SCUOLAB

limitless education

Soluzioni che fanno scuola per chi la scuola la fa

Portiamo nelle classi soluzioni innovative che rendono l'apprendimento coinvolgente, immersivo e senza limiti, puntando a costruire un ponte tra le tecnologie all'avanguardia e docenti e studenti che sono pronti ad accogliere e supportare il cambiamento.

La nostra piattaforma cloud-based multilingua mette a tua disposizione tante soluzioni modulari per rendere le lezioni interattive, personalizzabili e coinvolgenti.
Per dare vita a un futuro migliore è necessario scommettere sulle nuove generazioni, innovando il luogo in cui da sempre nasce il cambiamento: la scuola.

40mila	100+	80+
utenti in piattaforma negli ultimi 2 anni	attività interattive	scuole partner

Innovando si impara

Creiamo insieme a chi insegna

Usiamo la tecnologia per sostenere percorsi educativi. Per raggiungere questo obiettivo, sviluppiamo soluzioni in collaborazione con insegnanti ed esperti di educazione

Innoviamo la didattica tramite la tecnologia

Usiamo la tecnologia per aiutare a creare strumenti flessibili, che gli insegnanti possono utilizzare per personalizzare il percorso di apprendimento degli studenti, con un approccio inclusivo e collaborativo

Rendiamo l'apprendimento coinvolgente

Utilizziamo le tecnologie per coinvolgere gli studenti in esperienze interattive di apprendimento, sviluppando un nuovo livello di connessione tra loro e i loro insegnanti, attraverso più canali comunicativi

Mettiamo l'accessibilità al primo posto

Usiamo le tecnologie per ripensare luoghi e modi di apprendimento, al fine di rimuovere le barriere economiche, fisiche e mentali

Le nostre soluzioni

Offriamo ai nostri clienti un'ampia gamma di soluzioni Software e Hardware che permettono di spaziare tra differenti livelli ed obiettivi didattici e di esplorare metodologie di apprendimento innovative.

STEMLAB

MICROLAB

SCIENCELAB

EDUMAT

CODE POP

AiLAB

CLASSMATE

TALKIDS

DIXIT

L'offerta formativa

Offriamo soluzioni formative che possano aiutare docenti e studenti a sviluppare competenze digitali trasversali inserendo le soluzioni Scuolab all'interno dei setting didattici convenzionali.

Valorizzando la cooperazione tra studenti, docenti ed innovatori e creando ponti di comunicazione e condivisione, i percorsi formativi Scuolab rafforzano il circolo virtuoso che costituisce un caposaldo della filosofia aziendale: innovare la scuola insieme a chi la scuola la fa. Utilizzando metodologie e strumenti digitali innovativi, i percorsi Scuolab puntano a favorire un apprendimento attivo e collaborativo così da rendere le lezioni più efficaci, coinvolgenti, accattivanti.

PER COMINCIARE LET'S GO

PERCORSI FORMATIVI DEDICATI A DOCENTI ED ALUNNI PER FAMILIARIZZARE CON L'USO DEI NOSTRI PRODOTTI

PER APPROFONDIRE VIRTUAL ASSISTENT

COLLEGAMENTO LIVE CON UN ESPERTO CHE, COME UN ASSISTENTE VIRTUALE, AFFIANCA DOCENTI E STUDENTI NELL'UTILIZZO DI SINGOLE ESPERIENZE

PER CREARE PCTO "NEXT IN SCHOOL"

ENTRARE NEL MONDO DELL'EDUTECH COME ATTORI PROTAGONISTI, INNOVANDO LA SCUOLA GRAZIE AL CONTRIBUTO DI CHI LA SCUOLA LA FA

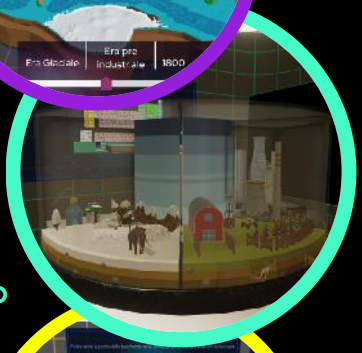
PER MIGLIORARE "STEAM PLUS"

AZIONI DI POTENZIAMENTO E SUPPORTO DELLE COMPETENZE STEAM, INTRODUZIONE ALL'AI E MOLTO ALTRO

StemLab

Il laboratorio senza limiti

StemLab mette a disposizione più di 70 esperienze laboratoriali in 5 lingue e in totale sicurezza! Grazie alla realtà virtuale insegnanti e studenti possono entrare in un laboratorio, fruibile sia in presenza che da remoto, in cui potenziare le competenze STEM, il tutto senza preoccuparsi di problemi di spazio né del suono della campanella!

