



## NEXT GENERATION CLASSROOM 4.0

Ambiente innovativo di apprendimento per le discipline STEM per scuole di primo e secondo ciclo.



La nostra soluzione rappresenta la perfetta integrazione tra aula fisica e ambiente virtuale cloud.

Il nostro è un sistema inclusivo, flessibile, modulare che favorisce apprendimento attivo e collaborativo, il peer learning e il problem solving preparando gli studenti alle professioni del futuro.





## Introduzione

**Cosa s'intende per scuola 4.0?**

**Come unire formazione e tecnologia?**

**Come formare i giovani nelle materie scientifiche con un approccio sempre più smart e interdisciplinare?**

**Come possono gli studenti essere pronti per il futuro e avere più sbocchi professionali se la tecnologia non è alla base del sistema educativo?**

Nel rispondere a questi interrogativi ci siamo trovati a porre al centro del nostro pensiero il capitale umano. L'educazione, in particolare quella svolta nelle scuole secondarie di primo e secondo ciclo, è un pilastro imprescindibile per la creazione di futuri professionisti nel mondo del lavoro.

Gli studenti sin dai primi anni di formazione dovrebbero affrontare l'apprendimento con una visione, non più univoca sulla singola materia, bensì a 360°, poiché ad oggi, l'avanzare delle tecnologie e delle innovazioni ci sta trasformando in cittadini sempre più connessi, urbanizzati e interdisciplinari. Poiché la tecnologia è ormai parte integrante delle nostre vite, dovrebbe essere inclusa all'interno di ogni modello di insegnamento.

La soluzione fornita da Altay rappresenta la perfetta integrazione tra il concetto di aule fisiche a cui siamo stati abituati finora e gli ambienti virtuali cloud. Una soluzione resa possibile da un sistema immersivo e accessibile che favorisce l'apprendimento veloce e collaborativo, il benessere emotivo, il problem solving e lo sviluppo di competenze tecniche, comunicative, creative e digitali.

Qualsiasi spazio di un edificio scolastico, interno o esterno, può essere trasformato dai docenti in un'aula. Aula che deve essere immaginata come uno luogo interattivo, oltre che di condivisione e cooperazione, che integra le tecnologie accogliendo le diverse didattiche e metodologie, disponibili nel nostro laboratorio compatto e trasportabile.

Un vero e proprio laboratorio immersivo che permetterà ai giovani di usufruire dei dispositivi tecnologici in dotazione per eseguire oltre 200 esperimenti e utilizzare i vari set di strumenti a disposizione, non solo come meri strumenti di simulazione, ma come ottimi esempi pratici per raggiungere indipendenza nell'utilizzo e consapevolezza effettiva delle funzionalità, dei fini e degli usi di ciascuno - ad esempio robot, piattaforme online, kit sensori, etc.

I processi innovativi di apprendimento forniranno inoltre competenze specifiche pensate per educare gli studenti alla comprensione del presente e all'immaginazione del futuro, per lo sviluppo di relazioni con imprese, startup, università e centri di ricerca.

Tutte le esperienze sono pensate per far sì che gli studenti, al termine del percorso di studio delle discipline STEM, siano pronti a ricoprire ruoli all'interno di un mercato lavorativo alla ricerca di professioni sempre più specializzate, innovative e dinamiche.

Le **competenze STEM (science, technology, engineering and mathematics)** saranno cruciali nel mercato del lavoro di domani e serviranno per affrontare le grandi sfide odierne e future. Puntare su un approccio STEM, in cui scienza e tecnologia si integrino con materie umanistiche e artistiche, sarà fondamentale.

In Italia **più di quattro aziende su dieci** hanno già avuto difficoltà a trovare candidati con formazione STEM. Per gli studenti, gli ostacoli si iniziano a presentare nei gradi di istruzione inferiore e si riflettono in particolare **nel passaggio dalla scuola superiore all'università**.

Lo studio delle discipline STEM nelle scuole di 1° e 2° ciclo è di fondamentale importanza per la formazione degli studenti nell'apprendimento del metodo scientifico. Questo può essere acquisito dallo studente ed inserito nel suo bagaglio culturale solo mediante **una stretta e continua relazione tra teoria e sperimentazione scientifica**.

La sperimentazione, cardine di tutte le discipline scientifiche "galileiane", si può effettuare in una qualsiasi classe di una qualsiasi scuola. **Formare studenti stimolati e incuriositi** dallo studio di scienze empiriche in una scuola dotata delle opportune attrezzature, costituisce l'obiettivo primario di **Altay** e la ragione per cui realizza i suoi laboratori mobili.

