

Ambienti didattici innovativi per

la scuola

CATALOGO 2023-24



LABORATORI

ROBOTICA e CODING

FORMAZIONE

AUDIO & VIDEO

AMBIENTE

COMPUTER

AUSILI SPECIALI

SOFTWARE

SIAMO PRESENTI SU

acquistinretepa.it

IL PORTALE PER GLI ACQUISTI DELLA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

ARREDI

MAKING

Fornitecnica

Siamo da più di 50 anni a fianco di scuole e istituti fornendo soluzioni pratiche e offrendo assistenza pre e post vendita.



Fornitecnica

041 5904770

info@fornitecnica.com

Via Alessandro Volta, 30
31021 Mogliano Veneto (TV)

SAMSUNG



ARTOME

SMART

EPSON

Lenovo



SHAREBOT



HELGI
THE DIGITAL COURTYARD

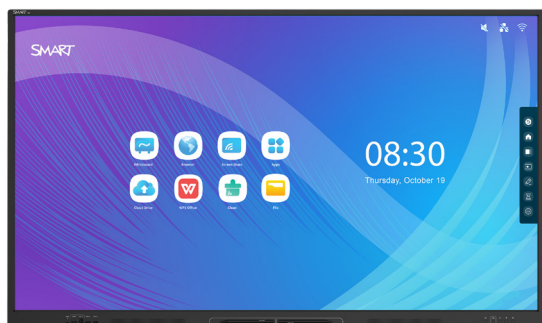
Fornitecnica

DIGITAL Board

SMART[®]


Lumio[™]
by SMART





La serie GX combina la potenza creativa del software SMART con le innovazioni tecnologiche interattive per fornire l'esclusiva esperienza multiutente di SMART, consentendo agli studenti di scrivere, cancellare, toccare e fare gesti in modo intuitivo contemporaneamente senza interferire con gli strumenti di altri, sia per Windows che per Mac.

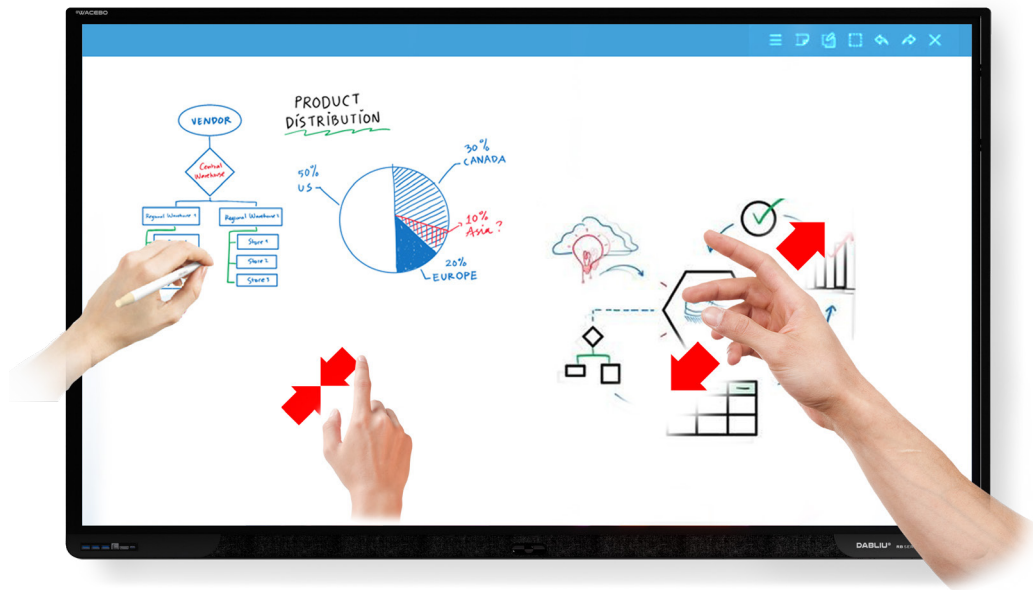
La serie SMART MX riconosce in modo intuitivo quale strumento stai utilizzando ed è abbastanza intelligente da mantenere la scelta della penna tra file e app, facilitando la transizione tra i programmi per insegnanti e studenti.



La serie SMART 6000S supporta più penne differenziate rispetto a qualsiasi altro display interattivo, quindi ogni studente può scegliere il proprio strumento SMART Ink con la propria penna, inclusi riconoscimento della forma, evidenziatori, penne creative e timbri!

Accessori

WACEBO
EUROPE





TeachBus Six

La stazione di ricarica per i tuoi dispositivi, notebook chromebook o tablet, fino a 36 posti, ventilato e programmabile.

Tavolo interattivo

Abbiamo selezionato varie tipologie di tavoli interattivi, dall'infanzia alla scuola secondaria.



TeachBus Twelve

Il nuovo TeachBus Twelve è un'unità da tavolo impilabile di ricarica/conservazione per 12 tablet.

Dotato di una porta anteriore per l'inserimento dei dispositivi, con serratura a combinazione numerica.

HELGI Europe unisce lo stato dell'arte della tecnologia legata ai monitor interattivi ad un'ampia scelta di servizi innovativi ed esclusivi. Questo apre un mare di possibilità al mondo business, che può migliorare il proprio modo di interagire nelle riunioni, di fare formazione avanzata, di comunicare l'azienda a clienti e visitatori, in modo da esprimere la propria propensione all'innovazione





HELGI HLGMOVMIFFLX

Portata massima: 80 kg

Dimensione minima dello schermo: 81,3 cm (32")

Dimensione massima dello schermo: 2,18 m (86")

Montaggio VESA massimo: 800 x 600 mm.

Colore del prodotto: nero

HELGI Carrello ric. Omnichart GO 36 Tablets/Notebooks

Struttura interamente metallica con circolazione dell'aria naturale che non prevede la presenza di ventole.

Scompartimento frontale per l'alloggiamento dei dispositivi dotato di serratura di sicurezza.

Tre ripiani fissi con 12 paratie divisorie in plastica dotate di passacavi integrato per l'alloggiamento dei dispositivi in posizione verticale



HELGI Supporto per cartongesso

Supporto per digital board per pareti fragili o cartongesso.

