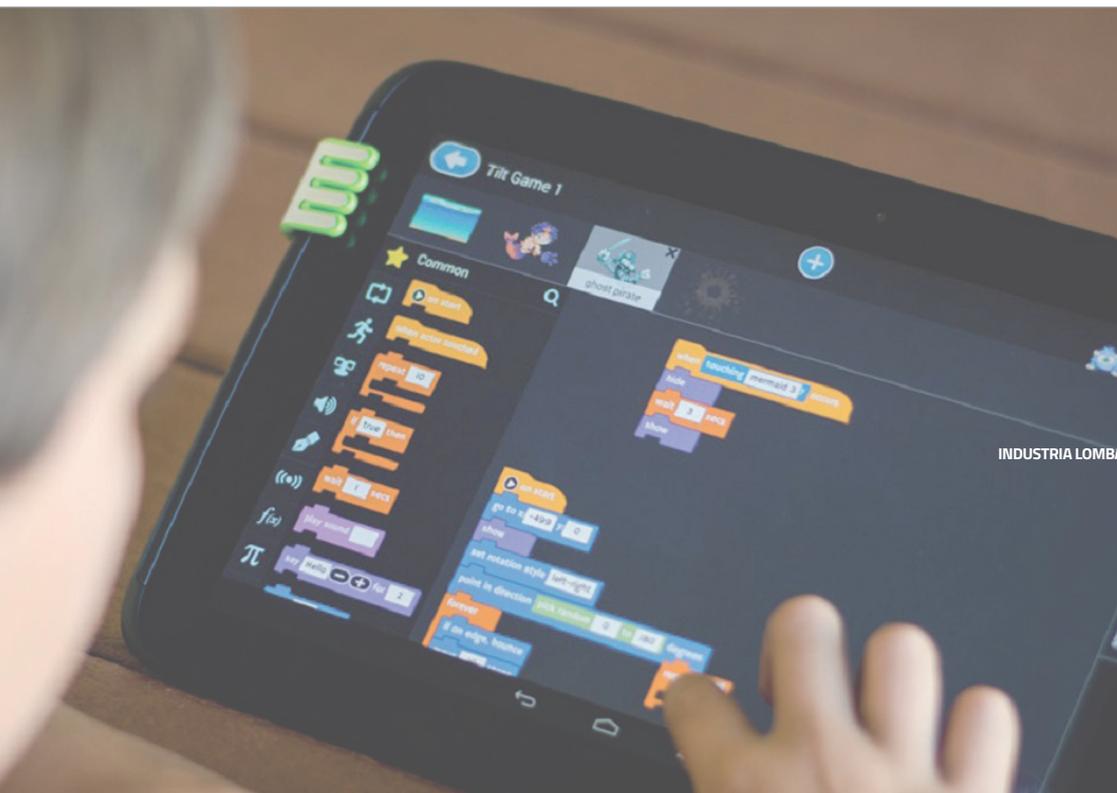




AULE DIGITALI PER LE STEM

MADE IN ITALY



AULE
DIGITALI

- 01**  **FACILITÀ DI PULIZIA**
Cleaning | Nettoyage
- 02**  **MANUTENZIONE**
Maintenance | Entretien
- 03**  **DUREVOLEZZA**
Durability | Durabilité
- 04**  **SOSTENIBILE**
Sustainable | Durable
- 05**  **COMFORT ACUSTICO**
Acoustic comfort | Confort acoustique
- 06**  **SENSO DI APPARTENENZA**
Responsability | Responsabilité
- 07**  **PERSONALIZZAZIONE PIANO DI LAVORO**
Customization of the top | Personnalisation du plan de travail
- 08**  **RICICLABILITÀ**
Recyclable | Recyclable
- 09**  **MULTIFUNZIONALITÀ**
Multifunctionality | Multifunctionnalité
- 10**  **MANEGGEVOLEZZA**
Gestion | Gestion

AULE DIGITALI PER LE STEM

Metodologie didattiche
per innovare la scuola

- Aula stampa 3D ed Elettronica
- Aula Coding e Robotica
- Aula Scienze e Matematica

Didattica laboratorialein aula per fare progetti

- un modo per acquisire competenze utili e conoscenze spendibili
- introdurre in aula la programmazione, il coding e altri processi di apprendimento e scoperta, mediati dalle nuove tecnologie.
- la necessità di superare già da oggi modelli di apprendimento verticali, ampiamente superati da una società sempre più simile a una rete di conoscenze che ha una piramide di ruoli definiti.
- cercare una crescita armonica dei propri studenti e prepararli a un mondo liquido e privo di confini significa anche abituarli a un atteggiamento proattivo che poggia sulla capacità critica di ricercare nuove soluzioni.