Gli studenti che a scuola hanno accumulato esperienze scientifiche di questo tipo, una volta diplomati saranno più propensi ad intraprendere un corso universitario scientifico andando così ad **innalzare il livello culturale, civile e produttivo del sistema paese** rispondendo alle esigenze sempre più impellenti e crescenti di industria 4.0.

*Prof. Massimo Reverberi,  
PhD Associate Professor in Plant Pathology  
Dept. Environmental Biology Università Sapienza, Roma.*

La mia visione per il futuro è che ogni studente abbia la fiducia necessaria per fare le cose che sembrano impossibili usando non solo la conoscenza, ma la **comprensione e l'empatia**. Il mio lavoro con insegnanti innovatori, scienziati di livello mondiale e creativi di Hollywood ha chiarito che è giunto il momento per gli studenti di diventare gli eroi dei propri viaggi STEM.

La soluzione proposta da Altay Technologies è una **perfetta combinazione tra ambiente fisico e digitale che crea uno spazio di apprendimento innovativo e coinvolgente**.

L'obiettivo non è solo quello di far acquisire agli studenti competenze tecniche ma di favorire attraverso l'apprendimento attivo il **"problem solving" e "agility thinking", skills indispensabili per le professioni del futuro**.

Il laboratorio mobile rappresenta una combinazione innovativa di un sistema di hardware e di una piattaforma digitale che, utilizzando i dati sperimentali raccolti tramite sensoristica e "dataloggers", favorisce un processo **cognitivo basato sulla collaborazione rendendo l'apprendimento delle scienze avvincente ed intuitivo per gli studenti**.

La piattaforma "Altay Connect" disegnata da "Studio Sparky" è basata sull'insegnamento attraverso storie che consente a studenti, insegnanti e genitori di comprendere facilmente concetti avanzati di scienza e tecnologia. Vogliamo **preparare gli studenti alle sfide delle nuove tecnologie** in modo da renderli padroni del loro destino e protagonisti nel mondo accademico e in startup innovative.

*Dr. Spiros Michalakis,  
California Institute of Technology - Institute for Quantum Information and Matter,  
Science Advisor dei Marvel Studios,  
Professor in Residence presso Relay Ventures - Silicon Valley,  
Creatore di "Anyone Can Quantum".*

## VANTAGGI della soluzione LABORATORIO MOBILE + “ALTAY CONNECT” by “STUDIO SPARKY”

***Come promuoviamo l'apprendimento innovativo, collaborativo e motivazionale per insegnare concetti tecnici difficili e capacità di “problem solving”***

- Il laboratorio mobile con il suo vassoio di dispositivi digitali consente una configurazione flessibile della classe che incoraggia la collaborazione tra gli studenti e una conversazione aperta con l'insegnante.
- Poiché ogni modulo contiene più mini-attività della durata di 5-10 minuti, l'intera classe avanza passo dopo passo, incoraggiando gli studenti a interagire con l'insegnante e tra di loro mentre lavorano per risolvere ogni sfida.
- Alcune attività richiedono solo il curriculum e altre richiedono agli studenti di fare ricerche su Internet in modo che possano diventare studenti indipendenti.
- Poiché ogni modulo è legato a un “episodio” di un “arco narrativo”, gli studenti sono fortemente motivati a risolvere i problemi per scoprire cosa accadrà dopo “nella storia”, provando una sensazione simile a quella che si prova quando si guarda un episodio in TV che termina con un finale sospeso.

***Come insegniamo le competenze trasversali mentre impariamo la scienza e la tecnologia sia in teoria che in pratica.***

- Crediamo che gli scienziati e gli ingegneri del futuro debbano essere collaborativi, giocatori di squadra empatici, comunicatori chiari e leader imprenditoriali. Il potere della narrazione li aiuta a crescere moralmente ed emotivamente insieme ai protagonisti della storia.
- Ci sono più attività in ogni curriculum e in ogni modulo narrativo. Le attività possono essere tecniche (ad es. “scrivere un codice per decifrare un messaggio criptato”), di progettazione (ad es. “progettare un drone in grado di salvare una persona dall'annegamento”) o di flessibilità (“adattare la propria proposta per creare un ponte mentre si apprendono nuove informazioni”). Alcuni moduli sono progettati per problemi prefissati e altri per problemi aperti. Alcuni sono individuali e altri sono per le squadre.

