in un ambiente tridimensionale rappresentativo del contesto espositivo o commerciale.

Ogni oggetto può essere personalizzato nei colori e nei materiali, e arricchito con elementi visivi come loghi, immagini, testi e poster, caricabili direttamente nella scena.

All'interno dell'ambiente di Spatial.io, è possibile organizzare i materiali in moodboard 3D navigabili, veri e propri pannelli creativi spaziali dove combinare, confrontare e presentare le proprie proposte grafiche.

Questo approccio consente di valutare il progetto nel suo impatto visivo complessivo, migliorando il processo di ideazione, e permette ai docenti di seguire gli studenti anche a distanza, commentando e guidando i progetti in tempo reale.

Obiettivi Didattici

Sviluppare competenze nella prototipazione grafica tridimensionale

Promuovere l'uso creativo della realtà virtuale e aumentata per la comunicazione visiva

Stimolare la capacità di allestimento grafico in ambienti reali e digitali

Favorire il lavoro collaborativo e la presentazione efficace delle idee

Avvicinare i linguaggi della grafica a quelli della progettazione interattiva



Graphic prototyping 3D



CHIMICA: IMPIANTO INDUSTRIALE IN VR

Carraro Lab

Product information

Il laboratorio si basa su una soluzione immersiva dedicata agli studenti degli istituti professionali a indirizzo Grafica e Comunicazione, pensata per favorire la prototipazione rapida e visuale in realtà aumentata e virtuale.

In uno spazio virtuale personalizzabile accessibile da visori VR, browser o dispositivi mobili, gli studenti possono caricare modelli 3D di oggetti grafici come confezioni, espositori, riviste o schermi digitali e inserirli in un ambiente tridimensionale rappresentativo del contesto espositivo o commerciale.

Ogni oggetto può essere personalizzato nei colori e nei materiali, e arricchito con elementi visivi come loghi, immagini, testi e poster, caricabili direttamente nella scena.

All'interno dell'ambiente di Spatial.io, è possibile organizzare i materiali in moodboard 3D navigabili, veri e propri pannelli creativi spaziali dove combinare, confrontare e presentare le proprie proposte grafiche.

Questo approccio consente di valutare il progetto nel suo impatto visivo complessivo, migliorando il processo di ideazione, e permette ai docenti di seguire gli studenti anche a distanza, commentando e guidando i progetti in tempo reale.

Obiettivi Didattici

Sviluppare competenze nella prototipazione grafica tridimensionale

Promuovere l'uso creativo della realtà virtuale e aumentata per la comunicazione visiva

Stimolare la capacità di allestimento grafico in ambienti reali e digitali

Favorire il lavoro collaborativo e la presentazione efficace delle idee

Avvicinare i linguaggi della grafica a quelli della progettazione interattiva.



STRUMENTAZIONI BIOMEDICALI 3D VR

Carraro Lab

Product information

Il laboratorio, progettato per l'indirizzo di Biotecnologie Sanitarie, è basato su riproduzioni 3D delle principali strumentazioni biomedicali, con la possibilità di esplorarne l'interno e le componenti in realtà aumentata, anche in scala ingrandita.

Alcuni modelli includono animazioni che illustrano i processi di funzionamento, facilitando la comprensione delle logiche tecniche e operative.

Grazie alla piattaforma XR, i docenti possono creare lezioni immersive direttamente da PC, arricchendo i modelli con hotspot informativi (testi, immagini, audio, video) e rendendo l'esperienza fruibile in realtà virtuale o aumentata.



LA FILIERA TESSILE IN 3D

Carraro Lab

Product information

Per l'indirizzo dedicato al sistema moda, e per l'articolazione "calzature e moda", è stato sviluppato un ambiente laboratoriale virtuale che rappresenta la filiera tessile ripercorrendo le fasi produttive: le materie prime, la torcitura, la filatura, la tessitura, la stampa e le varie lavorazioni di finissaggio.

Il percorso della filiera è organizzato in un metaverso percorribile da avatar, corredato da video che descrivono le varie fasi produttive.

Obiettivi Didattici

Comprendere le fasi della produzione tessile dalla materia prima al prodotto finito

Visualizzare i macchinari e i processi industriali

Acquisire una visione sistemica dell'intera filiera moda

Promuovere un approccio multidisciplinare: tecnico, creativo e sostenibile

Stimolare l'apprendimento immersivo con linguaggi visivi e narrativi



MODA VR: DALLA CREATIVITÀ ALLA PRODUZIONE

Carraro Lab

Product information

L'ambiente virtuale interattivo MODA VR riproduce uno studio di moda e un laboratorio tessile. Gli studenti possono muoversi tra aree diverse: sala disegno, tavolo da taglio, postazioni CAD, area cucito e showroom. Gli hotspot informativi spiegano le varie fasi della progettazione e realizzazione di un capo: dalla creazione del figurino alla modellistica, dalla scelta dei tessuti alla confezione.

Il laboratorio include quiz, interazioni 3D e focus su tematiche chiave come la moda sostenibile, il riuso creativo e l'artigianato digitale.



SMART FARM: LABORATORIO IMMERSIVO VR

Informazioni Prodotto

Per gli istituti a indirizzo "agraria, agroalimentare e agroindustria" viene creato un ambiente laboratoriale virtuale in cui l'azienda agricola del futuro prende forma per rappresentare l'evoluzione nell'attuale scenario di sviluppo tecnologico.

Droni per il controllo biologico e la distribuzione di sostanze, trattori a guida autonoma, tecnologie per la raccolta dotate di computer vision sono solo alcune delle innovazioni che rivoluzioneranno la professione dell'agricoltore e dell'allevatore, e che vengono riprodotte nel laboratorio.



Cucina con Postazioni Digitali



Laboratorio di cucina con postazione digitale

Carraro Lab

Product information

CookingLab – il Laboratorio di cucina con postazione digitale

Laboratorio Digitale di Cucina brevettato, con postazioni professionali e tecnologicamente avanzate, modulari e personalizzabili, per docenti e studenti.

Il laboratorio è pensato per far vivere agli studenti un'esperienza completa e multidisciplinare: gli studenti in cucina imparano a padroneggiare strumenti e tecniche per preparare e presentare i piatti; allo stesso tempo si imparerà a dedicarsi alla gestione tecnica del laboratorio, curando le riprese, registrazioni audio-video, lo streaming sui social e l'archiviazione del materiale multimediale, favorendo la collaborazione, la creatività e l'autonomia.

Il Progetto, a seconda dell'allestimento desiderato, prevede la realizzazione di:

CookingLive: una Postazione di cucina tecnologica per allestire un ambiente versatile e adatto alle esigenze di ogni chef e di ogni evento culinario e per svolgere attività dimostrative e di show cooking. Componenti digitali avanzati, telecamere ad alta definizione e microfoni professionali consentono registrare, produrre contenuti didattici di alta qualità, creare tutorial e lezioni di cucina e trasmettere in diretta su piattaforme social come YouTube, Facebook, Instagram.

CookingLab: un Laboratorio di cucina con postazioni digitali modulari e personalizzabili per il docente e per gli studenti. Ogni postazione di lavoro è dotata di uno schermo interattivo integrato, che consente di accedere a contenuti digitali e visualizzare in tempo reale le riprese della postazione del docente.