Obiettivi e finalità della didattica in laboratorio

Le attività di “laboratorio tecnico” sono caratterizzate da questi elementi:

- un ruolo attivo dello studente;
- lo svolgimento di un’attività di una certa durata e finalizzata alla realizzazione di un prodotto;
- l’avere a disposizione una postazione di lavoro individuale o di gruppo dotata di strumenti da utilizzare a seconda della fase di lavoro;
- una certa autonomia nello svolgimento delle attività e l’assunzione di responsabilità per il risultato;
- l’esercizio integrato di abilità operative e cognitive;
- l’utilizzo contestualizzato di conoscenze teoriche per lo svolgimento di attività pratiche;



Nuovi spazi per una crescita armonica dei propri studenti



.....per prepararli a un mondo liquido e privo di confini, abituarli a un atteggiamento proattivo che poggia sulla capacità critica di ricercare nuove soluzioni



Aule Laboratorio

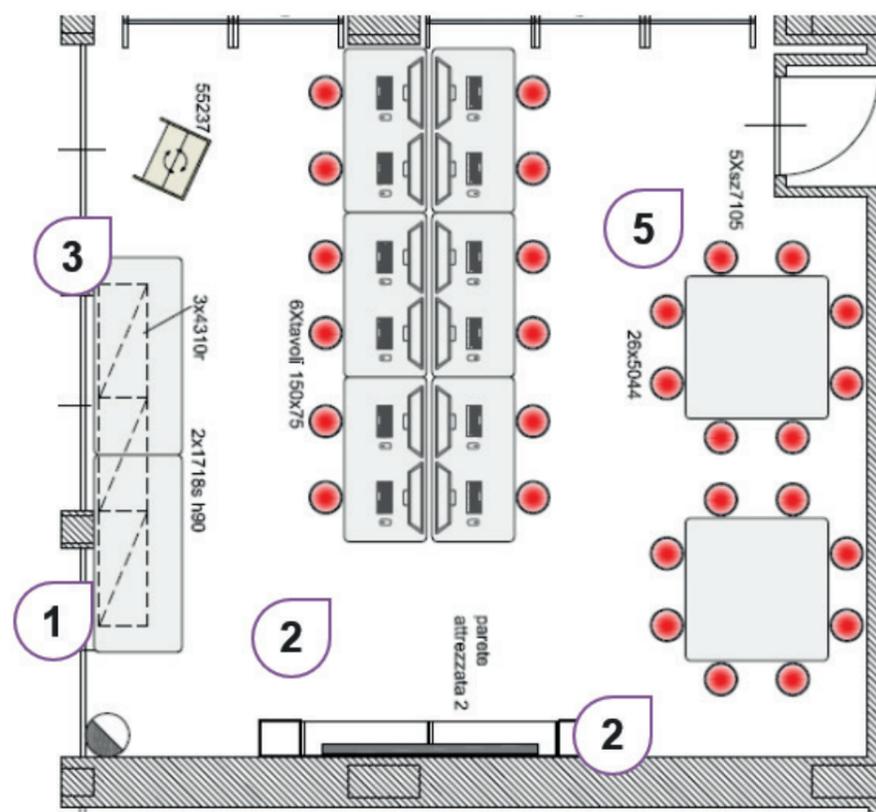
Le aule laboratorio sono pensate come “spazio d’azione” realizzate per sostenere e stimolare la costruzione di competenze, abilità, conoscenze e motivazioni.

Arredate e attrezzate con soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all’attività svolta e in grado di soddisfare contesti ed esigenze sempre diversi.