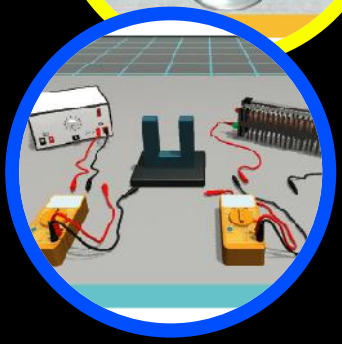


Sperimentare, passo dopo passo

Tutto ciò che è necessario fare è armarsi di grembiule virtuale e voglia di scoprire il mondo STEM. Le esperienze sono conformi ai programmi ministeriali e offrono risultati realistici al 100% che riproducono l'evidenza dell'errore. Insomma, con StemLab si può interagire in un mondo virtuale dove si impara meglio e più in fretta!

Approvato da

MIUR esa



Ideale per

SECONDARIA DI II GRADO

Le nostre esperienze laboratoriali

Fisica

1.Misura della velocità della luce
2.Leve: equilibrio dei momenti
3.Misura del coefficiente di attrito statico con il piano inclinato
4.Misura del coefficiente di attrito statico per trascinamento
5.Misura del periodo di un pendolo semplice
6.Misura delle lunghezze con il calibro
7.Misura delle masse con la bilancia
8.Verifica della legge della riflessione su specchio piano
9.Verifica delle leggi della rifrazione della luce
10.Il piano inclinato
11.Conservazione della quantità di moto
12.Principio di Archimede
13.Misura della distanza focale di una lente convergente
14.Moto parabolico
15.Misura del calore specifico
16.Moto rettilineo uniforme
17.Trasformazione dell'energia potenziale in energia cinetica
18.Secondo principio della dinamica
19.Moto accelerato
20.Misura della densità
21.Regola del parallelogramma
22.Misura della costante elastica della molla
23.Verifica della legge di Boyle e Mariotte

Scienze

1.Il sistema solare
2.Il cuore
3.Il cuore è una pompa
4.Le leve
5.La riflessione
6.La rifrazione
7.Il sistema muscolare
8.Il sistema digerente
9.Il sistema scheletrico
10.Il sistema nervoso
11.Il sistema endocrino
12.Il sistema circolatorio
13.Le onde sonore
14.La dilatazione termica
15.L'effetto serra
16.La pressione
17.Buoni e cattivi conduttori di calore

Chimica

1.Saggi alla fiamma
2.Sublimazione dello iodio
3.Separazione per filtrazione
4.Evaporazione dei liquidi
5.Titolo di una soluzione
6.Cristallizzazione del solfato di rame
7.Legge di Proust
8.Cromatografia su carta
9.Conservazione della massa
10.Densità delle sostanze

Elettronica

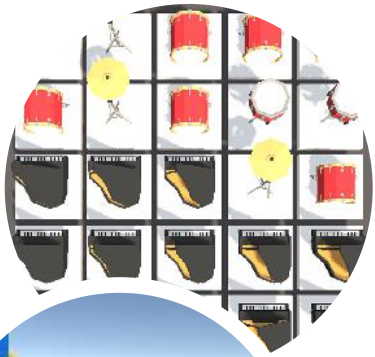
1.Verifica della prima legge di Ohm
2.Prima legge di Kirchhoff
3.Seconda legge di Kirchhoff
4.Verifica della seconda legge di Ohm
5.Effetto Joule della corrente elettrica
6.Forza di Lorenz
7.Funzionamento di un trasformatore
8.Effetto fotoelettrico e misura della costante di Plank
9.Carica e scarica di un condensatore
10.Misura della resistenza equivalente di due resistenze in serie e parallelo