***Quali funzionalità offre il nostro pacchetto per l'apprendimento di varie aree della scienza e della tecnologia in un ambiente ibrido.***

- I nostri esperti hanno studiato nelle migliori università come il Massachusetts Institute of Technology (MIT) e il California Institute of Technology (Caltech) e vantano competenze che spaziano dalla ricerca scientifica di livello mondiale, alle start-up high tech e alle aziende della Silicon Valley. La loro esperienza copre campi come cloud, big data, informatica quantistica, progettazione di algoritmi, apprendimento automatico, veicoli autonomi, robot e tecnologie per le città intelligenti. Operano in posizioni sia tecniche che gestionali e nella loro carriera hanno ottenuto numerosi brevetti, leadership e premi scientifici. Di conseguenza, il curriculum che offriamo è fortemente influenzato dall'esperienza del mondo reale ed è progettato per abilitare competenze utili nello sviluppo di nuove tecnologie.
- Il nostro laboratorio mobile dispone di estensioni fisiche e di rete per l'insegnamento della robotica, dell'elettronica e della programmazione informatica, facili da collegare e scollegare all'unità principale; inoltre funge da hub di connessione per i dispositivi degli studenti ad esso collegati. Il laboratorio può essere posizionato in qualsiasi punto della classe e gli studenti possono muoversi all'interno dell'aula liberamente, alternando sperimentazioni fisiche e apprendimento da dispositivo digitale.
- La nostra piattaforma digitale contiene un catalogo online di corsi accessibili tramite i dispositivi o il Web, che gira sulla piattaforma cloud Amazon Web Services, consentendo agli studenti di interagire con le applicazioni digitali senza la necessità di configurazione locale a scuola o a casa. Gli insegnanti hanno accesso a un dispositivo/desktop master con istruzioni “step by step” per il curriculum e possono controllare i progressi degli studenti.
- L'integrazione dei contenuti narrativi con tablets semplifica l'utilizzo dell'AR sia per visualizzare strutture 3D sul laboratorio mobile sia per utilizzare oggetti virtuali nascosti in classe e per creare rompicapi emozionanti che gli studenti possano risolvere.

IL NOSTRO SISTEMA INTEGRATO, FISICO E DIGITALE, PER L'APPRENDIMENTO DELLE STEM



Attraverso la nostra  
soluzione prepariamo  
gli studenti alle  
professioni del futuro.

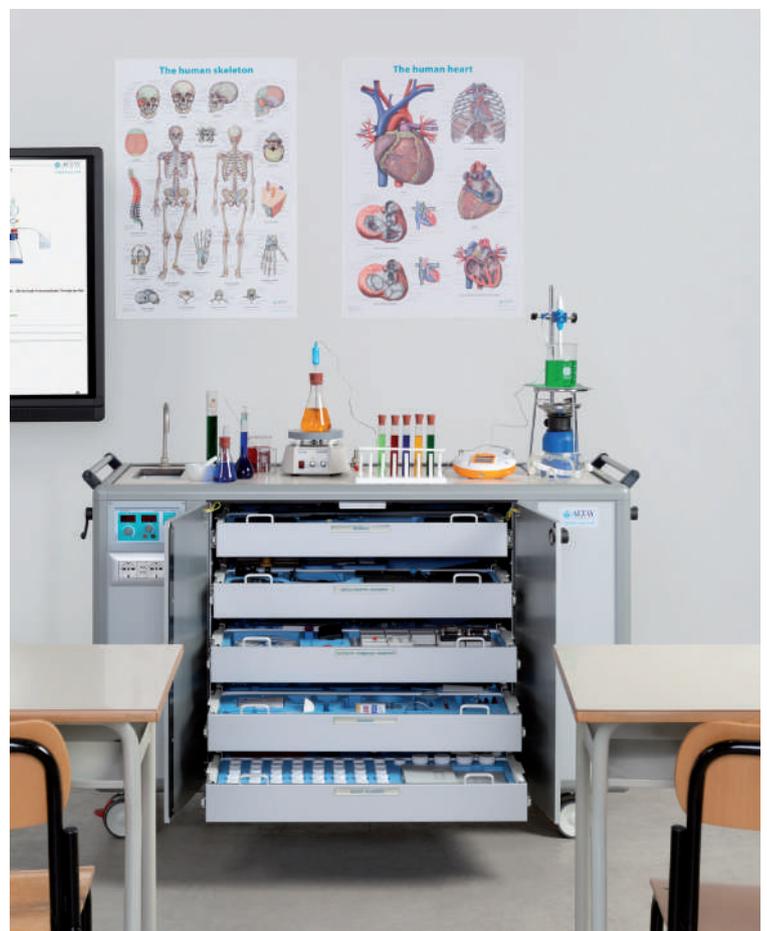


Dotazione standard:

- Laboratorio Mobile per insegnamento STEM
- Sensoristica e data-logger
- Kits per lo studio della robotica ed il coding
- Piattaforma "Altay Connect" con accesso a catalogo digitale con corsi STEM: coding, robotica e percorsi formativi per le scienze della terra, fisica, chimica e biologia
- Hot-spot router per connessione internet

Dotazione opzionale:

- Schermo digitale
- PC e tablets per la fruizione a distanza di tutte le attività
- Mobilio per il making

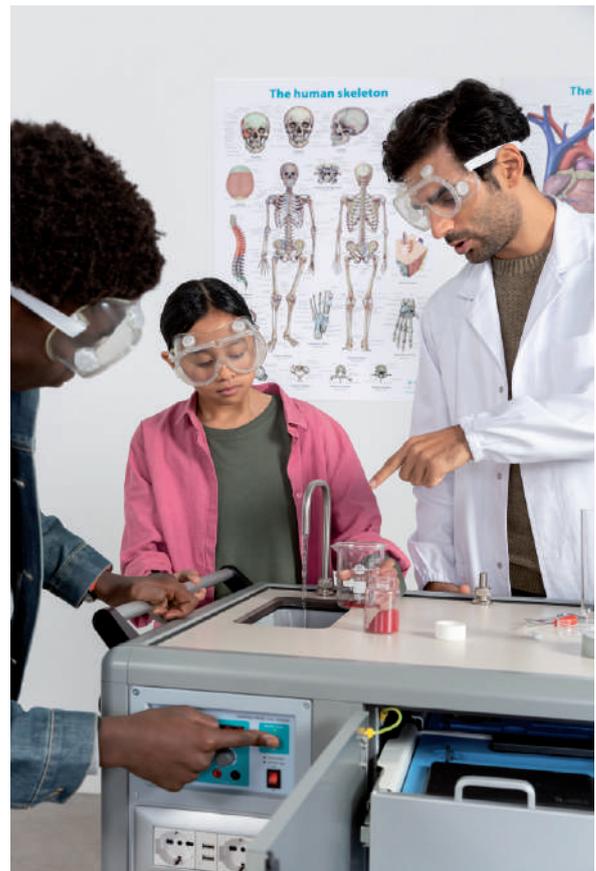


## Laboratorio Mobile

4915.90

Il laboratorio mobile è un sistema compatto, autosufficiente, portatile e modulare per l'insegnamento delle discipline STEM.

È dotato di tutte le attrezzature necessarie per l'insegnamento delle discipline STEM per scuole di primo e secondo ciclo.



## Vantaggi

La nostra **soluzione** è **compatta** e **modulare**, ogni spazio interno o esterno della scuola può essere trasformato in un laboratorio completamente funzionale senza necessità di alcun lavoro di costruzione, poiché è dotato di acqua, gas e alimentatore.

Questo determina dei **risparmi** in termini **economici** e permette alle scuole di avere un laboratorio anche se hanno a disposizione spazi limitati.

Il carrello è progettato come una soluzione di apprendimento modulare. I diversi componenti possono essere utilizzati in una variegata gamma di esperimenti. Ciò rende la **configurazione intuitiva** ed il **set up degli esperimenti veloce**, diminuendo i tempi per la preparazione degli esperimenti.



Il carrello contiene dei vassoi organizzati per discipline: robotica, coding, computer science, fisica, scienze della terra, chimica. I diversi componenti possono essere utilizzati per più esperimenti, questo aiuta l'insegnante nell'organizzazione e pianificazione della lezione.

Con il laboratorio mobile è possibile eseguire oltre 200 esperimenti, la piattaforma cloud "Altay Connect" garantisce una guida agli esperimenti chiara ed intuitiva.

**Leggero, ergonomico e facile da trasportare**

**Soluzione espandibile**

**Carrello per moduli STEM**

4920.50



Carrello per moduli STEM e futuri upgrade incluso nella proposta.