Spazi flessibili

spazi flessibili, modulari e facilmente configurabilifavoriscono il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente, i legami cooperativi e lo "star bene a scuola"



Aula stampa 3D ed Elettronica

COMPOSIZIONE TIPO

1. BANCO DA LAVORO CON ARMADI PER IL POSIZIONAMENTO DEGLI STRUMENTI (STAMPANTI 3D, LASE CUT, TAGLIO POLISTIROLO). DOVRANNO AVERE SPORTELLI PER CONTENERE ATTREZZI DA LAVORO E VANI A GIORNO PER IL POSIZIONAMENTO DEI MATERIALI .
2. TAVOLI E SEDIE PER GRUPPO LAVORO PER PC TABLET, NOTEBOOK, TABLET
3. POSTAZIONE DOCENTE MOBILE
4. PARETE ATTREZZATA PER ARCHIVIAZIONE CON TV INTERATTIVA
5. ARMADIO RICARICA NOTEBOOK (DA AGGIUNGERE)

N.B PER IL LASER L'AULA DOVRA' ESSERE DOTATA DI CANNA FUMARIA

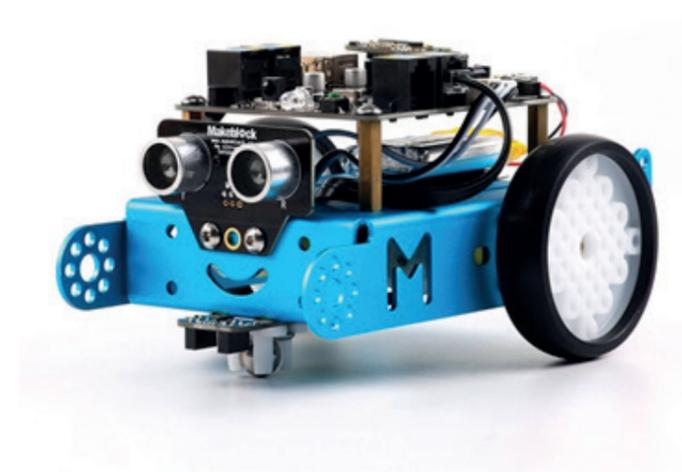
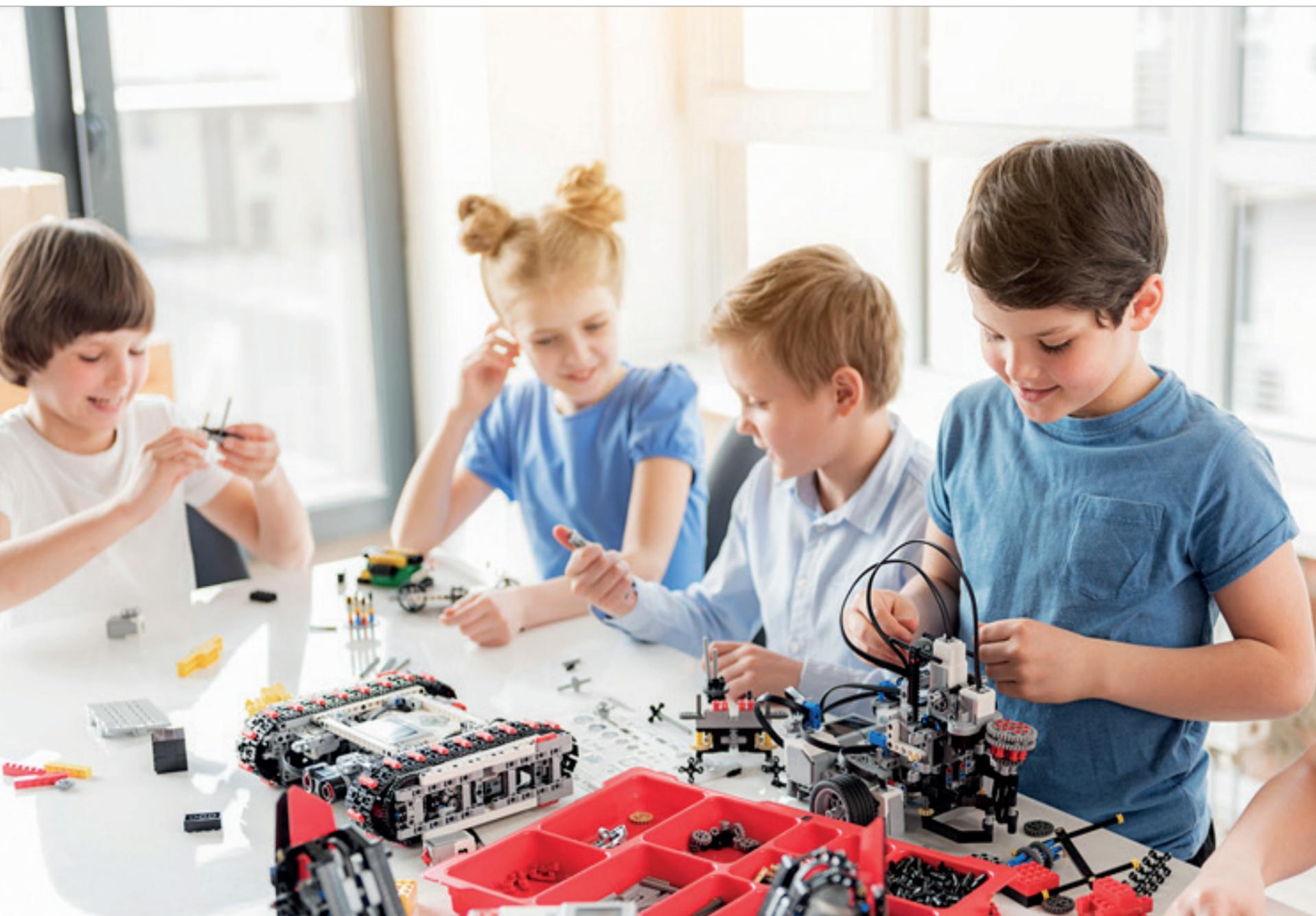