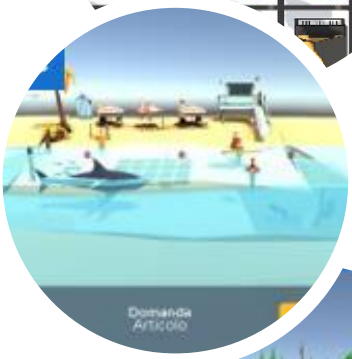
Climate Science

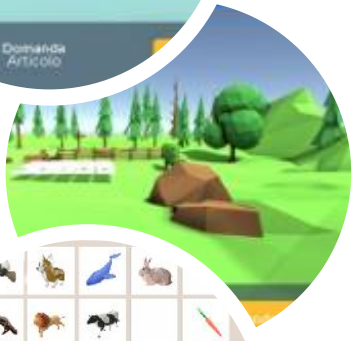
1. Temperatura superficiale dei mari
2. Titolazione dell'Ossigeno
3. Le piogge acide
4. Oceano in miniatura
5. Acidificazione degli oceani
6. Percentuale CO_2 e CH_4 confrontabili
7. I gas serra
8. Trappola infrarossi
9. Titolazione CO_2
10. Calore specifico
11. Livello dei mari
12. Misurazione dell'albedo
13. Spettroscopia

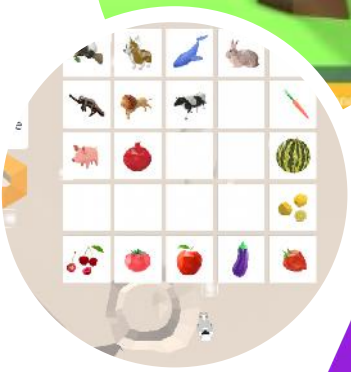
EduMat

Un grande passo per l'apprendimento









Edumat è un tappeto interattivo, una soluzione hardware/software progettata e sviluppata in collaborazione con Fondazione Foqus e la rete educativa "Dalla Parte Dei Bambini". Grazie a una semplice connessione Bluetooth, dà accesso a un mondo virtuale di infinite possibilità educative.

Diamoci una mossa!

Edumat stimola l'approccio pragmatico al problem solving, permettendo ai bambini e alle bambine di apprendere attraverso il movimento. Grazie alla sua flessibilità il prodotto permette all'insegnante di configurare e salvare diverse attività adatte ai bisogni di tutti gli studenti e studentesse, in un'ottica di piena inclusività didattica.

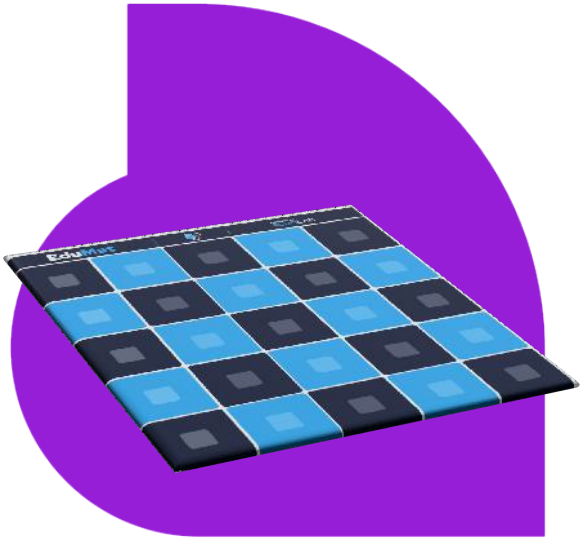
In collaborazione con

dalla parte dei bambini — nidi e scuole international school

FOQUS

Ideale per

INFANZIA - PRIMARIA



Configura attività personalizzate per i tuoi studenti

Dai numeri alle parole, passando per le immagini ed arrivando alle note musicali, EDUMAT permette di costruire e personalizzare infinite attività

