

STEM

Science | Technology | Engineering and Mathematics

Ligra

Nata nel 2010 all'interno di Ligra DS, la divisione Education viene creata per rispondere alle nuove esigenze delle scuole circa l'uso delle tecnologie e della digitalizzazione didattica. Per soddisfare al meglio le necessità di istituti e docenti, Ligra Education ha effettuato una selezione estremamente accurata dei brand su scala internazionale ed ha formato un team interno di esperti in grado di saper interpretare le esigenze delle scuole, nonché di supportare gli insegnanti nell'utilizzo delle tecnologie.

Supporto del personale scolastico a 360°



WEBINAR



FORMAZIONE PRODOTTO

education@ligra.it



CORSI DI FORMAZIONE



ASSISTENZA

postvendita@ligra.it



WORKSHOP



[@ligraeducation](https://www.facebook.com/ligraeducation)



+39 0523 87 20 14



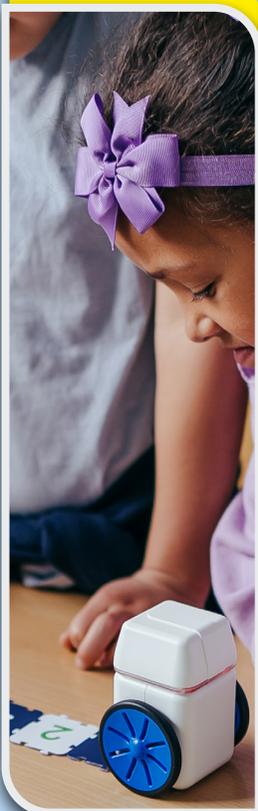
Via Artigiani 29/31 - Vigolzone (PC)

Addatte alle Scuole di ogni ordine e grado

Docenti e alunni potranno apprendere in modo costruttivo le nuove discipline della **scuola del futuro!**

Kubo

4-10+



Sculpto

6+



We-Lab

6-16+



Weemake

8-12+



Edison

4-16+

Plezmo

6-12+

Watchx

8-13+

Pit-top

10-16+

Questo **catalogo** è in **continua evoluzione**, per darti la possibilità di avere accesso a informazioni sempre aggiornate. Trova il QR Code corrispondente ad ogni prodotto, inquadralo e visualizza tutte le informazioni e i prodotti correlati.

4-10+

Ligra Education



LA SOLUZIONE CREATIVA PER IL CODING

KUBO è una soluzione per il coding per gli studenti dai 4 ai 10+ anni. KUBO è uno strumento eccellente che aiuta gli insegnanti ad introdurre il coding agli studenti ma è anche un modo fantastico per gli studenti per iniziare la loro conoscenza della programmazione.

LIVELLO BASE E AVANZATO

Imparare a programmare è un gioco da bambini

KUBO è una soluzione per il coding per gli studenti dai 4 ai 10+ anni. KUBO è uno strumento eccellente che aiuta gli insegnanti ad introdurre il coding agli studenti ma è anche un modo fantastico per gli studenti per iniziare la loro conoscenza della programmazione.

KUBO CODING STARTER SET PER STUDENTI DI ETÀ 4+



Cod 1030



ISPIRA LA NUOVA GENERAZIONE DI INVENTORI

Inquadra il Qr Code e visualizza i prodotti



Cod 10102



KUBO Coding+

Cod 10103



KUBO Coding++

Cod 10104



KUBO Coding Math

Apprendimento pratico

Fai pratica con la matematica in modo divertente e coinvolgente

education@ligra.it

+39 0523 87 20 14

Per gli studenti

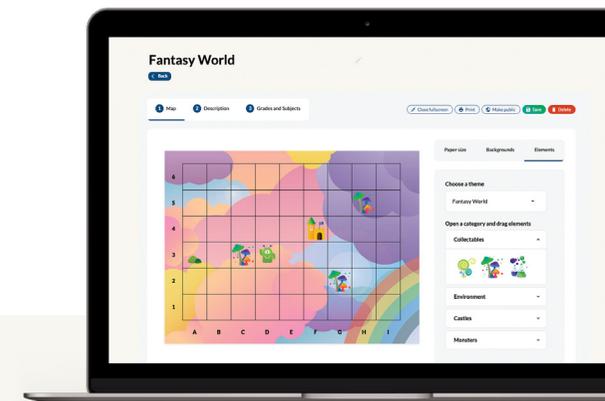
3 modalità di apprendimento

SOLUZIONE DI
APPRENDIMENTO
DIGITALE PER I PIÙ
PICCOLI



Per gli insegnanti

Ci assicuriamo che tu possa insegnare ai tuoi studenti il coding in modo coinvolgente.