Making e Stampanti 3D

Plotter da taglio Cricut Maker 3

Realizza i tuoi progetti creativi con Cricut Maker 3, l'innovativa, potente e versatile macchina da taglio smart. Ora più intelligente che mai. Taglia più di 300 materiali, dai tessuti alla carta più delicati, fino al cartoncino rigido, alla pelle, al legno di tiglio e molto altro ancora.

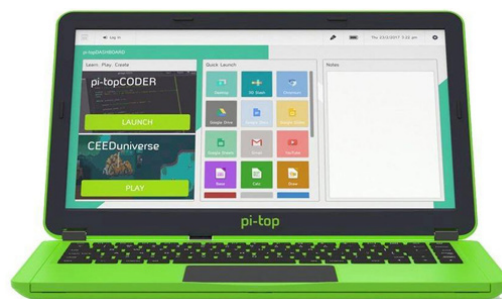


Laptop Modulare DIY Pi-top

Pi-top non è solo un laptop modulare, ma una piattaforma completa per il making, il coding e la creatività.

LEARNING BY MAKING

Pi-top rende possibile un approccio didattico basato sulla progettazione, sull'osservazione attiva e sulla sperimentazione collaborativa. Grazie a pi-top gli studenti sviluppano quelle competenze computazionali e relazionali fondamentali per affrontare il futuro mondo del lavoro, nel digitale come in qualsiasi altro settore.



RASBERRY

Plotter da taglio

PI-TOP

ARDUINO

Scanner 3D

MICRO:BIT

La stampante 3D economica da scrivania che offre la possibilità di realizzare oggetti ad alta risoluzione (fino a 80 micron). Piccola e compatta, dal design stonato, offre un'area di stampa di 150 x 150 x 150 mm che permette di realizzare modelli di elevata complessità.



X-MAKER stampante 3D



Stampante 3D con applicazione per la gestione della stampa e creazione di modelli 3D basata su gamification.

Nessuna configurazione complicata e avvio delle stampe in pochi semplici passaggi.

EPITUM stampante 3D

Epitum JS è una stampante con una nuova parte principale così come una nuova idea alle spalle per risolvere complesse fasi di stampa. Non è più necessario scegliere tra velocità e qualità. Risparmia tempo e sentiti a tuo agio con i risultati ottenuti in stampa. Stampante con tecnologia FFF e volume di stampa di 201x201x210mm in grado di stampare molteplici materiali tra cui PLA, ABS, TPU, PETG e altri materiali ingegnerizzati. Supporta file di stampa di tipo *.stl, *.amf, *.obj, *.3ds, *.eptf



Robotica e Coding



education™

Il set di robotica educativa per l'inclusione di ragazze e ragazzi nelle materie STEAM, idealmente perfetto per la scuola secondaria di primo grado, con estensioni importanti sia negli ultimi anni della scuola primaria che all'inizio del percorso superiore.

Il cuore del sistema SPIKE Prime è l'hub programmabile. Questo dispositivo avanzato ma semplice da usare a forma di mattone presenta 6 porte di ingresso/uscita, una matrice di luce 5x5, connettività Bluetooth, un altoparlante, giroscopio a 6 assi e una batteria ricaricabile.



LEGO, il logo LEGO, le Minifigure, il logo DUPLO e SPIKE sono marchi registrati del LEGO Group. L'utilizzo è autorizzato. ©2023 The LEGO Group.



SAM LAB, INIZIAMO A SVILUPPARE LE COMPETENZE STEAM

Competenze STEAM cosa sono? Stiamo parlando di un acronimo che indica percorsi formativi che fondono insieme Scienza, Tecnologia, Engineering, Arte e Matematica, un approccio alla formazione interdisciplinare che vede la robotica come una delle prime fonti di creazione e sviluppo, partendo fin dai primissimi anni di crescita e quindi partendo già dalla materna.

Ma perché si parla tanto di apprendimento STEAM? Perché si pone forte la necessità di far cambiare i nativi digitali affinché diventino consapevoli digitali, da fruitori inconsapevoli di tecnologia a produttori ed eventualmente fruitori molto più coscienti.



KUBO PER CHI INIZIA!

KUBO Coding Starter Set è il punto di partenza ideale per introdurre il coding e il pensiero computazionale a scuola a partire dai 4 anni. È possibile insegnare le funzioni, le funzioni annidate e i cicli in modo semplice e logico. KUBO fornisce anche un set di lezioni e guide per l'insegnante per rendere tutto ancora più facile.



SVILUPPARE IL PENSIERO COMPUTAZIONALE

KUBO accompagna i ragazzi dall'essere principianti fino ad essere esperti programmatori grazie a 3 pacchetti di tessere che consentono loro di provare con mano le diverse tematiche. Ideale sia per introdurre che per rafforzare le competenze di coding anche con i più piccoli.

WATCHX

EDISON

WEEEMAKE

Laboratori di SCIENZE

L'insegnamento della scienza a scuola è fondamentale per la formazione degli studenti e per lo sviluppo delle loro competenze cognitive.

La scienza è alla base di molte delle scoperte e dei progressi tecnologici che hanno plasmato il mondo moderno. L'insegnamento della scienza aiuta gli studenti a comprendere il funzionamento del mondo naturale e a sviluppare una mentalità basata sull'osservazione, la sperimentazione e la curiosità.



SCIENCEBUS - LA SCIENZA ENTRA IN OGNI CLASSE

Con Science Bus gli alunni di scuola primaria e secondaria potranno fare queste esperienze in Fisica, Chimica, Biologia, Fisiologia ed Energie Alternative.

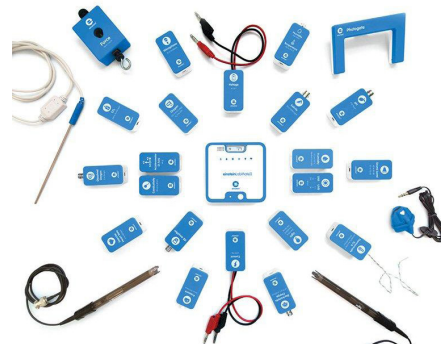


KIT ESPERIMENTI



Gli studenti potranno analizzare da vicino i principi dell'Acustica con lo studio dei fenomeni di propagazione delle onde meccaniche nell'aria, di Biologia ed Anatomia, dell'Elettricità attraverso la costruzione di circuiti con resistenze in serie e in parallelo, osservare i principi fondamentali dell'Elettromagnetismo e della Meccanica attraverso lo studio di leve, carrucola, piano inclinato ecc.