Educazione al dibattito



Laboratorio per l'educazione al dibattito

AMBIENTE DIDATTICO PER
PROMUOVERE IL PENSIERO CRITICO



Product information

L'Aula Debate Room è uno spazio didattico innovativo progettato per la realizzazione di ambienti professionalizzanti dotati di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento della delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro. Pensata per favorire il confronto critico, il dialogo rispettoso e l'argomentazione logica, questa aula è allestita in modo da stimolare la partecipazione attiva e il pensiero riflessivo degli studenti. La configurazione dell'ambiente – con sedute modulari, tavoli mobili, microfoni, lavagna interattiva e supporti digitali – favorisce la divisione in squadre, il confronto diretto e la gestione ordinata degli interventi. L'obiettivo è quello di trasformare l'attività didattica in un'esperienza coinvolgente e formativa.

Obiettivi Didattici innovativi

Superare il modello frontale e passivo della lezione tradizionale

Introdurre metodologie didattiche attive

Favorire la flessibilità dello spazio fisico, con arredi modulari e tecnologie integrate

Promuovere l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti gli studenti

Migliorare le competenze digitali di studenti e insegnanti



Elettronica ed elettrotecnica

DISPOSITIVI ELETTROTECNICI: MANUALE AUMENTATO VR

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti tecnici a indirizzo “elettronica ed elettrotecnica” viene proposto un ambiente laboratoriale basato su una soluzione in realtà aumentata dedicata all’esplorazione interattiva di componenti tecnologici.

Gli studenti possono caricare modelli tridimensionali dettagliati di dispositivi e sistemi – come motori, trasformatori, schede elettroniche e quadri di comando – e visualizzarli nello spazio reale attraverso dispositivi compatibili.

I modelli possono essere esplosi virtualmente, permettendo di osservare e comprendere la struttura interna e il funzionamento di ogni componente. L’interazione avviene tramite hand tracking, consentendo agli studenti di manipolare i singoli elementi con il solo uso delle mani, per un’esperienza didattica coinvolgente e immersiva.



positivi elettrotecnici - manuale aumentato

DISPOSITIVI ELETTROTECNICI: CONFIGURATORE 3D VR

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti tecnici a indirizzo “elettronica ed elettrotecnica” si propone un ambiente laboratoriale basato su un configuratore in realtà virtuale, progettato per supportare gli studenti nella progettazione e nell’analisi di impianti e sistemi.

L’ambiente virtuale ricostruisce spazi didattici realistici in cui è possibile configurare circuiti, quadri e collegamenti tra componenti.



Laboratorio informatico con il terminal server

NEXINEO

Product information

Il laboratorio informatico è uno spazio didattico innovativo progettato per la realizzazione di ambienti professionalizzanti dotati di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento della delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro. Progettato con architettura basata su Terminal Server e dispositivi desktop virtuali. Tutte le elaborazioni e l'archiviazione dei dati avvengono su un potente server centrale, mentre le postazioni utente, "terminali", fungono principalmente da unità di input/output (tastiera, mouse, monitor, stampanti).

Questo approccio centralizzato supera i limiti dei tradizionali laboratori con PC desktop indipendenti, offrendo vantaggi significativi in termini di gestione, sicurezza, efficienza e costi.

COMPONENTI

1x Terminal Server

1 x Monitor (docente)

1 x Tastiera e mouse

30x Dispositivi desktop virtuali (studenti)

30x Monitor

30 x Tastiera e mouse

2x Switch

1x Router

**1x Windows Server 2022 Standard - 16 Core
License Pack EDU**

**30x Windows Server 2022 Remote Desktop
Services - CAL EDU**

30x Windows Server 2022 - CAL EDU

1x Monitor SMART Board® MX275-V5 75"

**Per il laboratorio è previsto un webinar on
line per il corpo docente**

**In sintesi, il laboratorio con Terminal Server
rappresenta una soluzione intelligente,
scalabile e all'avanguardia per gestire
in modo efficiente e sicuro le risorse
informatiche a disposizione di un gran
numero di utenti.**



Enogastronomia e ospitalità alberghiera

IMMERSIVE EXPERI- ENCE DEI PRODOTTI TIPICI

Carraro Lab

Product information

Per gli istituti professionali dell'indirizzo "servizi per l'agricoltura e lo sviluppo rurale", in particolare con opzione "valorizzazione e commercializzazione dei prodotti agricoli del territorio", è stato realizzato un format laboratoriale che porta alla scoperta della DOP Economy, attraverso un percorso immersivo che ripercorre la filiera, a partire dai luoghi della produzione sul territorio, per arrivare in cucina e scoprire le ricette tipiche, sia negli istituti alberghieri che nei ristoranti. Realizzato con riprese in Outdoor Learning, il laboratorio sviluppa un contenuto creativo riutilizzabile nei corsi e negli eventi dell'istituto.

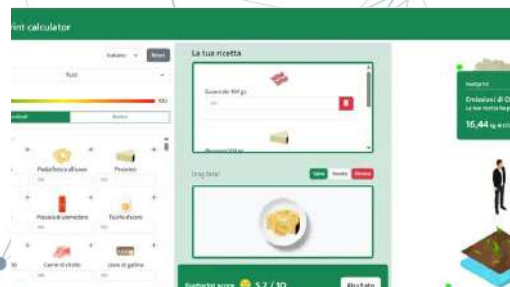


RICETTE E DIETE SOSTENIBILI

Carraro Lab

Product information

Per l'indirizzo "servizi per l'enogastronomia e l'ospitalità alberghiera" con articolazione "enogastronomia" viene proposto un laboratorio dedicato alla sostenibilità, un fattore sempre più rilevante non solo nella gestione della ristorazione, ma anche nei consumi e nel marketing del food. Il laboratorio si basa su una piattaforma che permette di calcolare l'impatto ambientale degli alimenti, misurato in termini di produzione di CO₂, di consumo d'acqua e di suolo. Combinando gli ingredienti tra di loro si ottengono delle ricette, che sono alla base delle diete.



HACCP IN REALTA'

Carraro Lab

Product information

Per l'indirizzo "servizi per l'enogastronomia e l'ospitalità alberghiera" viene proposto un laboratorio che sviluppa un percorso di formazione immersiva dedicato alla sicurezza alimentare. In particolare vengono focalizzate le procedure HACCP, visualizzando e analizzando in modalità interattiva i rischi nei punti di controllo critico (CCP). L'attività parte dalla scelta di un ambito specifico per ogni istituto – ad esempio la catena del freddo nel pesce – e dalla progettazione del percorso di controllo delle procedure.

Il progetto viene esemplificato grazie a un tour immersivo già realizzato, che funge da modello visualizzato su grande schermo con la piattaforma XR Edulab. Viene ricostruito in 3D il percorso di una tipologia di prodotto, come un prodotto ittico, partendo da un peschereccio, per passare poi in un mezzo di trasporto, un mercato all'ingrosso, punti vendita e spazi di preparazione e consumo. All'interno di questi ambienti virtuali, collegati in una sequenza logica grazie alla piattaforma XR Edulab, vengono introdotti hot spot informativi che evidenziano i fattori di rischio, riportano i dati rilevati sul campo, segnalano eventuali improprietà o informazioni tecniche. Il percorso didattico prosegue con la visualizzazione in laboratorio con visori di realtà virtuale, fruiti individualmente da tutti gli studenti. In questa fase si verifica l'efficacia del percorso, mediante meccanismi di test interattivi.