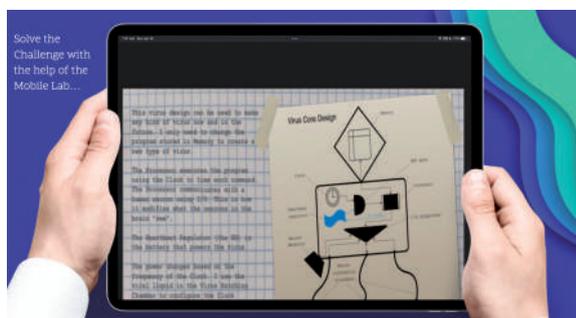
**Riduce l'impatto ambientale**

Il laboratorio mobile è una soluzione compatta e modulare. Il suo impiego evita quindi inutili dispendi di energie, riducendo l'impatto ambientale.

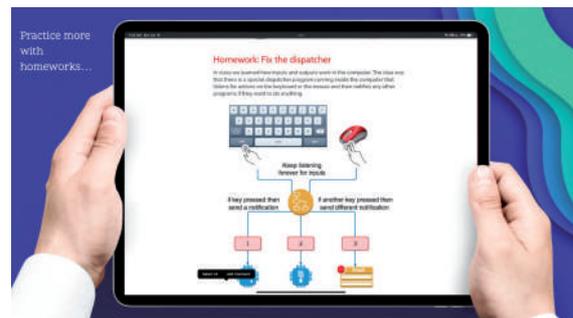
Piattaforma cloud "Altay Connect" by "Studio Sparky"

Piattaforma digitale "Altay Connect"

5200.00



La piattaforma "Altay Connect" aiuta gli insegnanti nel processo di analisi e li agevola nella pianificazione delle lezioni. La piattaforma contiene una guida agli esperimenti, che rende l'utilizzo intuitivo e coinvolgente, e lo storage dei dati permette agli insegnanti l'analisi dei dati da remoto e la possibilità di lavorare con gli studenti anche dopo la fine della lezione.



La piattaforma contiene corsi di robotica, coding, scienze della terra, fisica, chimica, biologia. I corsi sono svolti utilizzando le componenti del laboratorio mobile integrando quindi l'apprendimento fisico e digitale.



La piattaforma contiene una guida step by step ad oltre 200 esperimenti dalla fisica alla biologia, dal coding alla robotica.

## Kit Sensori SenseDisc

Sensedisc è il sistema modulare per l'acquisizione dei dati attraverso sensori.

Il suo sistema wireless compatto e modulare permette di integrare innumerevoli sensori in un unico dispositivo. Il sistema semplice ed intuitivo garantisce facilità d'uso per l'apprendimento delle varie misure di analisi, la raccolta dei dati e l'elaborazione delle informazioni.

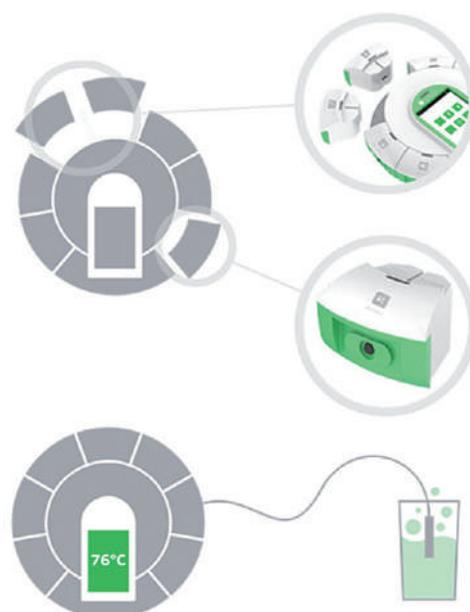


Il datalogger Sensedisc è estremamente versatile, può essere usato in modalità wireless stand-alone (con batteria integrata e memoria) o collegato ad un pc. Calibrazione automatica immediata.

Il software incluso permette di raccogliere i dati facilmente e analizzarli in tempo reale. Vari modelli sono disponibili per differenti esigenze didattiche di laboratorio: basic, avanzato, fisica, biochimica, ambientale.

Gli studenti potranno esplorare i vari ambiti scientifici in maniera agile e intuitiva, con la possibilità di approfondire le attività di laboratorio grazie e alle svariate applicazioni pratiche del datalogger SenseDisc.

Il sistema modulare a sensori staccabili senza cavi facilita l'uso del datalogger: i vari sensori possono essere connessi in un click al dispositivo centrale e creare varie configurazioni per il rilevamento dei dati. Inoltre, è disponibile una lista di sensori di misura aggiuntivi per espandere il campo delle applicazioni scientifiche.