Il laboratorio portatile **Einstein** è una soluzione innovativa e coinvolgente per studiare le materie scientifiche e lo STEM in qualsiasi ambiente. L'ecosistema Einstein, costituito da una varietà di oltre 60 sensori per la raccolta accurata dei dati consente un'esperienza scientifica pratica ed efficace. Grazie ad una potente app che raccoglie, visualizza e analizza i dati è possibile eseguire più di 50 esperimenti e attività pratiche in ambito STEM e su materie scientifiche curriculari come Biologia, Fisica, Chimica, Studi ambientali, Fisiologia umana ed energia rinnovabile.



Laboratori di ANALISI

Laboratorio di analisi oltre agli esperimenti scientifici gli studenti possono condurre esperimenti su vari argomenti, come la chimica, la fisica, la biologia e la geologia, ma anche l'analisi dei liquidi, in particolare SMART Analysis mette a disposizione uno spettrofotometro che permette di svolgere analisi chimiche (enzimatiche, colorimetriche e di densità ottica, D.O.) su matrici liquide; progettato per essere utilizzato da qualsiasi tipologia di utente



Smart Analysis

Smart Analysis è la prima piattaforma per analisi spettrofotometriche guidata interamente da un'APP Android, che si scarica sul tablet e che assiste l'utente durante l'intera analisi.



Il kit contiene:

- APP Smart Analysis vino
- Abilitazione per l'analisi di 15 parametri vino
- 10 kit di reagenti (200 analisi)
- Pacchetto servizi GOLD vino



Il kit contiene:

- APP Smart Analysis birra
- Abilitazione per l'analisi di 15 parametri birra
- 10 kit di reagenti (200 analisi)
- Pacchetto servizi GOLD Birra

Laboratorio analisi Portatile modulare We-Lab

We-LAB è il laboratorio di analisi portatile e modulare. L'approccio trasversale di We-LAB permette di implementare esperienze multidisciplinari, coinvolgendo corsi scientifici diversi quali biologia, chimica e fisica.



WE-LAB



Laboratori di LINGUE

L'insegnamento delle lingue a scuola è un aspetto importante dell'istruzione e presenta molteplici benefici per gli studenti. Ecco alcune considerazioni chiave sull'insegnamento delle lingue a scuola:

1. **Abilità linguistiche:** L'apprendimento di una lingua straniera migliora le abilità linguistiche degli studenti. Migliora la padronanza della lingua madre e sviluppa abilità di comunicazione in una seconda lingua.
2. **Comunicazione interculturale:** L'apprendimento di una nuova lingua introduce gli studenti a diverse culture, prospettive e modi di comunicare. Questo favorisce la comprensione interculturale e la capacità di comunicare con persone di diverse origini.
3. **Competenze globali:** In un mondo sempre più globale, la conoscenza di lingue straniere è una competenza preziosa. Le lingue possono facilitare la comunicazione in ambito internazionale, il commercio, il turismo e le relazioni internazionali.
4. **Cognizione e abilità cognitive:** L'apprendimento di una lingua richiede la soluzione di problemi, la memorizzazione e la flessibilità cognitiva. Questo può potenziare le abilità cognitive degli studenti.

... e molto altro



NIBELUNG

La nostra soluzione è completa di tutto quello che serve in classe per apprendere le lingue

La soluzione software per l'insegnamento delle lingue combinata ad un laboratorio di informatica mobile.

Licenze rete didattica Nibelung perpetua



Imparare una lingua in VR



Beyond Words VR è la soluzione innovativa per gli studenti che vogliono acquisire la conoscenza di una lingua attraverso esperienze immersive. Il metodo Beyond Words VR, grazie alla realtà aumentata fruita coi visori, si concentra sullo sviluppo delle 4 competenze linguistiche fondamentali: Comprensione e produzione orale e scritta.

SILENT LAB

È un sistema all in one conosciuto anche come Silent Disco, ideale per laboratori linguistici, gestire lavori di gruppo, storytelling, lezioni all'aperto o visite guidate, che include una centralina, 30 cuffie wireless, microfono e un pratico trolley per il trasporto e la ricarica di tutto il sistema.



Storytelling

Il storytelling a scuola è un'approccio pedagogico che utilizza la narrazione di storie come strumento educativo. Questa tecnica coinvolge gli studenti in modo attivo, incoraggiandoli a esplorare le storie, a sviluppare abilità di comunicazione e a comprendere meglio i concetti e le lezioni attraverso la narrazione.



Storytelling 4.0

Greenscreenbox è un teatro portatile dal design compatto e personalizzabile in colore verde, greenscreen appunto. Un supporto alla didattica che sviluppa l'alfabetizzazione digitale e aiuta ad elaborare la materia di apprendimento per mezzo di video greenscreen. Gli studenti apprenderanno competenze ITC e di alfabetizzazione mediatica in modo divertente e coinvolgente, molto adatto anche per veicolare lezioni a BES e DSA.



KIT Podcast Zoom ideale per la scuola Semplice ma efficace il Kit Podcast è composto da:

Nr. 1 Mixer 8 canali Zoom L-8

Nr. 2 Microfono dinamico ZDM con treppiede e cavo

Nr. 2 Cuffie HDM

DL10

Telecamera con funzione di tracking, Intelligenza Artificiale, Apprendimento a distanza

Dotato di un'elevata portabilità oltre che di un design all'insegna della leggerezza, il DL10 può essere usato dagli educatori per connettersi direttamente al proprio computer portatile tramite la porta USB e iniziare l'insegnamento a distanza a prescindere da dove si trovano



Realtà Virtuale



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.



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



Fotocamera a 360 gradi RICOH THETA

Compatta e leggera, consente di fotografare tutti gli spazi con un solo scatto.

Facile da utilizzare, permette di riprendere foto e video a 360 gradi con la massima semplicità

Supporta varie modalità di ripresa per scenari diversi

Compatta e leggera, può essere trasportata facilmente

Consente di visualizzare liberamente le immagini su un PC o uno smartphone.