LE NOSTRE AULE STAMPA 3D E ELETTRONICA



PARETE ATTREZZATA PER ARCHIVIAZIONE CON TV INTERRATIVA



Coding e Robotica

Letteralmente coding significa «programmazione informatica» ed è una disciplina che ha come base il pensiero computazionale, cioè tutti quei processi mentali che mirano alla risoluzione di problemi combinando metodi caratteristici e strumenti intellettuali (come i giochi interattivi).

L'insegnamento della programmazione ai bambini avviene tramite l'utilizzo di giochi interattivi, come robot che obbediscono a comandi in codice, oppure tramite apposite applicazioni.

La robotica educativa è un approccio pedagogico che si basa sull'utilizzo dei robot per rendere la didattica più efficace e coinvolgente.

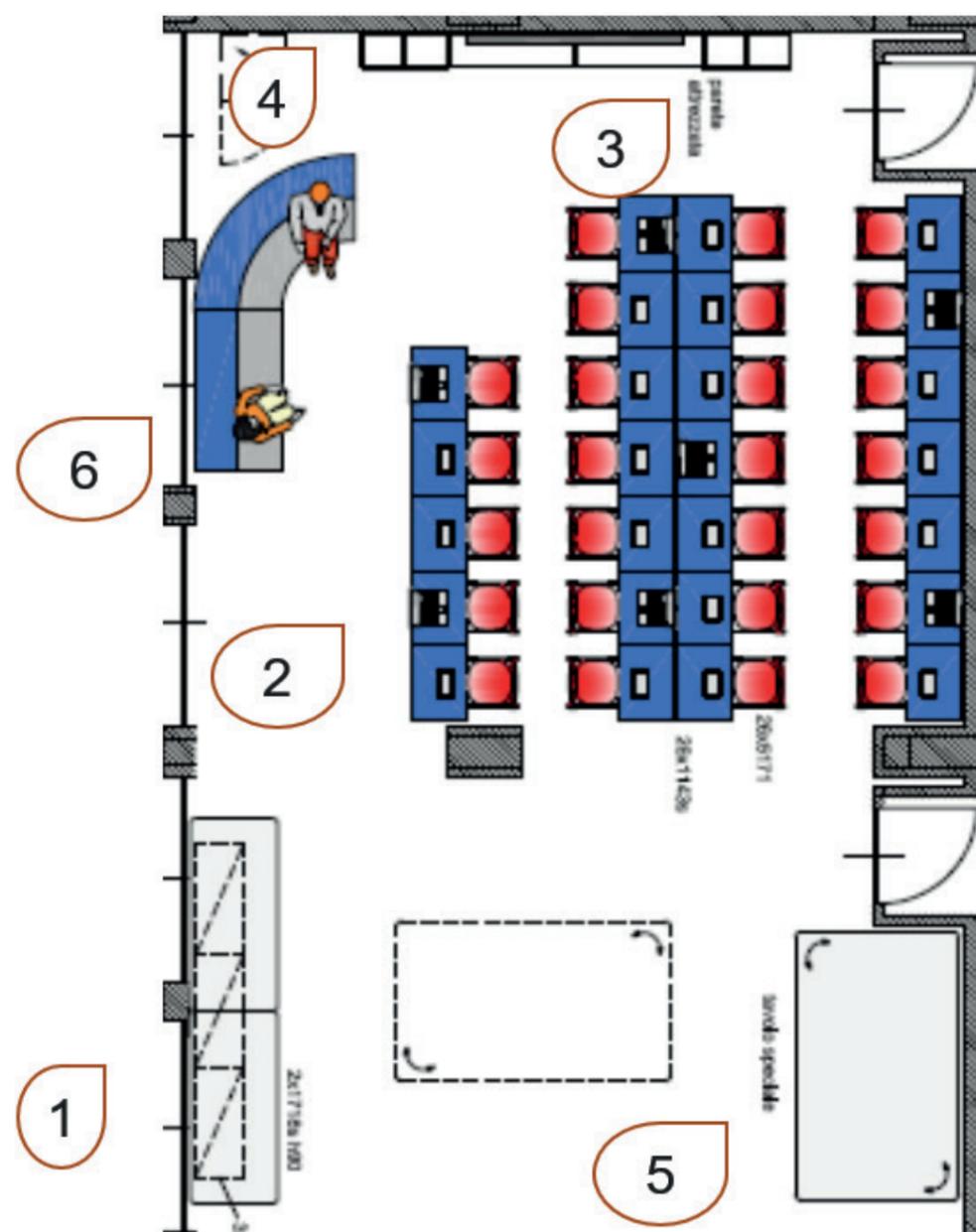
I robot educativi sono uno strumento didattico potente che permette lo sviluppo di competenze.



Aule Coding e Robotica

COMPOSIZIONE TIPO

1. BANCO DA LAVORO CON ARMADI PER IL POSIZIONAMENTO DEGLI DEI ROBOT E KIT
2. TAVOLI STUDENTE SINGOLO COMPONENTE
3. POSTAZIONE DOCENTE MOBILE CON TV INTERATTIVA
4. PARETE ATTREZZA PER ARCHIVIAZIONE CON TV INTERATTIVA
5. TAVOLO COMPETIZIONE
6. SPAZIO COLLABORATIVO
7. ARMADIO RICARICA DEVICE