Obiettivi Didattici

Visualizzare in modo chiaro le fasi della filiera alimentare

Individuare i punti critici per la sicurezza (CCP) e i relativi rischi

Comprendere le logiche e le procedure dell'HACCP

Promuovere comportamenti corretti nella gestione degli alimenti

Rafforzare l'approccio pratico alla prevenzione igienico-sanitaria



Laboratorio di Intelligenza Artificiale

AFA Systems

Product information

AI Lab prevede la realizzazione di un Laboratorio di Intelligenza Artificiale completo di ambienti hardware, moduli didattici e piattaforma e-learning per introdurre l'AI. Il laboratorio integra esercitazioni pratiche e sperimentazioni creative, focalizzandosi su algoritmi di Machine Learning e Large Language Model, garantendo la protezione dei dati degli studenti senza l'uso di servizi di terze parti.

Gli studenti acquisiscono competenze fondamentali nell'ambito dell'intelligenza artificiale, sviluppando abilità pratiche e strategie di prompting per l'interazione con modelli linguistici avanzati.

AI Lab è uno spazio formativo innovativo, progettato per l'apprendimento pratico dell'AI, con una proposta didattica modulare. Rappresenta un nodo tecnologico strategico all'interno del campus formativo, dove teoria e pratica si fondono per sviluppare competenze avanzate.

Attrezzature e arredi tecnici previsti

Un laboratorio AI Lab sarà composto dalle seguenti attrezzature:

Server di fascia ultra con componenti di ultima generazione

PC di fascia ultra con componenti di ultima generazione

Switch Layer 2+

Access Point Wi-Fi 6 High Density

Armadio Rack

Piattaforma di e-learning con corsi, lezioni tematiche, video esplicativi, quiz, codice eseguibile, esercitazioni e moduli di verifica e contenuti personalizzabili dal docente



INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEL MONDO REALE

Carraro Lab

Product information

L'intelligenza artificiale è la più grande sfida che la società e gli operatori economici dovranno affrontare nei prossimi anni. Questo ambiente laboratoriale vuole rappresentare in modo sintetico e comprensibile l'impatto dell'intelligenza artificiale nel mondo reale, e come questa trasformerà la vita quotidiana nei prossimi anni. La rappresentazione immersiva di questo fenomeno imminente sarà corredata da contenuti che approfondiscono le implicazioni pratiche, etiche, economiche e professionali.



Obiettivi didattici

Comprendere le applicazioni reali dell'intelligenza artificiale nella società e nel lavoro

Analizzare le implicazioni etiche, legali ed economiche dell'uso dell'IA

Promuovere un uso consapevole e critico delle tecnologie intelligenti

Riflettere sulle competenze richieste nel futuro del lavoro

Sviluppare una visione interdisciplinare sull'impatto dell'IA

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Esplorazione immersiva di scenari reali trasformati dall'intelligenza artificiale

Discussione guidata sui cambiamenti in atto nei diversi settori produttivi

Attività di confronto tra modelli di intelligenza artificiale e ruolo umano

Analisi di casi studio (sanità, mobilità, scuola, marketing, logistica, ecc.)

Creazione di brevi elaborati su IA e futuro delle professioni



Laboratorio di Simulazione Droni

Product information

Il laboratorio di simulazione Droni prevede la realizzazione di un ambiente professionalizzante dotato di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro. Questo progetto offre un sistema di servizi integrati, fondamentali per la diagnosi, il collaudo, il settaggio e la certificazione dei droni professionali. Si tratta, in estrema sintesi, di un'offerta rivoluzionaria che, grazie alla progettazione di una strumentazione tecnologica d'assoluta avanguardia – a marchio DronesBench® – permette una diagnosi completa dello stato dei velivoli a pilotaggio remoto, determinando la riduzione di danneggiamenti, incidenti, smarrimenti e la conformità dei parametri relativi, rispetto a quelli esistenti al momento dell'omologazione del drone. Un'analisi completa che, indicando punti deboli e possibili malfunzionamenti, offre anche la possibilità di un miglioramento delle prestazioni degli apparecchi.

OBIETTIVI DIDATTICI INNOVATIVI

Diagnosi completa e preventiva: Offrire una diagnostica approfondita dello stato dei velivoli a pilotaggio remoto, identificando precocemente punti deboli e potenziali malfunzionamenti.

Collaudo e settaggio di precisione: Permettere un collaudo accurato e un settaggio ottimale dei droni, garantendone il corretto funzionamento.

Certificazione di conformità: Assicurare la conformità dei parametri operativi del drone rispetto a quelli originali di omologazione.

Riduzione di rischi e incidenti: Contribuire significativamente alla riduzione di danneggiamenti, incidenti e smarrimenti dei droni, aumentando la sicurezza operativa.

Miglioramento delle prestazioni: Offrire la possibilità di ottimizzare e migliorare le prestazioni complessive dei droni attraverso analisi dettagliate.



Laboratorio di simulazione volo dinamico full motion

Product information

Il laboratorio di simulazione di volo dinamico e full motion è uno spazio didattico innovativo progettato per la realizzazione di ambienti professionalizzanti dotati di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro. Rappresenta una straordinaria opportunità per gli studenti di vivere un'esperienza immersiva e realistica nel mondo dell'aviazione. Progettato appositamente per le scuole, questo ambiente altamente tecnologico consente di riprodurre con fedeltà le condizioni reali di volo, grazie all'uso di un simulatore professionale dotato di movimento su assi, visori immersivi e comandi realistici.

L'obiettivo del laboratorio è quello di avvicinare gli studenti alle discipline aeronautiche e tecnico-scientifiche in modo coinvolgente, integrando teoria e pratica attraverso un approccio esperienziale. Un'occasione unica per apprendere, sperimentare e orientarsi verso le professioni del volo e dell'ingegneria aerospaziale.

Obiettivi Didattici

Comprendere i principi fondamentali della fisica del volo (portanza, resistenza, gravità, spinta).

Saper analizzare situazioni complesse e prendere decisioni rapide e motivate.

Sviluppare autocontrollo, concentrazione e gestione dello stress.

Avvicinare gli studenti ai percorsi scolastici e universitari legati all'aviazione, all'ingegneria e alla tecnologia.



MODA VR: DALLA CREATIVITÀ ALLA PRODUZIONE

Carraro Lab

Product information

L'ambiente virtuale interattivo MODA VR riproduce uno studio di moda e un laboratorio tessile. Gli studenti possono muoversi tra aree diverse: sala disegno, tavolo da taglio, postazioni CAD, area cucito e showroom. Gli hotspot informativi spiegano le varie fasi della progettazione e realizzazione di un capo: dalla creazione del figurino alla modellistica, dalla scelta dei tessuti alla confezione.

Il laboratorio include quiz, interazioni 3D e focus su tematiche chiave come la moda sostenibile, il riuso creativo e l'artigianato digitale.