Trolley di ricarica



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

62 x 47 x 50

Formazione per i docenti

SMART Board

Serie MX e GX

Corso per l'utilizzo degli strumenti delle Digital Board

Corso per l'utilizzo del software SMART Notebook

Corso base e avanzato per l'utilizzo della piattaforma on-line

Lumio by SMART

Visori CLASSVR

Corso per potenziare l'utilizzo dei visori CLASSVR e relativo portale CLASSVR e AVANTI'S WORLD

STEAM e strumenti digitali inclusivi

Applicazione del pensiero computazionale a livello interdisciplinare per sviluppare le competenze degli alunni (Digi Comp2.2). Applicazione di strategie inclusive attraverso l'uso di realtà aumentata e virtuale.

Robotica Educativa e Coding

Formazione di base su coding, pensiero computazionale e robotica educativa nella loro funzione di attivatori di competenze trasversali e di strumenti inclusivi.

La scuola del fare:

Metodologie, strumenti e linguaggi

Formazione su strumenti e metodologie volte ad approfondire le nuove tecnologie e il loro impiego nella didattica, valorizzando gli apprendimenti e trasformando lo strumento digitale in un potente strumento di comunicazione docente-discente.

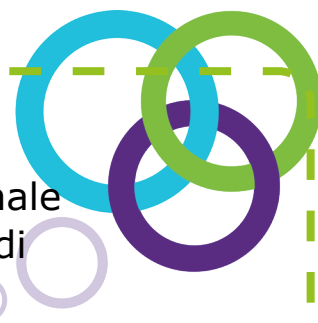
Scuole senza barriere:

La didattica digitale per l'inclusione

Uso didattico di hardware e software come facilitatori di attività cooperative che permettono di acquisire abilità sociali e problem solving, superando le barriere della discriminazione e dell'esclusione.

Sviluppare il pensiero computazionale in realtà aumentata e virtuale

Progettazione di una UDA interdisciplinare in un ambiente digitale mediante l'uso del coding, della realtà aumentata e virtuale e dello storytelling.



Sistema di presentazione All-in-one Artome M10

Videoproiettore Laser fino a 150"

Sistema audio 2.1 integrato (speaker + subwoofer)

Soluzione di Videoconferenza

Possibilità di collegare microfoni

Artome M10 offre un nuovo tipo di flessibilità al settore della tecnologia di presentazione.

Resolution Full HD 1080p, 1920 x 1080, 16:9

Brightness 5000 lm

Sound Embedded 2.1 -speaker system

Max. SPL 108 dB @ 1 m

Image size 60"-150"

Connections HDMI in x2

Mic in x2

Stereo audio out (balanced)



ARTOME

Sistema di presentazione mobile Artome M10 – Scuola

Artome M10 Sharing – modello education

Mobile su rotelle con videoproiettore laser e sistema
audio con subwoofer integrati



Come accessori puoi scegliere i radiomicrofoni e la webcam



Fornitecnica

Epson è un noto produttore di videoproiettori che offre una vasta gamma di dispositivi per soddisfare diverse esigenze, dall'uso domestico all'uso professionale. I videoproiettori Epson sono noti per la loro qualità dell'immagine, l'affidabilità e le caratteristiche innovative. Ecco alcuni aspetti salienti dei videoproiettori Epson: 1. Tecnologia di proiezione: Epson utilizza diverse tecnologie di proiezione nei suoi dispositivi, tra cui LCD (Liquid Crystal Display), 3LCD e tecnologie laser. I proiettori LCD Epson offrono immagini luminose e colorate, mentre i modelli 3LCD sono noti per la loro elevata qualità dell'immagine e la fedeltà dei colori. I proiettori laser Epson offrono una maggiore durata e prestazioni costanti nel tempo.



Immersive Teaching System

Immergiti nei contenuti e crea lezioni con un forte impatto emotivo! Immersive Teaching System è uno spazio inclusivo dove gli alunni – grazie alla videoproiezione immersiva – possono immergersi nei contenuti e interagire con i materiali didattici usando le dita e le penne digitali.



Con i nuovi videoproiettori **EPSON** l'interattività multi-screen rende la collaborazione semplice e intuitiva, mentre la funzione Split Screen consente di visualizzare fino a quattro ingressi su un unico schermo di grandi dimensioni con risoluzione HD.

Document camera per la formazione Epson

Grazie a una serie di funzionalità per l'utilizzo in classe, questa intuitiva document camera è il partner ideale per i videoproiettori Epson per la formazione

Immagini di elevata qualità
Funzionalità avanzate
Zoom digitale 16x



ActiveFloor

siamo lieti di presentarvi il nuovissimo sistema per Imparare giocando!

ActiveFloor pavimento interattivo è un PAVIMENTO che favorisce l'Apprendimento interattivo attraverso la stimolazione di diverse aree, favorendo lo sviluppo psicomotorio globale. pensato per la scuola DI OGNI ORDINE E GRADO a partire DALL'INFANZIA, il suo scopo si dispiega attraverso tre aree principali:

Il movimento è importante per lo sviluppo sia fisico che psicologico del bambino, in quanto favorisce una crescita armonica, migliora l'agilità e la coordinazione ed accresce l'autostima, l'autonomia e la capacità di socializzazione.

Il gioco costituisce una funzione centrale nello sviluppo cognitivo, sociale, emotivo, creativo e motorio dei bambini e dei ragazzi ed è uno strumento fondamentale nel processo di apprendimento, attraverso il quale l'individuo esprime la propria identità e sviluppa le proprie conoscenze, anche le più complesse.

L'apprendimento è quindi possibile anche giocando anzi è fondamentale oggi più che mai.



ACTIVE FLOOR

Ma cos'è ActiveFloor?

Activefloor pavimento interattivo è un gioco, che grazie alla tecnologia ed a un potente software crea un ambiente di apprendimento facile e utile a ragazzi e bambini e insegna loro a imparare divertendosi.

Il KIT si compone di:

- Videoproiettore
- Mini Computer
- Telecamera con funzione di rilevamento del movimento
- Tappeto in vinile 3×2 MT.
- Software MyFloor con accesso alla piattaforma online per sviluppare giochi e contenuti interattivi, oltre che attività di apprendimento già disponibili realizzate con insegnanti e pedagoghi.