**Kit Sensori SenseDisc Basic**

4870.10



<b>Piattaforme supportate</b>	Standalone, Windows, iPad, Android, Mac
<b>Sensori integrati</b>	Accelerometro (3 assi) GPS Temperatura ambiente Barometro/Altimetro
<b>Sensori forniti</b>	Tensione Corrente Temperatura Luminosità Livello sonoro Frequenza cardiaca Movimento
<b>Velocità massima di campionamento</b>	100,000/s
<b>Risoluzione di campionamento</b>	12-bit
<b>Archiviazione interna dei dati</b>	4M
<b>Batteria interna ricaricabile</b>	1800mAh L-Ion
<b>Durata della batteria</b>	> 150 ore
<b>Schermo</b>	3.5 TFT 480*320 touchscreen
<b>Comunicazione</b>	USB 2.0
<b>Comunicazione wireless</b>	Bluetooth 2.0 - 4.0
<b>Raccolta dati remota</b>	Si

BASIC	Gamma di misura	Risoluzione	Precisione
Tensione	-30 V~ +30 V	0,02V	±1%
Corrente	-1A ~ +1A	0,001A	±1%
Temperatura	-40°C ~ +135 °C	0,1°C	70°C~0°C ±°C
Movimento	20cm~ 600cm	0,1cm	±2%
Luminosità	0 ~ 55000Lux	15Lux	±5%
Livello sonoro	40dB ~ 92dB	0,1dB	±4dB
Frequenza cardiaca	0 ~ 200bpm	1bpm	±2bpm

## Crowbits- Hello Kit

5010.10

“Hello Kit” è progettato per coloro che non hanno esperienza di programmazione. Infatti, non è richiesta alcuna conoscenza di programmazione per il controllo dei moduli e la creazione di progetti creativi.

### Specifiche

- Dimensioni: 18x14x5 cm
- Peso: 460 g



### Contenuto

Moduli	Quantità
<b>Input</b>	
Crowbits - Sensore Touch	1
Crowbits - Sensore IR riflettente	1
Crowbits - Sensore di luce	1
<b>Output</b>	
Crowbits - LED (Giallo)	1
Crowbits - Buzzer	1
<b>Alimentazione e Logica</b>	
Crowbits - Alimentatore	1
Crowbits - Porta logica Not	1
<b>Altro</b>	
Cavo magnetico	1
Pacchetto di cartonati	1
Pacchetto di accessori	1
Cavo micro USB	1
Manuale utente	1



## Crowbits-Creator Kit

5010.20



“Creator Kit” è il kit di programmazione principale della serie Crowbits che utilizza Arduino come console centrale e combina moduli elettronici con il software di programmazione grafica “Letscode”. Attraverso la semplice programmazione drag-and-drop, tutti possono creare progetti interessanti e creativi in brevissimo tempo.

Specifiche

- Dimensioni: 25x18x8 cm
- Peso: 1000 g

“Creator Kit” incoraggia attivamente gli studenti a creare moduli e progettare animazioni grazie alla programmazione attraverso Arduino e Python, sviluppando efficacemente le loro capacità di pensiero logico.

### Contenuto

Moduli	Quantità
<b>Input</b>	
Interruttore Crowbits	1
Crowbits - Sensore IR Riflettente	1
Crowbits - Sensore DHT11	1
Crowbits - Sensore PIR	1
Crowbits - Potenzimetro lineare	1
<b>Output</b>	
Crowbits - Barra LED	1
Crowbits - Buzzer	1
Crowbits - Motore a vibrazione	1
Crowbits - LED Verde	1
<b>Alimentazione e Logica</b>	
Crowbits - UNO	1
<b>I2C&amp;UART</b>	
Matrice RGB	1
<b>Altro</b>	
Cavo Magnetico	3
Pacchetto di blocchi compatibili Lego	1
Cavo Micro USB	1
Manuale utente	1



## Crowbits-Explorer Kit

5010.30



“Explorer Kit” è progettato per tutti coloro che non hanno esperienza di programmazione. Infatti, non è richiesta alcuna conoscenza di programmazione per il controllo dei moduli e la creazione di progetti creativi. Può essere combinato con i kit Lego per un’esperienza ancora più divertente e intuitiva. “Explorer kit” rappresenta la soluzione giusta per sviluppare una solida base nella programmazione dei sensori.