Obiettivi Didattici

Simulare in ambiente immersivo il flusso creativo e produttivo della moda

Conoscere strumenti e fasi della progettazione di un capo

Rafforzare il legame tra creatività, tecnica e consapevolezza ambientale

Sperimentare in modo interattivo le aree di lavoro dello stilista e del modellista

Stimolare il pensiero progettuale attraverso simulazioni realistiche

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Esplorazione guidata delle diverse aree dello studio virtuale

Sequenziamento delle fasi progettuali dalla bozza al capo finito

Focus tematico su moda sostenibile e materiali alternativi

Attività con quiz integrati per verificare le conoscenze acquisite

Discussione su artigianato digitale e innovazione nel fashion design



LA FILIERA TESSILE IN 3D

Carraro Lab

Product information

Per l'indirizzo dedicato al sistema moda, e per l'articolazione "calzature e moda", è stato sviluppato un ambiente laboratoriale virtuale che rappresenta la filiera tessile ripercorrendo le fasi produttive: le materie prime, la torcitura, la filatura, la tessitura, la stampa e le varie lavorazioni di finissaggio.

Il percorso della filiera è organizzato in un metaverso percorribile da avatar, corredato da video che descrivono le varie fasi produttive.

Obiettivi Didattici

Comprendere le fasi della produzione tessile dalla materia prima al prodotto finito

Visualizzare i macchinari e i processi industriali

Acquisire una visione sistemica dell'intera filiera moda

Promuovere un approccio multidisciplinare: tecnico, creativo e sostenibile

Stimolare l'apprendimento immersivo con linguaggi visivi e narrativi

Esempi di esercitazioni pratiche in classe

Esplorazione immersiva dei reparti produttivi virtuali

Visione e commento guidato del docente dei video descrittivi per ogni fase

Mappatura e schematizzazione dei processi della filiera

Riflessione e attività di confronto tra tecniche industriali e artigianali

Approfondimento sul ruolo della sostenibilità nei processi tessili

Presentazione tematica in gruppi di una fase produttiva a scelta

Modalità di svolgimento

Fase 1 – Introduzione alla filiera tessile

Fase 2 – Esplorazione immersiva nel metaverso

Fase 3 – Analisi tecnica delle fasi produttive

Fase 4 – Attività di sintesi e confronto in classe



filiera tessile in 3D



Laboratorio SCUOLA VR 4.0 (SVR) EDU

MTM PROJECT

Product information

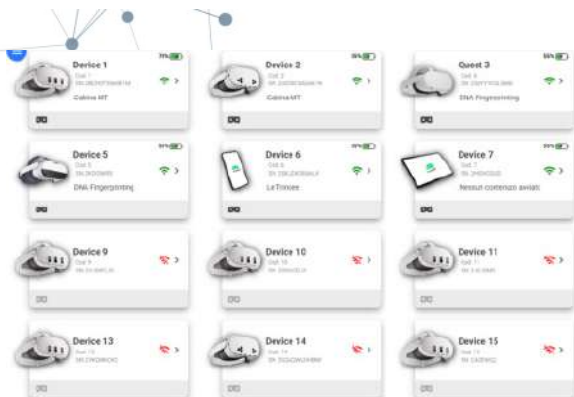
Il laboratorio VR 4.0 è uno spazio didattico innovativo progettato per la realizzazione di ambienti professionalizzanti dotati di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro, per un'esperienza formativa unica e interattiva tramite al VR, MR integrata con l'Intelligenza Artificiale

Il laboratorio Scuola VR 4.0 è la piattaforma software che crea Laboratori digitali per la fruizione di contenuti teorici e laboratoriali grazie alla Realtà Virtuale (VR), alla Mixed Reality (MR) e all'Intelligenza Artificiale (AI).



Scuola VR 4.0 trasforma la didattica in un'esperienza immersiva e interattiva: non più solo libri e lezioni frontali, ma veri e propri viaggi nel sapere, in cui gli studenti possono esplorare mondi virtuali, sperimentare in sicurezza e applicare le conoscenze in contesti realistici. Non solo contenuti VR, ma potrai fruire anche contenuti VR di terze parti, 360, bidimensionali, YouTube VR e tanto altro

Il laboratorio consente di gestire e controllare in tempo reale tutti i visori VR degli studenti, garantendo un'esperienza coordinata ed efficace. Offre l'accesso a una vasta libreria con oltre 480 contenuti educativi in realtà virtuale suddivisi per materia e permette di creare test ed esami immersivi direttamente in VR. Grazie all'integrazione dell'intelligenza artificiale è possibile interrogare quest'ultima sull'argomento e lo specifico contenuto in esecuzione.



Laboratorio di Aures e Magestio

MTM PROJECT

Product information

Il laboratorio didattico di Aures e Magestio è uno spazio didattico innovativo progettato per la realizzazione di ambienti professionalizzanti dotati di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro. Il laboratorio didattico per apprendere l'assistenza da remoto e simulare l'intero processo di manutenzione con Intelligenza Artificiale e Realtà Aumentata tramite smartglass, tablet o smartphone



Obiettivi didattici innovativi

Trasferire competenze tecniche nell'assistenza da remoto, in diversi ambiti (manutenzione, meccanica, sanità, ecc.), attraverso un processo di manutenzione digitalizzato.

Sviluppare le competenze degli studenti in totale sicurezza, senza il rischio di danneggiare attrezzature costose o provocare infortuni.

Supportare docenti e studenti delle discipline tecniche con un approccio didattico digitale che accelera la curva di apprendimento.

Componenti

AURES EDU & MeGestio EDU

N°1 Lic. Admin + N°30 Lic. Esperto + N°30 lic. Utente

N°1 Lic. Admin + N°30 Lic. Esperto + N°30 lic. Utente

Cloud (primi 3 anni)

Intelligenza Artificiale (10 Milioni Token)

N°1 Vuzix M400

Formazione (2h da remoto)

Assistenza e Manutenzione sw 3 anni

1 Monitor Display SMART Board MX275-V5 75" (Opzionale)



Laboratorio Assistenza da Remoto Aures EDU

MTM PROJECT

Product information

Il laboratorio didattico di Aures e Magestio è uno spazio didattico innovativo progettato per la realizzazione di ambienti professionalizzanti dotati di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro. Il laboratorio didattico per apprendere l'assistenza da remoto e simulare l'intero processo di manutenzione con Intelligenza Artificiale e Realtà Aumentata tramite smartglass, tablet o smartphone



Obiettivi didattici innovativi

Trasferire competenze tecniche nell'assistenza da remoto, in diversi ambiti (manutenzione, meccanica, sanità, ecc.), attraverso un processo di manutenzione digitalizzato.

Sviluppare le competenze degli studenti in totale sicurezza, senza il rischio di danneggiare attrezzature costose o provocare infortuni.

Supportare docenti e studenti delle discipline tecniche con un approccio didattico digitale che accelera la curva di apprendimento.

Componenti

AURES EDU

N°1 Lic. Admin + N°30 Lic. Esperto + N°30 lic. Utente

Cloud (primi 3 anni)

Intelligenza Artificiale (10 Milioni Token)

N°1 Vuzix M400

Formazione (2h da remoto)

Assistenza e Manutenzione sw 3 anni

1 Monitor Display SMART Board MX275-V5 75" (Opzionale)



Laboratorio Simulazione Assistenza da Remoto “MaGestio Edu”

MTM PROJECT

Product information

Il laboratorio didattico di Aures e Magestio è uno spazio didattico innovativo progettato per la realizzazione di ambienti professionalizzanti dotati di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro.

Il laboratorio didattico per apprendere l'assistenza da remoto e simulare l'intero processo di manutenzione con Intelligenza Artificiale e Realtà Aumentata tramite smartglass e smartphone.