Audio e microfoni

L'uso dell'audio a scuola è un elemento importante nell'ambito dell'istruzione, poiché può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti e offrire opportunità di insegnamento e apprendimento più interattive e coinvolgenti.





Catchbox è un microfono wireless pensato per essere "lanciato" in maniera sicura all'interno dell'aula. Si tratta di un microfono dalla struttura cilindrica inserito all'interno di un cubo ricoperto di materiale morbido e antiurto, nato per trasformare la comunicazione in esperienza. Grazie alla sua forma e la sua composizione Catchbox è lo strumento ideale per poter trasformare un dibattito, una discussione o un momento di condivisione di idee in una attività divertente e coinvolgente.

Doppio radiomicrofono UHF palmare + bodypack

Doppio radiomicrofono adatto per scuole, compagnie teatrali e piccoli gruppi musicali. Dispone di 2 microfoni: un palmare e un microfono ad archetto per poter parlare o cantare a mani libere.



MODELLO: LX 12



Il diffusore più completo! La confezione include infatti una serie di accessori unica che rende questo apparecchio inimitabile.

Troverete un supporto a treppiede, un radiomicrofono VHF, un microfono a filo (con cavo da 1,5m) e un telecomando.

Il diffusore è ricaricabile e la batteria interna garantisce oltre 3 ore di autonomia. Possiede un sofisticato modulo multimediale in grado di riprodurre da micro SD e USB brani MP3.

Videoconferenza



POLY Soundbar - cuffie - microfoni

L'incremento del lavoro ibrido e da remoto ha generato un' importante richiesta di soluzioni per rendere possibili nuove modalità di collaborazione e creazione di valore nell'ambito lavorativo. Poly e HP, insieme, aprono nuove strade per la creazione di esperienze del lavoro ibrido del futuro.



POLY STUDIO Soundbar

In classe come in Videoconferenza cristallina con vista dell'intera stanza.
Tecnologia di inquadratura della fotocamera intelligente Poly DirectorAI.
Riduzione del rumore impeccabile.
Configurazione rapida e senza sforzo
Ultra HD



Cammina e parla con facilità grazie a una portata wireless Bluetooth fino a 50 metri

AURICOLARE DA UFFICIO BLUETOOTH

Sentiti libero in ufficio con le perfette cuffie wireless Bluetooth®. Scopri la serie Voyager 4300 UC. È tutto ciò di cui i tuoi team hanno bisogno per rimanere produttivi e connettersi a tutti i loro dispositivi, a casa o in ufficio. Mantieni produttivi i tuoi team con il comfort che dura tutto il giorno e la tecnologia Acoustic Fence a doppio microfono che elimina il rumore di fondo.

Kit webcam professionale e vivavoce wireless per professionisti ad alte prestazioni che lavorano in uno spazio di lavoro chiuso.

Il KIT è composto da:

Speakerphone Poly SYNC 20+ USB-A MS con adattatore BT600

Speakerphone plug & play.

Audio Full Duplex per chiamate chiare e cristalline.

Resistente alla polvere e ai getti d'acqua (IP64).

Microfono con cancellazione dei rumori senza interruzioni.

Batteria a lunga durata: fino a 20 ore di autonomia e puoi persino usarlo per caricare il tuo smartphone tramite USB.



Videoconferenza e riunioni

BARCO

L'esperienza di collaborazione definitiva in un solo clic

Entra in una sala riunioni con il tuo laptop e il sistema si riattiva automaticamente. Sei connesso in modalità wireless allo schermo centrale, alla fotocamera e agli altoparlanti. Con un clic inizierai la tua riunione. Le persone che si uniscono da remoto si sentono presenti quanto le persone sul posto. I tuoi team ibridi sono felici e coinvolti.



ClickShare C-5

Presentazione wireless semplice con un solo clic per spazi ristretti. ClickShare C-5 offre una collaborazione semplice e wireless in piccole sale riunioni e spazi di ritrovo. Tu e i tuoi ospiti potete condividere facilmente i contenuti sul display della stanza, con un solo clic nell'app ClickShare, da qualsiasi laptop o dispositivo mobile. Offre un'esperienza BYOD completa, incluso il mirroring dello schermo con Airplay, GoogleCast e Miracast.



ClickShare CX-20

ClickShare CX-20 consente conferenze wireless in piccoli spazi per riunioni. Quando entri nella sala riunioni, ClickShare ti connette automaticamente ai dispositivi della sala come fotocamere, microfoni, altoparlanti, soundbar e display.

Avvia una riunione dal tuo laptop in pochi secondi, utilizzando la tua piattaforma di videoconferenza preferita. Semplifica le riunioni ibride, con un solo clic sul pulsante ClickShare o sull'app ClickShare, sia per i dipendenti che per gli ospiti.



ClickShare CX-30

ClickShare CX-30 consente conferenze wireless in spazi riunioni di medie dimensioni. Quando entri nella sala riunioni, ClickShare ti connette automaticamente ai dispositivi della sala come fotocamere, microfoni, altoparlanti, soundbar e display.

Avvia una riunione dal tuo laptop in pochi secondi, utilizzando la tua piattaforma di videoconferenza preferita. Semplifica le riunioni ibride, con un solo clic sul pulsante ClickShare o sull'app ClickShare, sia per i dipendenti che per gli ospiti.



Computer

Lenovo

Lenovo è un'azienda multinazionale specializzata nella produzione di hardware elettronico, tra cui computer, laptop, tablet, smartphone e server. Lenovo è diventata una delle principali aziende di tecnologia al mondo ed è conosciuta per la qualità dei suoi prodotti.