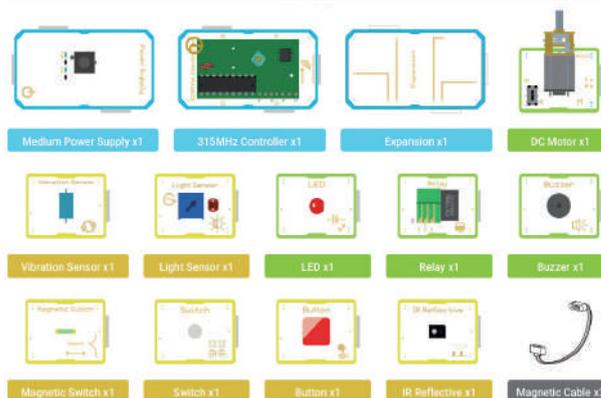
### Specifiche

- Dimensioni: 28x20x7 cm
- Peso: 1200 g



### Contenuto

Moduli	Quantità
<b>Input</b>	
Crowbits - Tasto	1
Crowbits - Interruttore	1
Crowbits - Interruttore magnetico	1
Crowbits - Sensore di luce	1
Crowbits - Sensore di vibrazione	1
Crowbits - Sensore IR riflettente	1
<b>Output</b>	
Crowbits - Relè	1
Crowbits - Buzzer	1
Crowbits - LED	1
Crowbits - Motore DC	1
<b>Alimentazione e Logica</b>	
Crowbits - Alimentatore	1
Crowbits - Controller 315MHz	1
Crowbits - Espansione	1
<b>Altro</b>	
Cavo magnetico	3
Pacchetto di cartonati	1
Pacchetto di blocchi compatibili Lego	1
Pacchetto accessori	1
Cavo micro USB	1
Manuale utente	1



## Crowbits - Inventor Kit for Micro:bit

5010.40



reddot winner 2021



“Inventor Kit” è il kit di programmazione della serie Crowbits che utilizza **Micro:bit come console centrale** e combina moduli elettronici con il software di programmazione grafica “Letscode”. Attraverso la semplice programmazione drag-and-drop, gli utenti potranno creare progetti interessanti e creativi in brevissimo tempo.



“Inventor Kit” incoraggia attivamente a creare robot e progettare programmi intelligenti grazie alla programmazione tramite Arduino e Python. Inventor kit permette infatti di esplorare vari ambiti delle scienze, della tecnologia e della programmazione divertendosi!

### Specifiche

- Dimensioni: 23x16x9 cm
- Peso: 960 g

### Contenuto

Moduli	Quantità
<b>Input</b>	
Crowbits - Sensore a ultrasuoni	1
Crowbits - Sensore riflettente IR	2
<b>Output</b>	
Crowbits - Buzzer	1
Crowbits - LED (Giallo)	1
Crowbits - Motore DC	2
<b>Alimentazione e Logica</b>	
Crowbits - Micro:bit	1
Crowbits - Sensore di colore	1
Crowbits - Sensore di movimento	1
<b>Altro</b>	
Cavo magnetico	4
Pacchetto blocchi compatibili Lego	1
Cavo micro USB	1
Manuale utente	1



## Crowtail Starter Kit for Arduino

5020.50

Il kit Crowtail-Starter per Arduino è perfetto per i chi vuole iniziare a programmare con Arduino in maniera facile e divertente.

Il kit include 20 tutorial didattici, con vari livelli di difficoltà, dal più semplice al più complesso, che permettono di familiarizzare con i moduli elettronici, esercitare il pensiero logico e sviluppare nuove idee.

Il kit contiene 22 moduli elettronici (include Crowtail - Scheda Base e Crowduino Uno SD), che possiedono caratteristiche e funzioni differenti.

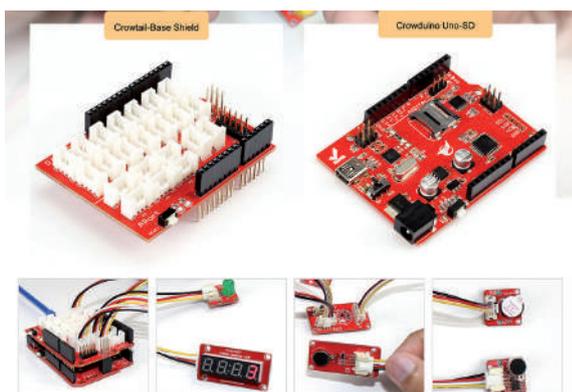
In una parola, se sei uno studente, un insegnante, un appassionato di hardware, con l'aiuto del kit Crowtail-Starter per Arduino, potrai rapidamente apprendere le conoscenze di base della programmazione Arduino attraverso questo "starter kit".

Vari moduli Crowtail con diverse funzioni plug and play, nessuna fastidiosa saldatura e nessun cablaggio complicato.

Più di 20 tutorial creativi e 22 moduli elettronici ben selezionati.