Il laboratorio si configura come un ambiente formativo avanzato, capace di unire la didattica tradizionale con le più recenti tecnologie digitali, come l'Intelligenza Artificiale e la Realtà Aumentata. Grazie all'uso di SmartGlass, piattaforme digitali e strumenti immersivi, gli studenti possono sperimentare in modo pratico e sicuro attività di assistenza da remoto e manutenzione simulata, maturando competenze immediatamente spendibili nel mondo del lavoro.

Questo laboratorio non è solo uno spazio fisico, ma un ecosistema intelligente che valorizza l'apprendimento tecnico, l'autonomia operativa e l'innovazione continua.

Attrezzature e arredi tecnici previsti

N°1 Lic. Admin + N°30 Lic. Esperto + N°30 lic. Utente

Intelligenza Artificiale (10 Milioni Tocken)

Cloud (primi 3 anni)

Formazione (2h da remoto)

Assistenza e manutenzione sw 3 anni

• 1 Monitor Display SMART Board MX275-V5 75 (opzionale)



Laboratorio SVR Translator EDU

MTM PROJECT

Product information

Il laboratorio innovativo è uno spazio didattico innovativo progettato per la realizzazione di ambienti professionalizzanti dotati di strumentazioni digitali e innovative, che favoriscano e potenzino l'apprendimento delle competenze chiave richieste dal mercato del lavoro. Questo laboratorio innovativo consente di trasformare ogni lezione in un'esperienza realmente globale, grazie al supporto di traduzioni automatiche in 194 lingue. Gli insegnanti possono caricare autonomamente contenuti, inclusi elementi 3D da utilizzare in realtà virtuale. L'accesso alle attività è semplice e immediato, anche in diretta, tramite QR code. Inoltre, è possibile attivare sessioni di domande e risposte (Q&A) in tempo reale, favorendo l'interazione attiva tra docenti e studenti.



Obiettivi didattici innovativi

Offrire al docente la possibilità di visualizzare contemporaneamente fino a tre traduzioni istantanee del contenuto grazie all'AI e visualizzare i relativi elementi 3D grazie alla VR

Facilitare la comprensione e l'immersione nel contenuto, rendendo l'apprendimento più intuitivo e coinvolgente, indipendentemente dalla lingua di origine

Componenti : Licenza SVR Translator

Intelligenza Artificiale (10 Milioni Token)

Rinnovo Licenza (per 2 anni)

Caratteri per traduzione simultanea multilingua annui

Microfono e Puntatore interattivo

Licenze Alunni

Licenze Docenti

N°1 Licenza Admin

Catalogo >600 modelli 3D

Assistenza e manutenzione sw 3 anni

1 Monitor Display SMART Board MX275-V5 75" (Opzionale)

Laboratorio XR View EDU (Visualizzatore 3D)

MTM PROJECT

Product information

XR View è il laboratorio di Scuola VR 4.0 dedicato alla gestione e visualizzazione di contenuti 3D in Mixed Reality e Virtual Reality, integrabile come add-on di SCUOLA VR 4.0, ma disponibile anche come prodotto stand-alone progettato per innovare la didattica attraverso l'integrazione delle tecnologie immersive.

È una tecnologia abilitante Industria 4.0 e rientra tra i laboratori innovativi 4.0 per la scuola del futuro, promuovendo un apprendimento coinvolgente, interattivo e multidisciplinare, in linea con le nuove esigenze educative e professionali.

La piattaforma mette a disposizione un ampio catalogo con oltre 600 modelli 3D, suddivisi in più di 20 materie didattiche, tra cui scienze, tecnologia, arte, medicina, meccanica e storia.

Ogni docente può caricare autonomamente modelli 3D, immagini e video, gestendo la visualizzazione su uno o più visori e personalizzando l'esperienza educativa.

A ciascun modello 3D è possibile affiancare immagini, schede informative o messaggi di testo esplicativi. XR View è uno strumento potente per favorire l'apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze digitali.

Obiettivi di XR VIEW

Offrire al docente la possibilità di mostrare elementi 3D a dimensioni reali, ridotte o aumentate in Mixed e Virtual Reality.

Analizzare un singolo elemento nella sua specificità, facendolo ruotare e interagendo con esso.

Agevolare l'apprendimento di nozioni complesse in una realtà tridimensionale, simulando situazioni reali.

Migliorare i risultati di assimilazione delle informazioni, potenziando la creatività e la curiosità degli studenti.



ClassVR Labs

A photograph of a classroom scene. In the foreground, a person's hand is raised high, palm facing forward. The person is wearing a grey t-shirt. In the background, a student with long dark hair, wearing a yellow shirt and a dark vest, is seated at a desk, looking down. The background is slightly blurred, showing a window and some indoor plants.



AULA IMMERSIVA 4.0

CLEVEX ha ideato la proposta che ha fatto parlare di più a Didacta 2022: l'aula immersiva, un vero ambiente d'apprendimento immersivo in cui non servono né occhialini né visori per essere circondati da contenuti digitali straordinari.

Al centro di questo progetto ci sono proprio i contenuti: vere e proprie lezioni dinamiche in italiano, nate per il nostro sistema scolastico, in cui i bambini possono muoversi e scoprire risorse didattiche uniche ed esperienziali, con un collegamento diretto ai libri del primo ciclo, per tutte le materie e le classi.

Un nuovo spazio di apprendimento: immersivo, inclusivo ed interattivo.

Immaginate un'aula che vi permetta di viaggiare nel tempo e nello spazio, un'efficace strumento di esplorazione e apprendimento, che integra la didattica tradizionale con contenuti immersivi che coinvolgono l'intera classe.

Le possibilità sono infinite: si potrà volare nell'Universo e vedere i pianeti da vicino, scoprire i segreti della natura studiandola da un nuovo punto di vista, raggiungere luoghi lontani, o pericolosi, o inaccessibili, e studiarne la loro evoluzione, scoprire civiltà del passato e molto altro ancora.

La classe avrà a disposizione molteplici contenuti esclusivi, approfondimenti con strumenti dedicati, che permettono di alimentare la curiosità con un approccio laboratoriale.

Un luogo in cui è possibile imparare tramite l'ascolto, l'osservazione e il gioco educativo, pensato per rinforzare le conoscenze acquisite.

L'aula immersiva è dotata di tecnologia interattiva che permette alla classe di interagire con i contenuti, rendendo l'apprendimento coinvolgente, attivo e partecipativo.



Triplo Schermo Interattivo - AULA IMMERSIVA

codice CL00200

Pronti a conoscere l'Innovazione tecnologica studiata per l'innovazione didattica? L'ambiente immersivo si colora di innovazione metodologica. Una nuova frontiera didattica con una soluzione pensata, progettata e sviluppata appositamente per la scuola.

La configurazione del triplo schermo permette ad ogni aula di trasformarsi in un nuovo ambiente, fatto di luci, colori, immagini e suoni sempre diversi! Il tutto è reso più coinvolgente grazie alle unità di tocco che convertono l'ambiente visivo in ambiente interattivo!

Inclusa Multimedia Server Licenza per 3 anni.

IMMERGITI NEI CONTENUTI E CREA LEZIONI CON UN FORTE IMPATTO EMOTIVO.



Triplo Schermo Interattivo - AULA IMMERSIVA

ARES EDUCATION MEDIASERVER



Per il controllo e la gestione

Il mediaserver compatto Ares, prodotto in esclusiva da Zebra Multimedia per la soluzione Immersive Teaching System, integra tutte le funzioni di controllo dei videoproiettori e dell'interattività, oltre alla gestione dei contenuti.

