

 **MR*DIGITAL**
BY MONTIRUSSO

LA SCUOLA DIGITALE

www.montirussodigital.it





L'INNOVAZIONE DA CHI FA SCUOLA

CREDIAMO NELLA TECNOLOGIA COME MEZZO E NON COME FINE

Vogliamo costruire soluzioni su misura, partendo dall'ascolto di chi fa scuola, mettendo a disposizione le nostre competenze, per crescere insieme.



**SYSTEM
INTEGRATOR**



**SUPPORTO ALLA SCUOLA
NEL SUO PROCESSO
DI DIGITALIZZAZIONE**



**PROGETTAZIONE
INFRASTRUTTURE
E AULE 2.0**



**FORMAZIONE DIDATTICA
E COACHING**

Ambienti di Apprendimento Innovativi



Gli strumenti e gli arredi di questi ambienti didattici devono garantire: flessibilità, adattabilità, multifunzionalità e mobilità, connessione continua con informazioni e persone. Accesso alle tecnologie, alle risorse educative aperte, al cloud ed apprendimento attivo e collaborativo, creatività, utilizzo di molteplici metodologie didattiche innovative.

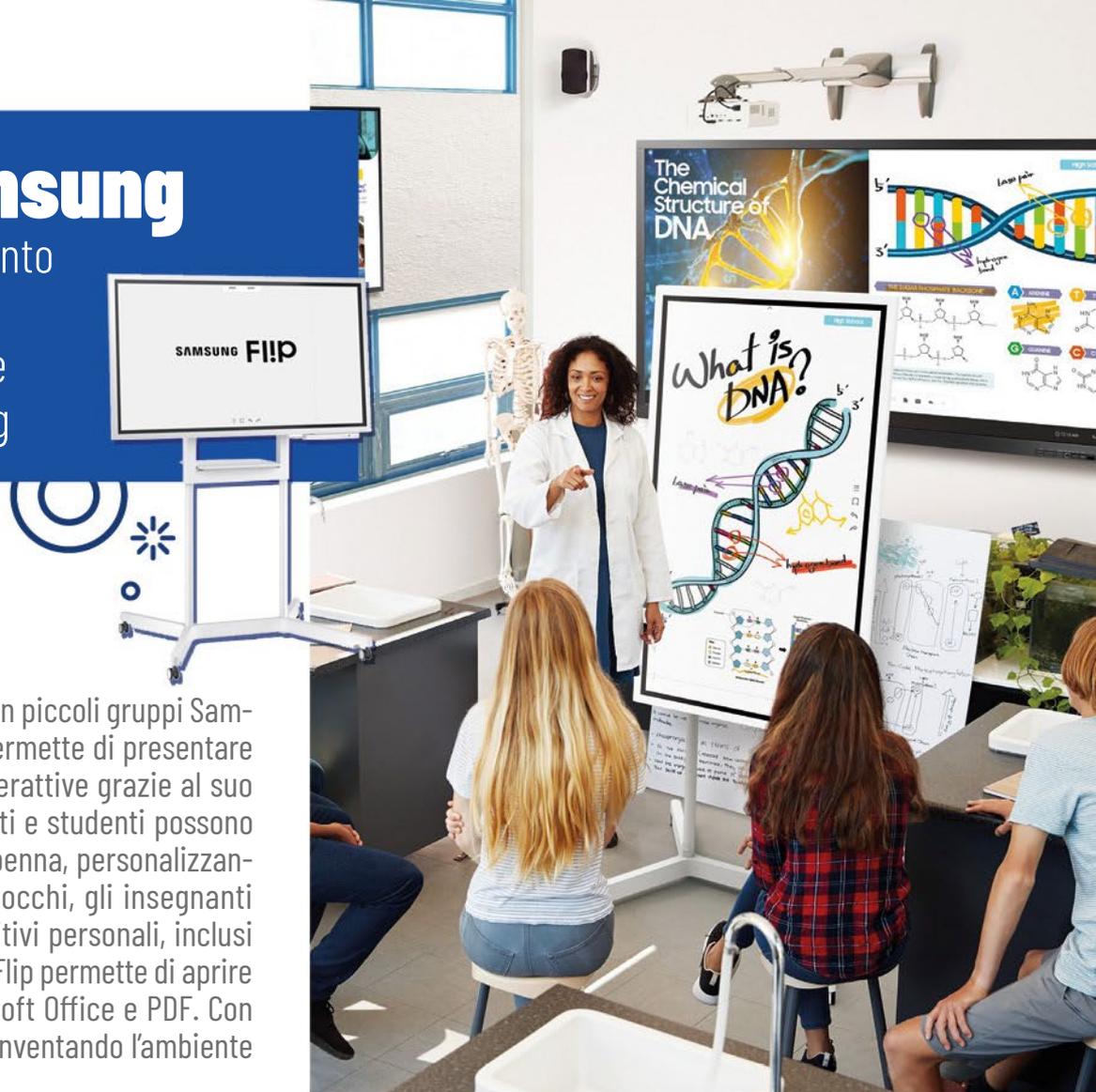
Gli ambienti e gli arredi devono essere flessibili e adattabili alle diverse esigenze e metodologie didattiche innovative attraverso tavoli componibili e modulari, sedute mobili, armadietti per le risorse didattiche e digitali e molto altro.