Lenovo ThinkBook 15 G4 IAP Intel i5

- CPU Intel i5 1235U
 - RAM 16 Gb
 - SSD 512 Gb
 - Windows 11 Pro Education
 - 15,6" FullHD
- Garanzia 3 anni



intel



Chromebook Lenovo 14e di seconda generazione



- Schermo da 14"
- Pensato per la Scuola
- 8GB di memoria, 128GB di storage
- S.O. Chrome OS

Tab P11 Pro con pacchetto tastiera e Precision Pen 2

- Processore Qualcomm® Snapdragon™ 730G
- Grafica GPU Qualcomm® Adreno™ 618 integrata
- Memoria LPDDR4x saldato da 6 GB (uMCP, DRAM)
- Storage 128 GB UFS 2.1 (uMCP)



Computer



Hewlett-Packard, è una delle più grandi aziende di tecnologia al mondo e opera in diversi settori, tra cui hardware per computer, stampanti, software e servizi IT è famosa per la produzione di computer desktop, laptop, workstation e server. La sua linea di laptop e computer desktop è conosciuta per la qualità e l'affidabilità dei prodotti.





HP 250 G9 Notebook

- Windows 11 Pro National Academic
- Intel® Core™ i5-1235U
- Schermo FHD da 15,6" FHD
- 8 GB di SDRAM
- SSD da 512 GB



PC HP AIO

- Windows 11 Pro National
- Intel® Core™ i5-1335U
- Schermo FHD da 23,8" FHD
- 16 GB di SDRAM
- SSD da 512 GB

Stampante multifunzione wireless HP Smart Tank

Stampa fino a 12.000 pagine in bianco e nero o fino a 8.000 pagine a colori.



Samsung è una delle più grandi e influenti aziende multinazionali nel settore dell'elettronica e della tecnologia. Samsung ha visto una crescita costante e ha diversificato le sue operazioni in una vasta gamma di settori. Samsung è noto per i suoi prodotti di elettronica di consumo, tra cui smartphone, televisori, elettrodomestici, tablet, orologi intelligenti e dispositivi audio.

SAMSUNG
for School

MX Division



Notebook - Galaxy Book2

- Windows 11 Pro
- Intel® Core™ i5-1235U
- Schermo FHD da 15,6" FHD
- 16 GB di SDRAM
- SSD da 256 GB



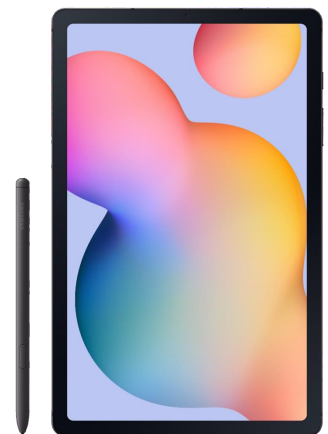
Chromebook SAMSUNG

- Sistema operativo Chrome
- Display 14" HD LED
- Processore Intel® Celeron™ N4500
- RAM 4GB LPDDR4x
- Memoria interna: 64GB espandibile con micro SD
- Wi-Fi 6 802.11ax



SAMSUNG GALAXY TAB S6

- Display 10.4" TFT
- Processore Octa Core (Dual Core 2.3 GHz + Hexa Core 1.8 GHz)
- Fotocamera posteriore 8 MP, F1.9
- Fotocamera anteriore 5 MP, F2.0
- Memoria interna 64 GB
- RAM 4 GB
- Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac 2.4G+5GHz
- Sistema operativo Android 12
- S Pen (Air View / Always On Memo)



L'espressione "aria pulita a scuola" potrebbe avere diversi significati a seconda del contesto in cui viene utilizzata. Ecco alcune interpretazioni comuni:

1. Ambiente sano: "Aria pulita a scuola" può fare riferimento alla qualità dell'aria all'interno degli edifici scolastici. Oggi grazie alla presenza di purificatori in classe è possibile migliorare la qualità dell'aria, ma spesso è necessario aprire le finestre, ma quante volte al giorno? chi lo decide? Fybra è un prodotto 100% italiano che migliora la qualità dell'aria negli spazi chiusi sfruttando la ventilazione naturale. Utilizza sensoristica avanzata ed algoritmi predittivi e adattivi per garantire salubrità, comfort ed efficienza energetica.

-40%

DI CO2 NELLE ORE DI PICCO

20%

DI RISPARMIO ENERGETICO

20%

DELL'ATTENZIONE DI STUDENTI E DOCENTI



Pensato per le Scuole

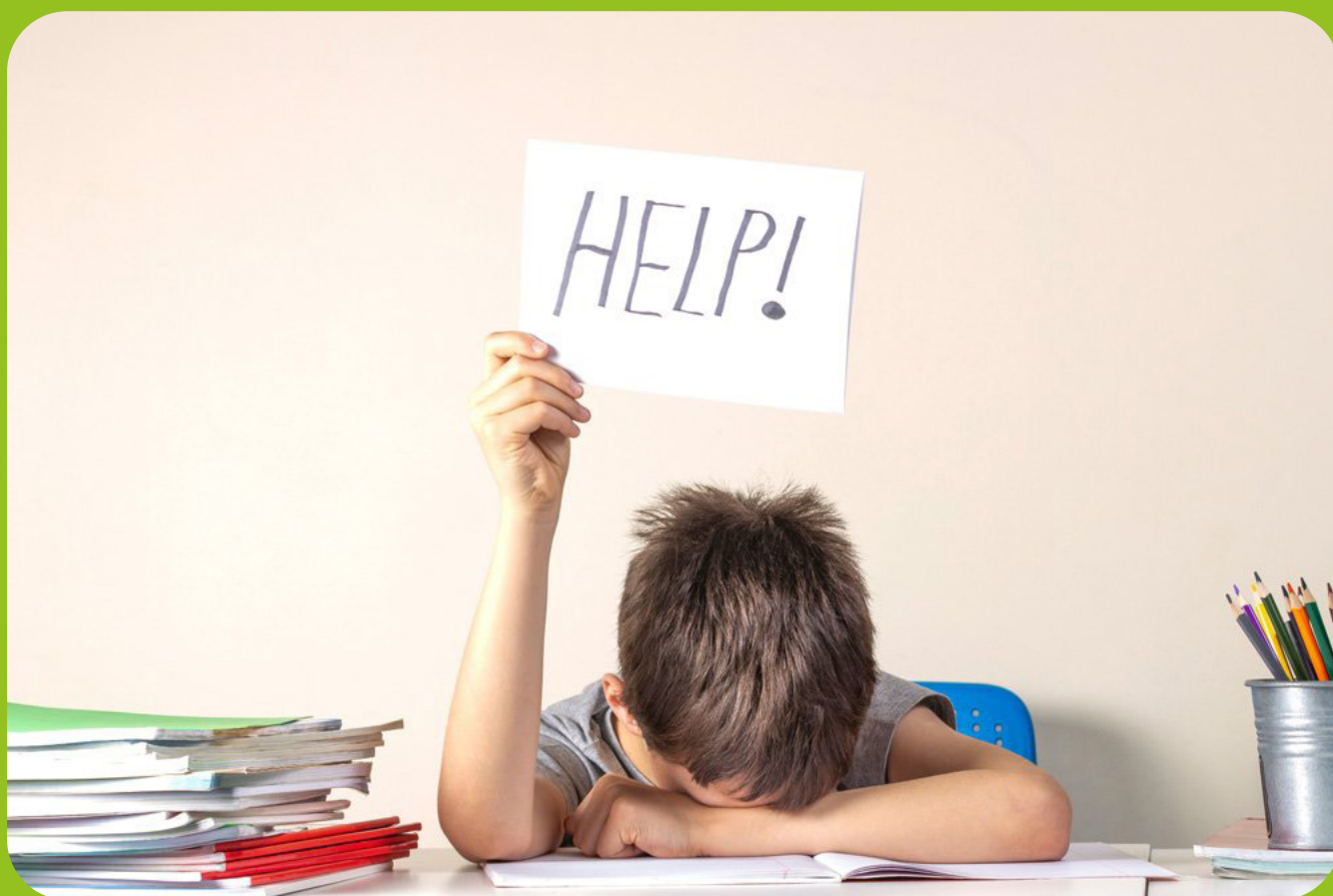
Fybra School® è il sensore smart IoT coperto da brevetto internazionale, dotato di algoritmi proprietari intelligenti e progettato per migliorare la qualità dell'aria, risparmiare energia e ridurre la diffusione di malattie nelle aule scolastiche.