### Specifiche

- Dimensioni: 29x20x4 cm
- Peso: 635 g



### Contenuto

Moduli	Quantità
Crowduino Uno-SD	1
Crowtail - Scheda base	1
Crowtail - Pulsante	1
Crowtail - Interruttore	1
Crowtail - Buzzer	1
Crowtail - LED (rosso)	1
Crowtail - LED (verde)	1
Crowtail - LED (giallo)	1
Crowtail - Porta Logica AND	1
Crowtail - Porta Logica OR	1
Crowtail - Porta Logica NOT	1
Crowtail - Sensore di calore	1
Crowtail - Sensore di umidità	1
Crowtail - Sensore touch	1
Crowtail - Relè	1
Crowtail - Sensore di luce	1
Crowtail - Sensore di temperatura a termistore	1
Crowtail - Motore a vibrazione	1
Crowtail - Potenzimetro lineare	1
Crowtail - Interruttore di inclinazione	1
Crowtail - Sensore di suono	1
Crowtail - Display a 4 cifre	1
Cavo	10
Cavo USB	1
Custodia per batterie	1
Manuale utente	1

**Kit di Costruzione robot Makeblock mBot-S Explorer Kit programmabile ed espandibile**

5000.10



mBot è il robot educativo più diffuso in ambito didattico, grazie alla facilità d'uso e la grande versatilità. mBot offre innumerevoli possibilità di apprendimento delle discipline STEM.

Questo robot mBot-S con matrice LED programmabile è in versione Bluetooth, controllato e programmato anche da smartphone e tablet tramite l'applicazione mBot App disponibile per iOS e Android. Grazie a mBot App è possibile cominciare ad utilizzare mBot immediatamente, senza alcuna necessità di programmazione.

con matrice LED che può essere personalizzabile.

Semplice da programmare con mBlock, grazie al doppio linguaggio di programmazione attraverso il quale si può controllare: Scratch (mBlock) e C++.

Il software di programmazione permette infatti di tradurre ogni programma da un linguaggio all'altro con un semplice click.

mBot permette di convertire velocemente la programmazione grafica in programmazione testuale in CC++ di Arduino, agevolando l'apprendimento didattico.



mBot converte il programma da grafico a testuale (in righe di codice sorgente), semplificando il passaggio dalla programmazione a blocchi di Scratch alla programmazione testuale di Arduino. mBot si può programmare testualmente in CC++ direttamente nell'ambiente Arduino.

**Router 4G Wireless**

5000.90



Router 4G Wireless LTE 150 MBps, WiFi Mobile, con 1 Porta GE LAN/WAN con tecnologia Long Term Evolution (LTE)

Il sistema router 4G può accedere a internet sia tramite reti mobili che tramite reti Ethernet. Collegandosi al router tramite Wi-Fi o via cavo, gli utenti potranno accedere a servizi via internet ad alta velocità e creare la propria Local Area Network (rete LAN).

Dotazione opzionale

Schermo digitale



PC e tablets per la fruizione a distanza di tutte le attività



Mobilio per il making



## Altay Technologies Next Generation Classroom 4.0

Prezzo in Euro, IVA esclusa, Spedizione Italia inclusa

Codice	Descrizione
4915.20	<b>Laboratorio Mobile Labmobile LEONARDO versione con modulo STEM, carrello per upgrade e modulo digitale "Altay Connect"</b>
4915.10	Laboratorio Mobile Mobile Lab LEONARDO AirCart 3.0
4920.50	Carrello per upgrade
5200.00	Piattaforma digitale "Altay Connect"
4870.10	Kit Sensori SenseDisc Basic
5010.10	Crowbits STEAM kit: Hello Kit
5010.20	Crowbits STEAM kit: Creator Kit
5010.30	Crowbits STEAM kit: Explorer Kit
5010.40	Crowbits STEAM kit: Inventor Kit per Micro:bit
5000.10	kit di Costruzione robot Makeblock - mBot-S Explorer Kit programmabile ed espandibile
5020.50	Crowbits STEAM kit: Crowtail Starter Kit for Arduino
5000.90	Router
<b>4915.20</b>	<b>Prezzo in €uro Bundle Labmobile STEM Pack</b>
	<b>€ 29,850.00</b>

## **Altay Technologies S.r.l.**

### **Sede Legale**

Via M. K. Gandhi, 33/A  
70043 Monopoli (BA)

### **Sede Operativa**

Via delle Imprese 5/B  
00030 San Cesareo (RM)  
Tel. +39 080 9952075

*info@atpaltay.com*

*www.altaytechnologies.com*