Monitor Touch Samsung

Migliorare l'esperienza di apprendimento e facilitare un'esperienza di lezione di maggiore impatto. La preparazione della lezione è semplice con Samsung

SAMSUNG FLIP Ottimizzato per lezioni collaborative in piccoli gruppi Samsung Flip è una lavagna a fogli mobili digitale che permette di presentare le lezioni e condurre sessioni di apprendimento interattive grazie al suo design multiuso e intuitivo. Fino a quattro insegnanti e studenti possono scrivere contemporaneamente sul display con una penna, personalizzando il colore e lo spessore della penna. Con pochi tocchi, gli insegnanti possono facilmente estrarre il contenuto da dispositivi personali, inclusi cellulari, laptop, USB e unità di rete. Inoltre, Samsung Flip permette di aprire direttamente diversi tipi di documenti come Microsoft Office e PDF. Con un supporto su ruote, il Flip si sposta facilmente, reinventando l'ambiente scolastico indipendentemente dalla posizione.



Crea la tua Smart Class con i Tablet

Come scegliere gli strumenti più adatti per questo periodo di didattica a distanza, validi anche per il rientro a scuola?

Abbiamo selezionato alcuni tablet abbinandoli ad una unità da tavolo di ricarica e conservazione, utilissimo per proteggere i device una volta rientrati a scuola. Trovi anche la nuovissima piattaforma didattica BricksLab che permette di creare costruzioni didattiche personalizzate e per utilizzare il web in modo attuale, consapevole e sicuro. All'interno di BricksLab troverai i contenuti editoriali dei più importanti editori di scolastica in Italia.



Crea la tua Smart Class con i Notebook + Chromebook



Come scegliere gli strumenti più adatti per questo periodo di didattica a distanza, validi anche per il rientro a scuola?

Abbiamo selezionato alcuni notebook abbinandoli ad un carrello di ricarica e conservazione, utilissimo per proteggere i device una volta rientrati a scuola. Trovi anche le proposte Microsoft Education, come Office 365 e la nuovissima piattaforma didattica BricksLab che permette di creare costruzioni didattiche personalizzate e per utilizzare il web in modo attuale, consapevole e sicuro. All'interno di BricksLab troverai i contenuti editoriali dei più importanti editori di scolastica in Italia.



Web-App BRICKSLAB



Bricks Lab
Find | Create | Learn

BricksLab - Perché?

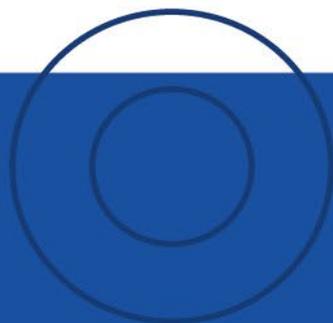
La tecnologia corre veloce e le piattaforme per l'apprendimento digitale proliferano. Era necessario mettere ordine e pensare ai contenuti. Per questo è nata BricksLab, un luogo unico in grado di dialogare con altri ambienti per garantire un'esperienza digitale semplice e di migliorare la vita agli utenti, oggi costretti a rimbalzare da una piattaforma all'altra per gestire una didattica o un autoapprendimento che risultano frammentati, dispersivi e poco efficaci.



BricksLab - Che cos'è?

Un motore di ricerca di contenuti didattici, per cercare e selezionare da fonti diverse "bricks", mattoncini di contenuto di qualità
Un ambiente di lavoro e apprendimento, per aggregare i bricks e creare "costruzioni didattiche" personalizzate.
Un ecosistema didattico formativo, per utilizzare il web in modo attuale, consapevole e sicuro.

Web-App BRICKSLAB



BricksLab - In poche parole

Per la prima volta, in un unico ambiente CONTENUTI EDUCATIVI provenienti da fonti diverse, fonti web selezionate utili e affidabili per l'apprendimento e la formazione, docenti (o altre realtà educative come Flipnet) e i principali editori scolastici:

- ✓ HUB - Mondadori e Rizzoli Education
- ✓ ELi - La Spiga - PLAN
- ✓ Pearson
- ✓ Gruppo Editoriale La Scuola

Con BricksLab puoi realizzare contenuti personali mixando testi, immagini, audio, video, animazioni rintracciate attraverso la ricerca. Inoltre puoi creare gruppi di lavoro, condividere i contenuti personali e utilizzare i contenuti realizzati da altri.