E' l'unico sensore ad offrire un'esperienza educativa digitale coinvolgente per gli studenti, permettendo loro di apprendere in modo interattivo, grazie al materiale didattico proposto da Fybra o personalizzato dai docenti.

Fybra non è un purificatore d'aria, ma un sensore innovativo brevettato che sta trasformando il mondo della scuola grazie alla ventilazione naturale, e aiutando, laddove presente, quella meccanica.

Grazie all'algoritmo intelligente, Fybra monitora autonomamente i parametri dell'ambiente scolastico e calcola tempi di aerazione ottimali, segnalandoli con un semplice indicatore luminoso. Quando è il momento di richiudere la finestra lo segnala con la luce azzurra. Il risparmio è stato calcolato fino al 20% durante la stagione invernale.

Ausili inclusivi



CrickSoftware

Clicker è uno strumento con potenzialità incredibili nel supporto di BES/DSA alla scuola

primaria e secondaria di I grado. Clicker ha dimostrato la sua efficacia nell'accompagnare studenti certificati nel percorso didattico. Inoltre, grazie alla versione in inglese inclusa, permette di esercitarsi nella lingua; i contenuti sono semplici e possono essere fruiti sin dalla scuola primaria.



Geco BES

Geco Bisogni Educativi Speciali è il sistema integrato rivolto a operatori che lavorano con i BES. Contiene il programma Geco e l'accesso a una Libreria di Risorse per i Disturbi dello Spettro Autistico, le Difficoltà e Disturbi dell'Apprendimento e altri BESdi Geco in modo intuitivo dal proprio dispositivo.



Con Algor Education puoi creare mappe concettuali online automaticamente a partire dai tuoi testi digitali, foto e audio.

Incolla il tuo testo o carica il tuo file, la nostra IA ti fornirà una mappa concettuale che potrai personalizzare e condividere!

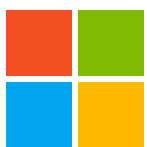
Software e piattaforme



Il software Mozaik è un efficiente supporto digitale per studenti, insegnanti e genitori. Presentazioni dinamiche, strumenti interattivi, scene3D, video, test, compiti a casa e altri contenuti per qualsiasi materia scolastica. Inoltre, gli studenti possono risolvere gli esercizi anche a casa e ampliare le proprie conoscenze da soli grazie agli utili contenuti Approfondisci presenti su mozaWeb.



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



Microsoft

Trasforma l'apprendimento
con Microsoft 365 Education
Microsoft 365 Education offre

una suite di soluzioni incentrate sullo studente che contribuiscono a creare un ambiente di apprendimento equo per tutti e aiuta gli studenti ad avere successo a scuola e nel futuro.



ARS BOOK è la soluzione per l'apprendimento didattico attraverso la realtà aumentata. L'offerta ARS BOOK presenta due tipologie di software; per le scuole secondarie di I e di II grado. I software, compatibili con i visori PICO 4 e META QUEST, sono in grado di creare un'esperienza in Mixed Reality.



LanSchool è il software che consente alla scuola di gestire i dispositivi della classe (Mac, Windows, Chromebook) anche in ambiente misto. La licenza dà accesso ad entrambe le versioni di LanSchool: Classica (ospitata su server) e Air (in cloud) sarà poi la scuola a decidere quale versione utilizzare in base alle proprie esigenze.



Workspace for Education - Education Plus

Prodotti che favoriscono l'istruzione

Gli strumenti Google for Education funzionano in sinergia per trasformare la didattica e l'apprendimento in modo da consentire a qualunque studente e insegnante di realizzare il proprio potenziale.

Software



Soluzione di gestione della connettività
In classe, tra docenti e studenti

AWeGo è una soluzione studiata per gli istituti scolastici, fornisce un sistema integrabile in qualunque rete esistente, sia wireless che cablata, concepito per la gestione della connessione ad internet, in classe, tra docenti e studenti.

AWeGo, in breve

Le reti scolastiche sono infrastrutture sempre più complesse ed importanti: devo sostenere la connettività dei sempre più numerosi dispositivi presenti in laboratori, classi e di ogni altro ambiente didattico. AWeGo è la più valida soluzione di gestione della connettività, concepita per un controllo gerarchico delle funzionalità di amministratore, docente e studente.

La soluzione prevede l'installazione di un dispositivo, collegato solitamente ad un firewall o ad un router modem che offre la connettività verso internet.