INIZIARE È FACILE

Scopri i principi del linguaggio di programmazione basato sulle TagTile®



SEMPLICE DA USARE

Amplia le abilità dei bambini sfruttando abilità hands-on grazie agli strumenti di lavoro offerti



INTERDISCIPLINARE

KUBO è fatto per un insegnamento multidisciplinare per sostenere al massimo l'apprendimento della programmazione e del pensiero computazionale. Con KUBO si aiutano gli studenti di oggi a diventare i lavoratori di domani.





Cod EDP001



Più di un semplice Robot!

Il robot programmabile Edison è una risorsa STEM completa per insegnare coding e robotica ad alunni dai 4 ai 16 anni. Facile da utilizzare - anche senza esperienza in materia di programmazione - Edison offre uno straordinario rapporto qualità/prezzo ed è corredato da un'ampia libreria di lezioni e attività precompilate scaricabili gratuitamente. Grazie ai suoi sensori integrati, luci, suoni e capacità di reagire autonomamente agli stimoli, Edison rende possibile una vera didattica inclusiva basata sull'uso dei robot. Edison può: Reagire ad input luminosi e/o sonori, seguire linee ed evitare gli ostacoli, leggere codici a barre, comunicare con altri robot Edison



Facile programmare Edison!

Programmare Edison è facile! Basta usare il cavo EdComm incluso nella confezione per collegare il robot al computer usando l'uscita audio mini jack. Non è necessario installare nessun software specifico. I tre piattaforme Edison, completamente gratuiti, permettono agli alunni di impostare le azioni e di farle eseguire dal robot.

Codici a Barre

Linguaggio di programmazione basato sulla lettura di spazi visivi pieni e vuoti.

PER I PICCOLI

EdScratch

Linguaggio di programmazione visuale basato su **Scratch**

INTERMEDIO

EdBlocks

Linguaggio di programmazione **drag-and-drop** basato su blocchi colorati

PRINCIPIANTE

EdPy

Linguaggio di programmazione basato su **Python**

ESPERTO



Compatibile con LEGO

Inoltre, grazie al kit EdCreate, Edison diventa la base per un incredibile numero di progetti STE-AM e di ingegneria in cui è possibile addirittura collegare due o più robot insieme!