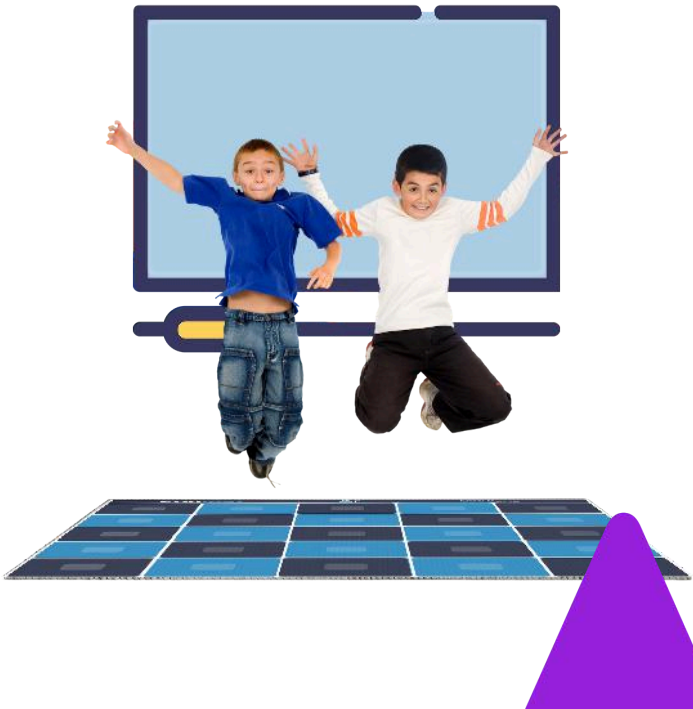
La flessibilità di EDUMAT lo rende un ottimo strumento inclusivo anche per i bambini con bisogni educativi speciali, che possono beneficiare dell'approccio orientato all'apprendimento in maniera ludica e interattiva.

NUMERI

LETTERE E PAROLE

NOTE E STRUMENTI

IMMAGINI



ClassMate

Non il classico robot

Classmate è un edudroide progettato insieme a insegnanti ed esperti Ed-Tech e in collaborazione con il dipartimento di Scienze Sociali dell'Università Federico II di Napoli. Dotato di sensori e capacità empatiche che gli consentono di interagire con l'ambiente circostante, Classmate è lo strumento che rende l'apprendimento e l'insegnamento divertenti e interattivi.

Allena il tuo nuovo compagno

Classmate permette di sperimentare diverse metodologie di insegnamento e apprendimento, sia in classe che a casa. Classmate può essere addestrato per rispondere a domande e interrogazioni, stimolare il dibattito in classe o essere di supporto nella fase di studio e ripasso.
Studenti e insegnanti possono facilmente addestrare CLASSMATE così da diventare un nuovo compagno di studio.
L'addestramento offre agli studenti l'opportunità di trasmettere e acquisire conoscenze in modo divertente e interattivo, e promuove anche la cooperazione con i coetanei e l'inclusione.

In collaborazione con

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II - DIPARTIMENTO DI
SCIENZE SOCIALI

Ideale per

PRIMARIA
SECONDARIA DI I e II GRADO

Interagisci in classe, apprendi ovunque

COMUNICA

Interagisce attraverso feedback verbali e fisici, riproducendo le dinamiche dell'interazione naturale e riconoscendo l'interlocutore per un'interazione personalizzata

INCLUDE

Grazie alla naturalezza dell'interazione, supporta l'apprendimento e la capacità degli studenti di relazionarsi, anche in presenza di particolari esigenze educative.

PENSA

Classmate è in grado di rielaborare gli stimoli, rispondendo ad essi in maniera appropriata e mostrando empatia attraverso le espressioni

ASCOLTA E PARLA

Grazie a microfoni e sensori integrati con un algoritmo di intelligenza artificiale, come un vero studente, Classmate raccoglie stimoli uditivi e risponde in modo coerente.

APPRENDE E INSEGNA

Il machine learning integrato e i sistemi di A.I. gli consentono di apprendere e trasferire conoscenze, diventando un supporto che consente la flessibilità e la personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

Servizi Didattici

ROLEPLAY

SPIEGA CON ME

Realizza contenuti che supportano le attività di insegnamento e di trasferimento delle conoscenze e dai vita a un vero e proprio assistente.

INTERROGAZIONE

Assegna agli studenti le attività di addestramento dell'edudroide e interrogalo in aula per verificare il loro lavoro.

DIBATTITO

Classmate si trasforma nel moderatore di un dibattito. Individua una tesi, assegna a gruppi di studenti il compito di addestrare Classmate a sostenerla.

STUDIA E RIPASSA

Dai agli studenti la possibilità di selezionare contenuti qualificati incentrati su una specifica tematica, andando a creare dei veri e propri schemi di ripasso.