Software per la didattica

Il mediaserver include una licenza software che consente di accedere ad un'ampia gamma di contenuti multimediali didattici fruibili in modo immersivo: video, animazioni e ricostruzioni 3D, attività interattive e quiz adatti a diversi cicli d'istruzione, dalla scuola primaria alla secondaria di secondo grado.

Tablet di controllo

Il mediaserver è accompagnato da un tablet di controllo che tramite interfaccia touch permette di accendere e spegnere il sistema di multiproiezione, oltre a consentire l'accesso ad alcune configurazioni di base senza necessità di utilizzare il telecomando. Sono inoltre inclusi tutti i cablaggi per il collegamento del mediaserver ai videoproiettori, all'alimentazione e alla rete.

Assistenza da remoto

È incluso un servizio di assistenza da remoto per problematiche hardware legate al mediaserver o all'interfaccia di controllo, oltre ad un servizio di supporto relativo all'utilizzo specifico del software didattico preinstallato.

AULA IMMERSIVA

codice CL0020165 (65"pollici)
codice CL0020175 (75"pollici)
codice CL0020186 (86"pollici)

Grazie alla competenza tecnologica di CLEVEX ogni istituto può adottare la soluzione più adatta per le proprie esigenze, da un'aula progettata appositamente per la scuola a una versione completamente trasportabile.

Con monitor interattivi da 65"-75"-86" e carrello, può essere trasportata all'interno di tutte le aree scolastiche.



MONITOR 65"



Monitor 65" Touch UHD
Smart Interactive Whiteboard
QUANTITÀ: 3 PEZZI

codice CLM0165 (65"pollici)

320-00052



3 PZ

ADJ Cavo USB 3 m
USB A/USB B Maschio

NPF10020



3 PZ

NAPOFIX Carrello
da pavimento

6D340EA



1 PZ

HP Pro 290 G9
i5 8 GB 256 GB

VCNT400-4GB-SB



1 PZ

PNY NVIDIA
T400 4 GB GDDR6

LMP-11892



3 PZ

Adattatore mini
DisplayPort HDMI 4K

300-00075



3 PZ

ADJ Cavo AV
HDMI 2.1 8K

LKMP06N



1 PZ

LINK Accessori
prolunga 1,5 m

MOZ-CLASSROOM



1 PZ

SW Mozaik
Mozabook 5anni

MONITOR 75"



Monitor 75" Touch UHD
Smart Interactive Whiteboard
QUANTITÀ: 3 PEZZI

codice CLM0175 (75"pollici)

320-00052



3 PZ

ADJ Cavo USB 3 m
USB A/USB B Maschio

NPF10229



3 PZ

NAPOFIX Supporto
TV pavimento

6D340EA



1 PZ

HP Pro 290 G9
i5 8 GB 256 GB

VCNT400-4GB-SB



1 PZ

PNY NVIDIA
T400 4 GB GDDR6

LMP-11892



3 PZ

Adattatore mini
DisplayPort HDMI 4K

300-00075



3 PZ

ADJ Cavo AV
HDMI 2.1 8K

LKMP06N



1 PZ

LINK Accessori
prolunga 1,5 m

MOZ-CLASSROOM



1 PZ

SW Mozaik
Mozabook 5anni

MONITOR 86"



Monitor 86" Touch
20 tocchi 4GB 32GB
QUANTITÀ: 3 PEZZI

codice CLM0186 (86"pollici)

320-00052



3 PZ

ADJ Cavo USB 3 m
USB A/USB B Maschio

NPF10229



3 PZ

NAPOFIX Supporto
TV pavimento

6D340EA



1 PZ

HP Pro 290 G9
i5 8 GB 256 GB

VCNT400-4GB-SB



1 PZ

PNY NVIDIA
T400 4 GB GDDR6

LMP-11892



3 PZ

Adattatore mini
DisplayPort HDMI 4K

300-00075



3 PZ

ADJ Cavo AV
HDMI 2.1 8K

LKMP06N



1 PZ

LINK Accessori
prolunga 1,5 m

MOZ-CLASSROOM



1 PZ

SW Mozaik
Mozabook 5anni





L'UNICA
FONTE DI
CONOSCENZA
— È —
L'ESPERIENZA

ALBERT EINSTEIN

REALTA' VIRTUALE E AUMENTATA
PER LA DIDATTICA



Kit di Realtà Virtuale ClassVR Premium da 4 visori 64 GB

codice CLVR01

L'interfaccia VR

ClassVR è stato progettato per fornire un'interfaccia interessante, coinvolgente, ma semplice da usare, per consentire a studenti e insegnanti di accedere rapidamente e facilmente a contenuti educativi e applicazioni con il minimo sforzo e senza distrazioni, mantenendoli focalizzati sull'attività in corso. Il cuore dell'interfaccia ClassVR è il "holodeck" - ponte di ologrammi. Questa "stanza" futuristica offre agli studenti un posto centrale da cui iniziare le loro avventure. Attraverso il ponte di ologrammi, vengono mostrate le icone, raffiguranti attività educative, luoghi o esperienze.

I visori ClassVR

A differenza di altri visore di RV, ClassVR non richiede alcun dispositivo aggiuntivo, come i telefoni. Tutto è completamente integrato nel dispositivo, rendendolo facile da usare e super affidabile.



Kit di Realtà Virtuale ClassVR Premium da 8 visori 64 GB

codice CLVR02

L'interfaccia VR

ClassVR è stato progettato per fornire un'interfaccia interessante, coinvolgente, ma semplice da usare, per consentire a studenti e insegnanti di accedere rapidamente e facilmente a contenuti educativi e applicazioni con il minimo sforzo e senza distrazioni, mantenendoli focalizzati sull'attività in corso. Il cuore dell'interfaccia ClassVR è il "holodeck" - ponte di ologrammi. Questa "stanza" futuristica offre agli studenti un posto centrale da cui iniziare le loro avventure. Attraverso il ponte di ologrammi, vengono mostrate le icone, raffiguranti attività educative, luoghi o esperienze.

I visori ClassVR

A differenza di altri visore di RV, ClassVR non richiede alcun dispositivo aggiuntivo, come i telefoni. Tutto è completamente integrato nel dispositivo, rendendolo facile da usare e super affidabile.



ClassVR Cart Premium

Carrello custodia e ricarica con 30 visori - 64 GB

codice CLVR03

L'interfaccia VR

ClassVR è stato progettato per fornire un'interfaccia interessante, coinvolgente, ma semplice da usare, per consentire a studenti e insegnanti di accedere rapidamente e facilmente a contenuti educativi e applicazioni con il minimo sforzo e senza distrazioni, mantenendoli focalizzati sull'attività in corso.

Il cuore dell'interfaccia ClassVR è il "holodeck" - ponte di ologrammi. Questa "stanza" futuristica offre agli studenti un posto centrale da cui iniziare le loro avventure. Attraverso il ponte di ologrammi, vengono mostrate le icone, raffiguranti attività educative, luoghi o esperienze.

I visori ClassVR

A differenza di altri visore di RV, ClassVR non richiede alcun dispositivo aggiuntivo, come i telefoni. Tutto è completamente integrato nel dispositivo, rendendolo facile da usare e super affidabile.