Barcodes

Controllo remoto



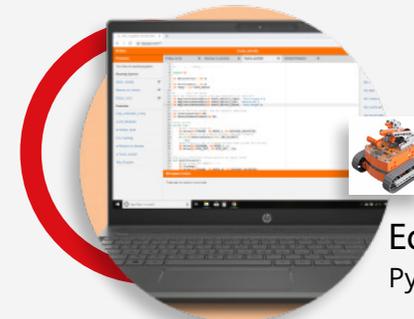
EdBlocks

Drag-and-drop



EdScratch

Scratch



EdPy

Python

Inquadra il
Qr Code
e visualizza
i prodotti

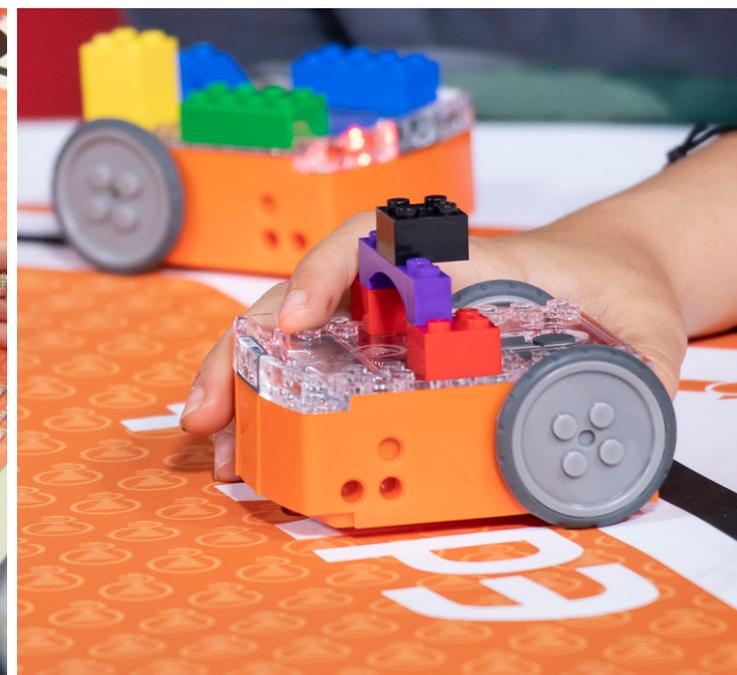


Risorse per i docenti

Docenti, genitori ed educatori troveranno tutto il supporto di cui hanno bisogno grazie alle risorse gratuite messe a disposizione da Edison, disponibili per ciascuno dei vari linguaggi di programmazione. Le risorse includono piani di lezioni, guide per l'insegnante, compiti ed esercitazioni per gli studenti e videotutorial.

EdMat la mappa di Edison gratuita!

EdMat è una mappa attività su cui sono riportati tutti i barcode relativi ai programmi pre-installati su Edison, le istruzioni su come utilizzarli e un grande circuito per mettere alla prova Edison in modalità inseguitore di linea. Docenti e studenti possono stampare quante copie desiderano di EdMat: il file può essere scaricato liberamente da internet, a colori o in bianco e nero!



EDCcreate

Cod EDL001

Kit di espansione 5-in-1 per il robot Edison



ESCAVATORE



RUSPA



GRU



PLOTTER

CARRO ARMATO

Divertiti a trasformare il robot Edison in quello che vuoi!

sculpto²

La rivoluzione della stampa 3D Learning-by-printing

Inquadra il Qr Code
e visualizza i prodotti



Sculpto PRO², grazie alle sue caratteristiche uniche e ad una tecnologia innovativa, rivoluziona il ruolo della stampa 3D in classe. Facilissima da usare, portatile, silenziosa e sicura diventa uno strumento di lavoro con cui tutti i ragazzi, a partire dalle scuole primarie, possono cimentarsi. Non più appannaggio solo dei "makers", la stampa 3D diventa con **Sculpto PRO²** uno strumento didattico per tutti e consente di introdurre in classe un nuovo approccio: learning-by-printing!