RASSEGNA STAMPA

Chiedi a Classmate di fornirti le ultime notizie sui temi del giorno

LOGICA DEDUTTIVA

Costruisci percorsi deduttivi e scopri un personaggio o un oggetto misterioso

FANTASTORIA

Prepara l'edudroide a raccontare una storia interattiva

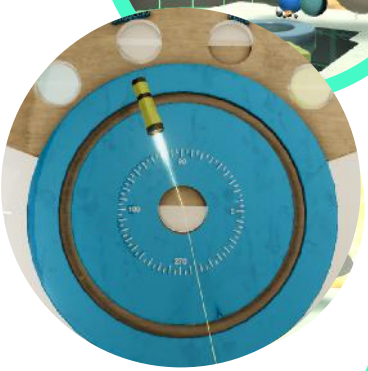
ScienceLab

La scienza, senza limiti

ScienceLab mette a disposizione dei docenti 17 esperienze laboratoriali interattive, tradotte in 5 lingue. I risultati ottenuti negli ambienti virtuali sono realistici al 100%, solo senza i rischi e i costi che caratterizzano le sessioni di laboratorio reali!

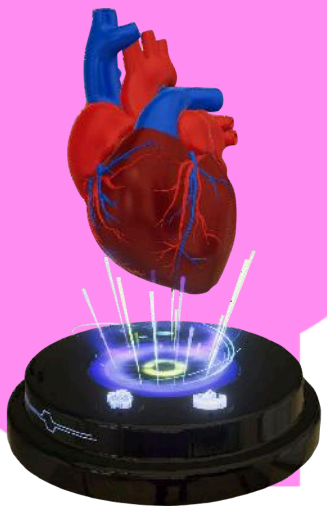
Entra nel laboratorio

SCIENCELAB rimuove le barriere fisiche, mentali ed economiche dell'apprendimento, consentendo agli studenti di approfondire la conoscenza delle materie scientifiche attraverso sperimentazione illimitata interagendo con scenari virtuali. SCIENCE LAB offre agli studenti la possibilità di lavorare in modo indipendente e in totale sicurezza, migliorando l'efficacia delle lezioni ed il loro coinvolgimento.



Ideale per

PRIMARIA
SECONDARIA DI I GRADO



Le esperienze laboratoriali

1.Il sistema solare
2.Il cuore
3.Il cuore è una pompa
4.Le leve
5.La riflessione
6.La rifrazione
7.Il sistema muscolare
8.Il sistema digerente
9.Il sistema scheletrico
10.Il sistema nervoso
11.Il sistema endocrino
12.Il sistema circolatorio
13.Le onde sonore
14.La dilatazione termica
15.L'effetto serra
16.La pressione
17.Buoni e cattivi conduttori di calore

Benvenuti nel laboratorio

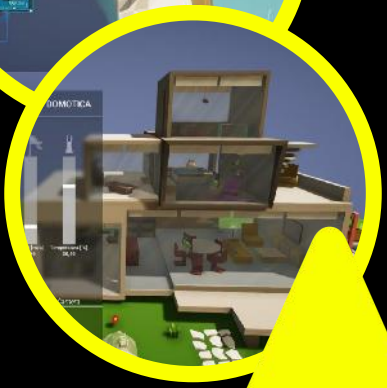
MicroLab

Coding & green transition

MicroLab è il laboratorio di coding che unisce la teoria alla pratica in modo coinvolgente e intuitivo. Si tratta di uno strumento pensato per supportare i docenti nell'insegnamento dell'informatica all'insegna di una delle più importanti sfide del presente: la Green Transition!

Gestisci il tuo Mircomondo

Attraverso la programmazione di un microcontrollore Arduino gli studenti possono gestire e comunicare con il MicroMondo, un ambiente virtuale che simula 4 diversi scenari: la casa domotica, la serra, l'impianto fotovoltaico e l'impianto eolico



Ideale per

SECONDARIA DI II GRADO

Talkids

Facciamo due chiacchiere?

Tanti personaggi da scoprire che, raccontando di sé e dei loro interessi, rendono l'apprendimento facile e divertente come una chiacchierata tra amici!

Di cosa vorresti parlare oggi?

Dalla scienza, all'ecosostenibilità, passando per la geografia a la storia: imparare non è mai stato così facile. Grazie all'Intelligenza Artificiale, alcuni personaggi "famosi" diventano dei veri e propri compagni di studi sempre pronti a rispondere a ogni curiosità, con cui docenti e studenti possono interagire facendo domande per esplorare, scoprire e apprendere in modo innovativo.

COINVOLGIMENTO ATTIVO

Attraverso il dialogo, i personaggi interattivi rendono ogni lezione divertente e stimolante, favorendo l'attenzione e la curiosità dei bambini.