Bundle Licenza Portale ClassVR + Avanti's World 1 anno

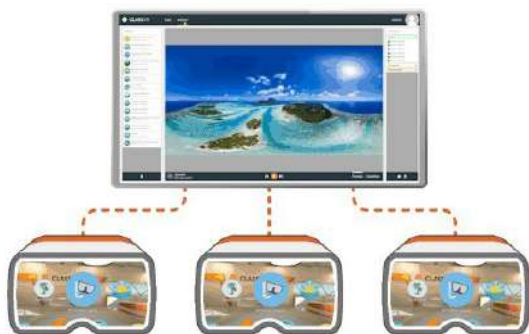
codice CLL01

La licenza al **Portale ClassVR** più il pass Avanti's World forniscono ai docenti un metodo alternativo e innovativo di insegnamento che coinvolge gli studenti e permette loro di aumentare le loro conoscenze e abilità.

Il Portale Cloud ClassVR raccoglie oltre 1000 contenuti didattici di Realtà Virtuale, Aumentata e Mista allineati ai curricula italiani. Consente ai docenti di "pescare" i contenuti dalla libreria e riprodurre le esperienze virtuali sui visori degli studenti con un semplice "play" e agli insegnanti e agli studenti di creare, caricare e condividere i propri contenuti.

Avanti's World è il primo parco tematico tematico a realtà virtuale che fornisce un modo nuovo ed elettrizzante di imparare. Accessibile direttamente da un visore ClassVR o da un qualsiasi dispositivo con un browser, Avanti's World fornisce migliaia di contenuti didattici Virtuali progettati per la scuola.

Avanti's World include una serie di risorse didattiche per guidare gli studenti all'esplorazione e alla valutazione delle loro conoscenze per massimizzare il potenziale di apprendimento di ogni singola esperienza didattica.



Bundle Licenza Portale ClassVR + Avanti's World 3 anni

codice CLL02

La licenza al **Portale ClassVR** più il pass Avanti's World forniscono ai docenti un metodo alternativo e innovativo di insegnamento che coinvolge gli studenti e permette loro di aumentare le loro conoscenze e abilità.

Il Portale Cloud ClassVR raccoglie oltre 1000 contenuti didattici di Realtà Virtuale, Aumentata e Mista allineati ai curricula italiani. Consente ai docenti di "pescare" i contenuti dalla libreria e riprodurre le esperienze virtuali sui visori degli studenti con un semplice "play" e agli insegnanti e agli studenti di creare, caricare e condividere i propri contenuti.

Avanti's World è il primo parco tematico a realtà virtuale che fornisce un modo nuovo ed elettrizzante di imparare. Accessibile direttamente da un visore ClassVR o da un qualsiasi dispositivo con un browser, Avanti's World fornisce migliaia di contenuti didattici Virtuali progettati per la scuola.

Avanti's World include una serie di risorse didattiche per guidare gli studenti all'esplorazione e alla valutazione delle loro conoscenze per massimizzare il potenziale di apprendimento di ogni singola esperienza didattica.





**MONITOR
NOTEBOOK
TABLET**



MONITOR 65" 75" 86"

codice CLM0165 (65" pollici)
codice CLM0175 (75" pollici)
codice CLM0186 (86" pollici)

- Display 4K DLED
- Numero di tocchi 20
- Telecamera da 1080p e 2 microfoni integrati per una comunicazione video e audio di ottima qualità
- Condivisione schermo wireless di dispositivi multipli in modo semplice e intuitivo
- Rapida condivisione dei file tramite scansione di QR code con crittografia per maggiore sicurezza e tutela della privacy
- Supporto delle principali applicazioni Android grazie al sistema operativo Android 9.0
- Modulo PC opzionale per supporto Windows (doppio sistema selezionabile)



DATASHEET OPS SMARTBOARD

codice CLMOPS

- Intel® Core™ i5
- Intel® HD Graphics 530 GPU, supports H.265 and 4K.
- MSATA system disk quick start, one-press restore.
- 3 × USB 3.0 and 3 × USB 2.0 ports.
- Dual-antenna 802.11a/b/g/n/ac Wi-Fi, which supports high-speed wireless transmission.
- 1 × HDMI and 1 × DP ports.
- Sistema operativo: windows 10 professional
- DDR4 8 gb
- 256 SSD



notebook



OPZIONE 1 codice CLM01

Notebook

NX.AZFET.001 NB 12" CEL

4500 4GB 64 GB CHROME OS

Rugged Touch

Penna capacitiva Schermo 3:2

OPZIONE 1/2 codice CLM01-2

Notebook

NX.AZFET.003 NB 12" CEL

4500 8GB 64 GB CHROME OS

Rugged Touch

Penna capacitiva Schermo 3:2



OPZIONE 2 codice CLM02

Notebook

Display 15.6"

Cpu Intel Core i5

Ram 8 GB

SSD 256 GB

windows 11 Professional edu

OPZIONE 2/2 codice CLM02-2

Notebook

Display 15.6"

Cpu Intel Core i5

Ram 8 GB

SSD 512 GB

windows 11 Professional edu



OPZIONE 3 codice CLM03

Notebook

Display 15.6"

Cpu Intel Core i7

Ram 8 GB

SSD 512 GB

windows 11 Professional edu

tablet



OPZIONE 1 codice CLM0401

Tablet
Display(10.5")
Ram 3 GB
Storage 32 GB
Connettività WiFi
Android 11



OPZIONE 2 codice CLM0402

Tablet
Display(10.5")
Ram 4 GB
Storage 64 GB
Connettività WiFi
Android 11

OPZIONE 3 codice CLM0403

Tablet
Display(10.5")
Ram 4 GB
Storage 128 GB
Connettività WiFi
Android 11

OPZIONE 4 codice CLM0404

Tablet 10.1"
e-tab WiFi (2023)
IPS HD
SoC QuadCore UniSoc Tiger T310
4GB - 32 GB archiviazione
Dual Speakers
Android 13
Tablet dedicato alla lettura di libri digitali



Mobile ricarica notebook e tablet TeachBus Six

codice CLM05

Il nuovo **TeachBus Six** è dotato di una porta anteriore e posteriore con sistema di chiusura in sicurezza a chiave univoca per l'accesso al vano dei dispositivi e al vano di ricarica. L'anta anteriore apribile a 270°.

L'unità di ricarica è realizzata su 3 livelli da 12 dispositivi per ripiano per un totale di n. 36 dispositivi notebook 15,6"/tablets/netbook.

È dotata di una **porta RJ45** che permette la connessione in rete del nuovo Smart Power Management System configurabile tramite Mobile Application oltre che da display (non incluso).