Cod 45010005

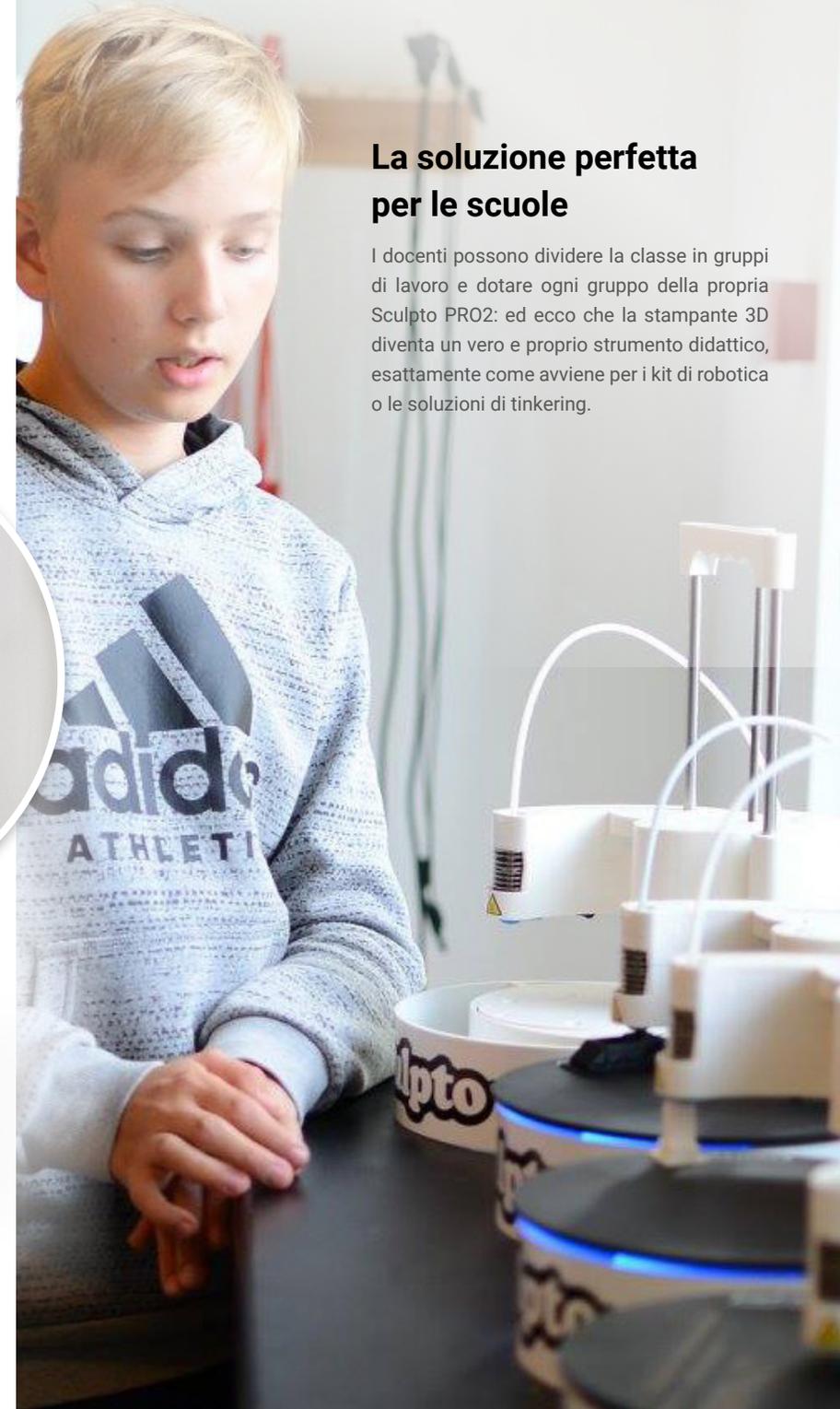


**La risorsa più preziosa
di ogni insegnante
è il suo tempo.**

Per questo motivo nasce **Sculpto PRO²**: una stampante 3D pensata per consentire ai docenti di concentrarsi esclusivamente sulla didattica, riducendo al minimo tutti i tempi morti e gli sforzi che questo tipo di tecnologia solitamente richiede.

La soluzione perfetta per le scuole

I docenti possono dividere la classe in gruppi di lavoro e dotare ogni gruppo della propria Sculpto PRO2: ed ecco che la stampante 3D diventa un vero e proprio strumento didattico, esattamente come avviene per i kit di robotica o le soluzioni di tinkering.



TECNOLOGIA INNOVATIVA

Plug & Print

Sculpto PRO² è estremamente facile ed intuitiva: basta collegarla all'alimentazione ed è subito pronta all'uso!

Sicura

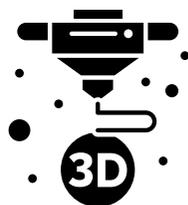
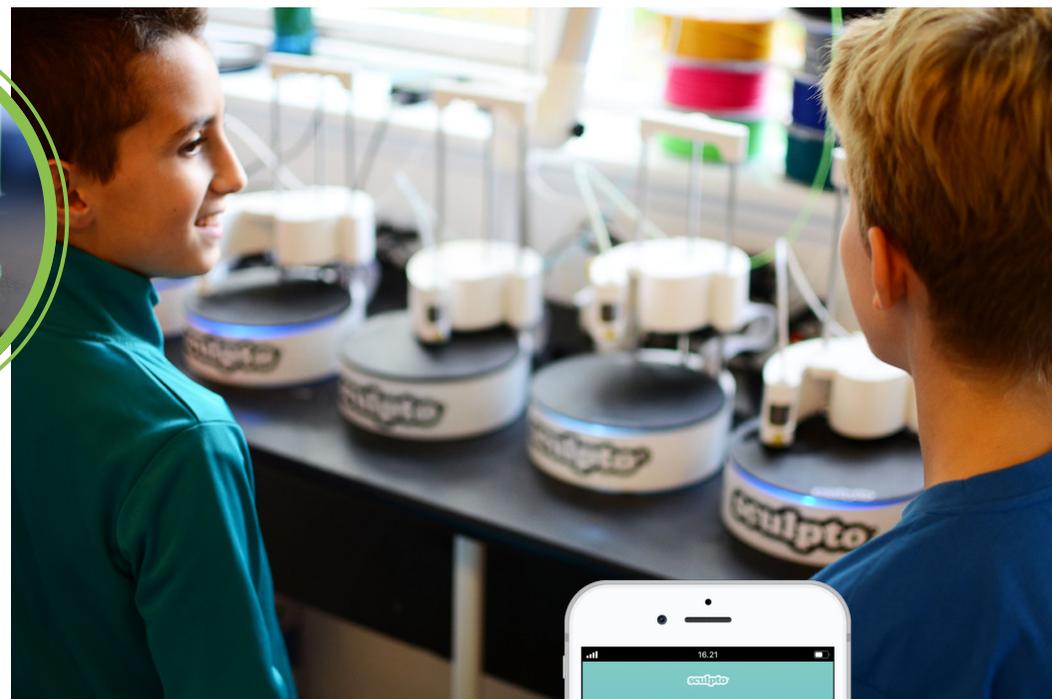
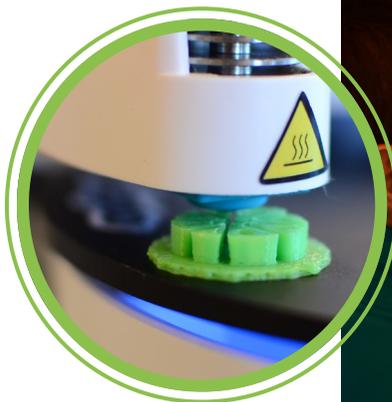
Ogni particolare è stato studiato per ridurre al minimo gli eventuali punti di rottura e per renderla adatta a tutti gli studenti, compresi i più giovani e inesperti.