Robotica

“To code”, ovvero “programmare”, significa dare delle istruzioni a una macchina rendendola in grado di risolvere autonomamente problemi di varia natura e complessità.

ROBOTICA

Il coding può essere utilizzato anche per controllare macchine che agiscono nel mondo reale. Si possono quindi strutturare ambienti di apprendimento basati sulla robotica, di norma costituiti da una piattaforma hardware (ovvero un robot), un software per programmarlo e del materiale curriculare.

I VANTAGGI DI INSEGNARE CODING E ROBOTICA NELLE SCUOLE

Il coding è un metodo efficace per educare i ragazzi a sviluppare una solida base di pensiero logico e computazionale. Imparando le basi della programmazione e scoprendo il mondo che si nasconde dietro i device che usano ogni giorno, i ragazzi entrano anche in possesso di un nuovo strumento con cui esprimere la propria creatività.



Conosci FABLE!

Il robot Fable rende divertente e facile insegnare le abilità del 21° secolo e le materie STEM

Fable è un set di costruzione modulare che gli studenti possono usare per creare il proprio robot in pochi minuti. Gli studenti possono fare clic sui diversi moduli insieme, senza soluzione di continuità, per costruire il corpo del loro robot e dargli movimento.

A seconda del loro livello di esperienza, gli studenti possono programmare il robot con blocchi visivi (Blockly) o un linguaggio di testo (Python). In una sola lezione, gli studenti possono lavorare per risolvere i problemi del mondo reale. Fable è adatto per l'istruzione primaria (9+), secondaria di primo e secondo grado.



Coding



SAM LABS

SAM Labs fornisce tutto ciò di cui hai bisogno per offrire la più coinvolgente esperienza di apprendimento STEAM in classe. Fornendoti gli strumenti e il supporto per sfruttare al meglio le tue lezioni, SAM Labs rende l'apprendimento interattivo e coinvolgente. Questo include piani di lezione allineati nel curriculum, applicazioni intuitive basate sul flusso visivo e blocchi elettronici wireless che si collegano tra loro per risolvere stimolanti sfide.

ARDUINO

Arduino è una piattaforma hardware low-cost programmabile, con cui è possibile creare circuiti "quasi" di ogni tipo per molte applicazioni, soprattutto in ambito di robotica ed automazione.



Coding



PHOTON

Photon è progettato per l'apprendimento a scuola, dove i bambini sviluppano i loro robottini risolvendo compiti ed esperimenti. Tutti i task e gli esercizi si basano su una storia in cui gli utenti aiutano Photon ad esplorare il nostro mondo. Le abilità di Photon sono strettamente legate al progresso del bambino. Quando tiriamo il robottino fuori dalla scatola, Photon non è in grado di fare nulla da solo. I bambini devono aiutarlo ad imparare tutto da zero - come si muove, quali colori ha e come interagisce con l'ambiente utilizzando vari sensori



Fab Lab

La stampa 3D aiuta il processo di creatività, permettendo la realizzazione in tempo reale di oggetti ed elementi dalle complesse geometrie.

Nella scuola il making permette di sperimentare nuovi modi per progettare e realizzare elementi e strumenti, da impiegare in molti settori professionali: dalla realizzazione di plastici per rappresentare un progetto architettonico alla prototipazione di componenti per le sfide di robotica educativa.

Tradurre in realtà un'idea è alla base della progettazione e con la stampa 3D tutti possono sperimentare la semplicità del processo. L'ampia diffusione di banche dati online di disegni tridimensionali consente di avvicinarsi al mondo del making con facilità permettendo agli studenti di acquisire competenze in modo sequenziale e di mettere alla prova le loro capacità.

Anche i più piccoli possono sperimentare la costruzione di oggetti semplici, guardando e imparando le tecniche base della stampa 3D. La stampa tridimensionale abilita creatività e stimola l'apprendimento, preparando il futuro attraverso l'esperienza.



Laboratori Scientifici



PASCO è una azienda californiana, fondata nel 1964.

E' leader mondiale nella progettazione, produzione e commercializzazione di attrezzature per laboratori didattici STEM. Azienda fortemente innovativa, da oltre trenta anni precorre i tempi per quel che riguarda la sensoristica e le sue applicazioni didattiche, con hardware e software sempre aggiornati, ben progettati e ben realizzati, concepiti con la collaborazione di docenti di tutto il mondo.

A ciò si aggiunge una vasta gamma di prodotti "tradizionali", da un semplice dilatometro ai sistemi per la dinamica, ai banchi ottici, facilmente integrabili con i sensori. Scarica il listino PASCO qui.





MR*DIGITAL
BY MONTIRUSSO

Via Liguria 76/78 - 20025 Legnano (MI)
Tel +39 0331.545181 - Fax +39 0331.597732
info@montirusso.it

www.montirussodigital.it