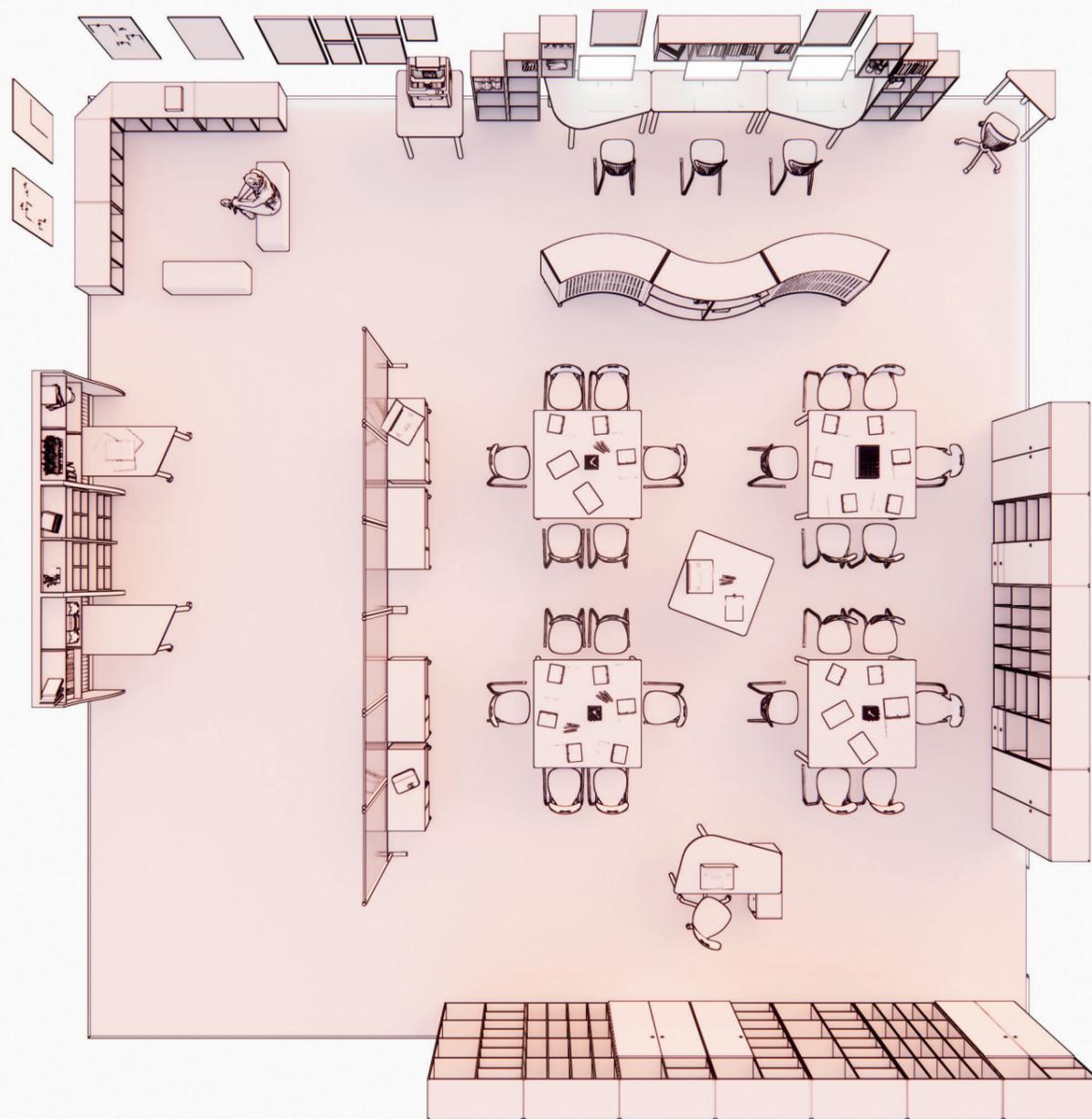
TAVOLI COMPETIZIONE



LE NOSTRE AULE CODING ROBOTICA



PARETE ARCHIVIAZIONE CON TV INTERATTIVA



Aule Scienze e Matematica

COMPOSIZIONE TIPO

1. BANCO DA LAVORO CON ARMADI PER IL POSIZIONAMENTO STRUMENTAZIONE
2. TAVOLI STUDENTE SINGOLO COMPONENTE
3. POSTAZIONE DOCENTE MOBILE CON TV INTERATTIVA
4. PARETE ATTREZZA PER ARCHIVIAZIONE CON TV INTERATTIVA
5. SUPERFICI VERTICALI DI SCRITTURA
6. SPAZIO COLLABORATIVO
7. ARMADIO RICARICA DEVICE



LE NOSTRE AULE SCIENZE E MATEMATICA



LE NOSTRE ARMADIATURE PER AULE DIGITALI

ILLSA Srl - INDUSTRIA LOMBARDA ARREDI SCUOLA
Via S.Giovanni Bosco 89
21042 - Caronno Pertusella (VA) | Italy
Tel. : +39 02 965.54.81
Fax : +39 02 964.59.452

E-mail : info@illsa.it
web: www.illsa.it



Arredi per una didattica innovativa