APPRENDIMENTO PERSONALIZZATO

Grazie all'intelligenza artificiale, i contenuti si adattano al livello di conoscenza del bambino, rendendo l'apprendimento più efficace e su misura.

UN ACCESSO FACILE AL SAPERE

Gli studenti possono esplorare nuovi argomenti in modo autonomo, ricevendo risposte immediate e comprensibili, aumentando la loro fiducia nello studio.

Ideale per

PRIMARIA
SECONDARIA DI I GRADO

CodePop

Un'avventura...in codice

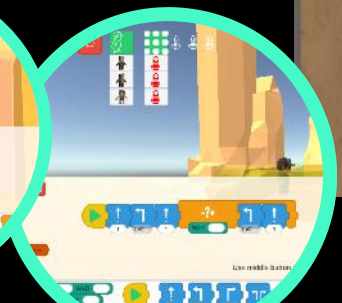
Ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere uno scopo/obiettivo e imparare divertendosi le basi del Coding.
Coinvolgi gli studenti in un'esperienza che stimolerà la loro curiosità e la loro capacità di problem solving.

Una nuova esperienza di coding

Calando gli studenti nei panni di un buffo esploratore, CodePop consente di acquisire gradualmente competenze nella programmazione a blocchi, promuovendo il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la creatività, mentre si imparano concetti fondamentali della programmazione come le strutture condizionali, i cicli e le variabili.
Tesori da portare in salvo, nemici da affrontare e missioni da portare a termine: supera i livelli per scoprire i segreti del Coding!

Ideale per

PRIMARIA
SECONDARIA DI I GRADO



Dixit

Allena il tuo avatar virtuale

Dixit è il laboratorio che cambia le regole del gioco e rende gli studenti protagonisti del processo di apprendimento. Questa soluzione è pensata per stimolare la gestione e la rielaborazione delle informazioni, in modo da rendere i ragazzi e le ragazze capaci di trasferire i concetti studiati.

Un nuovo modo di imparare

Attraverso tecnologie innovative come il machine learning e gli avatar digitali, gli studenti possono addestrare una serie di personaggi virtuali (tra cui alcune figure storiche famose!). Questo consente agli insegnanti di valutare non solo il livello di studio, ma anche la capacità di organizzare la conoscenza in modo personale e creativo. Preparati a un'esperienza di apprendimento unica con Dixit.

Ideale per

SECONDARIA DI I E II GRADO

SVILUPPA IL PENSIERO COMPUTAZIONALE

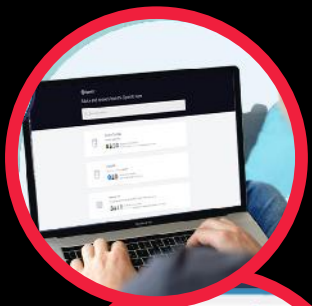
COMPRENSIONE, DECOSTRUZIONE E RIELABORAZIONE DI SPECIFICI FOCUS EDUCATIVI

AIUTA A MIGLIORARE LE CAPACITÀ DIALETTICHE E COMUNICATIVE

A.I.Lab

Intelligenza Artificiale: questa sconosciuta!

A.I.Lab è lo strumento a disposizione degli insegnanti per imparare come integrare l'Intelligenza Artificiale nella didattica. L'obiettivo è quello di mostrarne tutte le potenzialità e i limiti, per capire come farne un utilizzo sicuro ed efficace, in aula e fuori da essa.



Istruzione e A.I.: sei tu a decidere come funziona!

Quante volte ti sei chiesto "Come posso usare A.I. Technology come strumento di miglioramento della conoscenza?" A.I. Lab mira ad affrontare questa sfida creando una comunità di insegnanti che condividono le proprie esperienze e creando un repository di casi d'uso che rappresentino molti modi in cui gli algoritmi più all'avanguardia possono essere utilizzati in un contesto educativo.
A.I. Lab permette di cogliere le potenzialità dell'A.I., comprendendone l'efficacia, ma anche i limiti.

Ideale per

SECONDARIA DI I e II GRADO

MIGLIORA LA COOPERAZIONE ED IL CONFRONTO

AIUTA AD ANALIZZARE LE FONTI

ALLENA IL PENSIERO CRITICO DEI TUOI STUDENTI

SCUOLAB

limitless education

www.scuolab.com