Il dispositivo AWeGo si collega ad un'area riservata in cloud dalla quale vengono erogati i servizi, come quello di gestione della classe e filtro contenuti; ha una configurazione indipendente dall'infrastruttura esistente e può esser aggregato ad altri dispositivi, appartenenti allo stesso cliente, e dislocati in altri edifici. Tutti sono collegati tra loro attraverso il cloud ed erogano gli stessi servizi.





Piattaforma di Archiviazione Documentale
Crea, stampa, attacca e scannerizza.



Scan2Go è la nuova piattaforma progettata per facilitare e velocizzare l'archiviazione e la consultazione di verifiche e documenti. Scan2Go, utilizzabile con la Google Workspace (GSuite) d'istituto, acquisisce e ricrea la suddivisione dei plessi e delle classi ognuna con i relativi account d'istituto di ogni studente. Grazie all'interfaccia grafica chiara e semplice il procedimento sarà rapido.



Genera etichette con codici QR da applicare su verifiche o elaborati da archiviare, avendo così la tracciabilità del documento a portata di mano



Scansiona i documenti con codice applicato, Scan2Go li caricherà automaticamente sul Google Drive del tuo Istituto per averli tutti visibili con un click tramite il pulsante Consulta Archivio



Con l'indicizzazione e l'abbinamento automatico dei file con i dati riportati sulle etichette QR, la ricerca sarà scorrevole: potrai consultare i documenti per studente, classe, data, titoli e altre voci di filtro. E' inoltre possibile trovare le prove relative a studenti dei quali è stato disattivato l'account d'istituto (es. studenti che hanno terminato il percorso scolastico).



Le modalità di consultazione dei files sono differenziate tra docenti e dirigente scolastico (o altro personale autorizzato). I docenti possono visionare solo i documenti da loro creati, mentre il dirigente scolastico può accedere a tutto l'archivio.



comprende lo Scanner Epson Ds-32000, la stampante per etichette Epson TM-L90, il mini PC e l'accesso alla piattaforma

Soluzione di Stampa



 **KYOCERA**



EPSON®



SHARP



Stampa tramite badge

Print Management accounting

La stampa riservata con tessera si riferisce a un processo di stampa o di accesso a documenti, informazioni o servizi che richiede l'autenticazione attraverso l'uso di una tessera. Questo approccio è spesso utilizzato per garantire la privacy e la sicurezza delle informazioni, ma anche per monitorare le stampe di ogni utente fruitore della multifunzione.

Ecco come funziona generalmente il processo di stampa riservata con tessera:

1. Autenticazione: L'utente deve avvicinare una tessera nel dispositivo di stampa o nell'apparecchio che contiene le informazioni. Questo può essere fatto attraverso una tessera magnetica, una smart card, un codice a barre, Rfid o altre tecnologie di autenticazione.
2. Autorizzazione: Dopo che l'utente è stato autenticato con successo, il sistema verifica se ha le autorizzazioni necessarie per accedere ai documenti o alle informazioni desiderate. Questo controllo di autorizzazione può essere basato su ruoli o privilegi assegnati all'utente.
3. Stampa o accesso: Una volta che l'utente è stato autenticato e autorizzato, può procedere con la stampa del documento o l'accesso alle informazioni riservate.
4. Registrazione: Spesso, il sistema registra tutte le attività relative alla stampa riservata, inclusi i dettagli sull'utente autenticato, il documento stampato e l'orario dell'operazione. Questo registro può essere utilizzato per scopi di sicurezza e audit.

La stampa riservata con tessera è molto richiesta dai nostri clienti scuole per garantire privacy agli insegnanti ma anche per monitorare le stampe e spesso anche per limitare le stampe tramite delle quote utente assegnate all'inizio dell'anno scolastico.

NOLEGGIO
24 - 36 - 48
- 60 MESI

Tempi di
intervento
entro 4 ore



Fornitecnica

Progettiamo spazi

Gli studenti di oggi devono affrontare livelli di complessità nel comprendere e interagire con il mondo che li circonda che erano impensabili fino a pochi anni fa. La tecnologia e la società corrono in avanti in modo implacabile e la scuola, culla delle menti di domani, deve stare al passo ripensando spazi e strumenti.

Lavoriamo a stretto contatto con i responsabili dell'istituto per definire assieme un progetto che rispecchi gli standard educativi, i percorsi didattici e la visione pedagogica che definiscono l'identità della loro scuola. Vogliamo aiutare queste realtà a superare le forme e le modalità tradizionali di trasmissione del sapere in favore di una visione che sfrutta tecnologia e interior design per aumentare l'attenzione e il coinvolgimento, stimolare il pensiero creativo e fornire a ogni studente i mezzi per esprimere il proprio potenziale ed essere pronto alle sfide del mondo lavorativo.





Il banco trapezoidale è utile alla formazione tradizionale o a gruppi collaborativi per una didattica innovativa

Tavolo trapezio

Un ambiente di studio ben organizzato deve avere al suo interno i tavoli a trapezio.

La forma a trapezio rende insegnante e studente libero di creare l'aula per ogni esigenza, 6 tavoli creano l'isola per lavorare in gruppo

Spazi limitati e grandi ambienti il tavolo ribaltabile è il tavolo da studio e lavoro perfetto per qualsiasi esigenza.



Mantenere una giusta altezza rispetto al tavolo di lavoro è importante per prevenire problemi di postura, oltre a migliorare la produttività. La seduta regolabile di Lift Vega si adatta alla perfezione a persone di qualsiasi statura, donando sempre il massimo comfort e facilità di movimento grazie alle sue quattro ruote.

Visita il nostro sito internet, troverai, oltre alle schede tecniche dei prodotti da noi trattati , prezzi e promozioni mensili, con codici per acquistare direttamente su MEPA.

www.fornitecnica.com

FORNITECNICA SRL

Via A. Volta, 30

31021 Mogliano Veneto (TV)

Tel. **041 5904770** - info@fornitecnica.com

P.I. 00295900260

SIAMO PRESENTI SU

acquistinretepa.it

IL PORTALE PER GLI ACQUISTI DELLA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati d'altre società e vengono utilizzati a puro scopo esplicativo ed a beneficio del possessore, senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.



Fornitecnica