Caratteristiche

Mobiletto di ricarica per notebook, tablet e netbook

Gestione dei tempi di ricarica

Chiusura di sicurezza

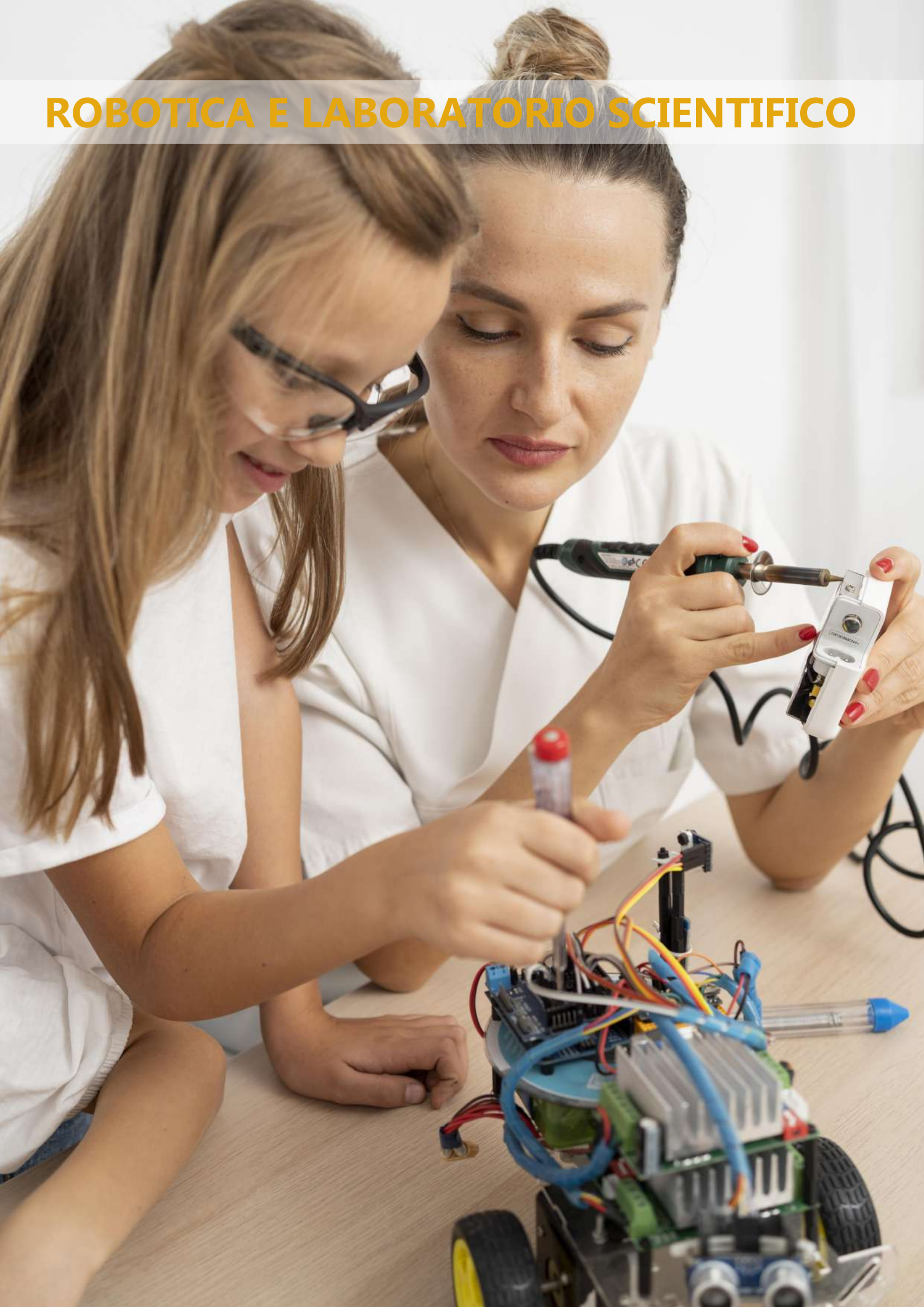
Carrello facile da trasportare

Ricarica fino a 36 device





ROBOTICA E LABORATORIO SCIENTIFICO



Robot Fable Explore 2.5

codice CLRB01

Fable Explore viene fornito con un modulo Fable Joint che offre la funzionalità di un braccio in un robot umanoide e può essere utilizzato per allenare le capacità di risoluzione dei problemi.



Fable Explore

Item Number: 41020155

Robot modulare con braccio multifunzione

Descrizione: Robot modulare con accessori per configurazione multifunzione. Le configurazioni possono essere montate e smontate in pochi minuti (meno di 2 minuti), senza richiedere l'uso di strumenti specifici (cacciavite, brettino e altri)

Gradi di rotazione: 360 (infiniti)

Batteria: Ioni di Litio 3,000 mAh

Materiale: Plastica

Comunicazione HUB: 6 canali

- wireless.

Cavi inclusi

EAN: 5714250023423

Sensori: Sensore di rilevazione del colore e sensore di prossimità.

Linguaggi di programmazione

supportati: Diagrammatico, a blocchi e linguaggio classico di programmazione.

Dimensioni:

Lunghezza: 37 cm Larghezza: 24 cm

Altezza: 14.2 cm Peso: 2683 gr

Software: Fable Blockly per la programmazione dei robot

SkriLab - Laboratorio Stem, Coding e Modelling 3D

codice CLSC01

SkriLab è un ecosistema didattico autonomo completamente compatibile con il metodo STEAM. È una combinazione di elementi software e hardware, legati assieme con contenuti validi per gli insegnanti.

I componenti hardware quali **stampante 3D, robot e set di costruzione integrati con il software – app di programmazione, strumenti di modellazione 3D, libreria di modelli 3D già pronti e Skriware Academy**, una piattaforma online con materiali pratici per i docenti – rendono SkriLab uno strumento autosufficiente e flessibile che può essere facilmente implementato nelle scuole e in altre istituzioni formative. Grazie all'ampia base di conoscenza e di contenuti, oltre che per le materie connesse all'informatica, il nostro laboratorio può essere usato anche per biologia, chimica, geografia, arte, fisica, matematica e istruzione prescolare. La creatività, per quanto riguarda l'impiego di questa soluzione a scuola, è praticamente senza limiti.

L'acquisto dell'intero pacchetto SkriLab consente l'accesso illimitato ai materiali didattici (in aggiunta a quelli forniti dalle parti distinte) disponibili nella Skriware Academy e permette di sfruttare pienamente il suo intero potenziale e valore didattico.



GeniusBoard® Lab Disc - Laboratorio Scientifico Biochimica

codice CLSC02

Il GeniusBoard Lab è un avanzato laboratorio di scienze nelle mani di giovani scienziati. Il Lab è l'unica soluzione wireless per la scienza contenente fino a 15 sensori integrati in un unico dispositivo compatto che rivoluziona l'apprendimento in termini di convenienza, costi e portabilità.

Il compatto GeniusBoard® Lab ha le funzioni chiave come display, tastiera, memoria e batteria, che consente la raccolta dei dati, indipendentemente dal computer.

Il microprocessore interno del Lab calibra automaticamente e prova tutti i sensori incorporati, lasciando ai docenti la possibilità di concentrarsi sui concetti scientifici piuttosto che sulle apparecchiature.

Con oltre 150 ore di registrazione dei dati, gli studenti di scienze delle scuole medie e superiori possono esplorare ipotesi relative a rallentare mutevoli fenomeni come la crescita delle piante, o l'impatto dei cambiamenti climatici e l'inquinamento.

Il software permette agli studenti di misurare il loro mondo, analizzare campioni di dati in tempo reale e di sviluppare una risposta scientifica specializzata.

Caratteristiche

Tecnologia wireless di ultima generazione

Autonomo per la scienza da interno ed esterni

Sempre pronto - il tempo di installazione è zero, con i test e la calibrazione automatica del sensore

Oltre 150 ore di durata della batteria

Libri interattivi di esperimenti multidisciplinari per K-12

Perfetta integrazione con le più recenti tecnologie nella classe digitale





Clevex srl
ss km 11,400
81030 Teverole - Caserta
+39 081 8122566 telefono
+39 081 8926062 fax
www.clevex.it
info@clevex.it