Silenziosa

Solo 45 dB per la Sculpto PRO², una stampante 3D che può finalmente essere utilizzata anche in classe senza disturbare il lavoro dei ragazzi e del docente.

Portatile

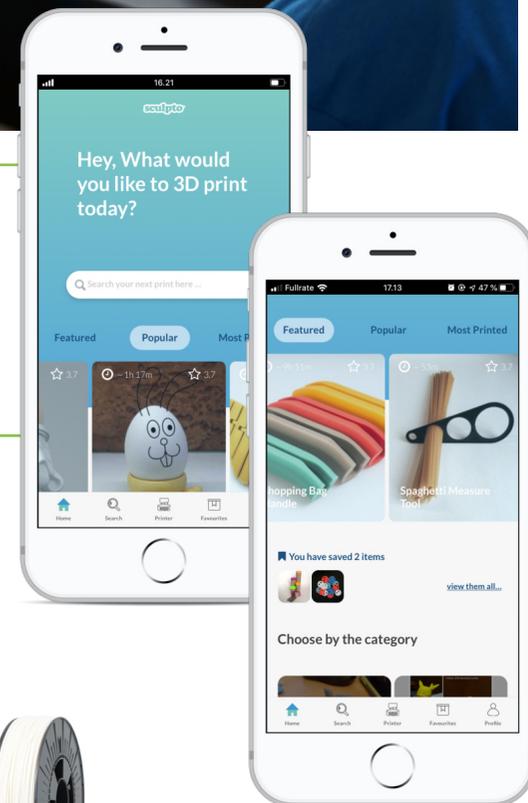
Sculpto PRO² è leggera e compatta: grazie ai suoi 2,7 Kg e alla maniglia integrata può essere facilmente trasportata all'interno dell'istituto scolastico, da una classe all'altra.



Stampa i tuoi progetti
max 20 x 20 x 20 cm

L' App Sculpto

L'app è il tuo telecomando per la stampante e da lì puoi navigare tra 100.000 diversi modelli 3D, seguire lo stato della stampante e avviare le tue stampe.



100% CARBON NEUTRAL

Stampa i tuoi progetti con colori straordinari. Scegli i tuoi preferiti. Il filamento Sculpto PLA è biodegradabile e 100% carbon neutral. È fatto di mais, ma è forte e durevole. E' un materiale davvero innovativo con cui lavorare.



plezmo

Che cos'è? Tinkering e coding

Nessun componente centrale! Le parole d'ordine con Plezmo sono Tinkering e Coding, lascia che i tuoi studenti sperimentino e creino in libertà sfruttando al massimo i moduli di cui è composto Plezmo. I moduli possono essere utilizzati singolarmente o combinati tra loro per realizzare i progetti più fantasiosi.



Plezmo Elements

I Plezmo Elements sono moduli indipendenti intelligenti: ognuno ha una funzione specifica e può essere controllato e programmato in maniera indipendente, via wireless. Non serve un controller centrale! Ogni elemento è ricaricabile grazie alla pratica base, è leggero e resistente e può essere facilmente utilizzato in qualsiasi progetto, senza limiti!

Come Funziona?



Programma i moduli Plezmo con la programmazione a blocchi

Connetti in modalità Wireless i moduli Plezmo all'App



Dai vita al tuo Progetto!



Utilizza i moduli Plezmo nei tuoi progetti

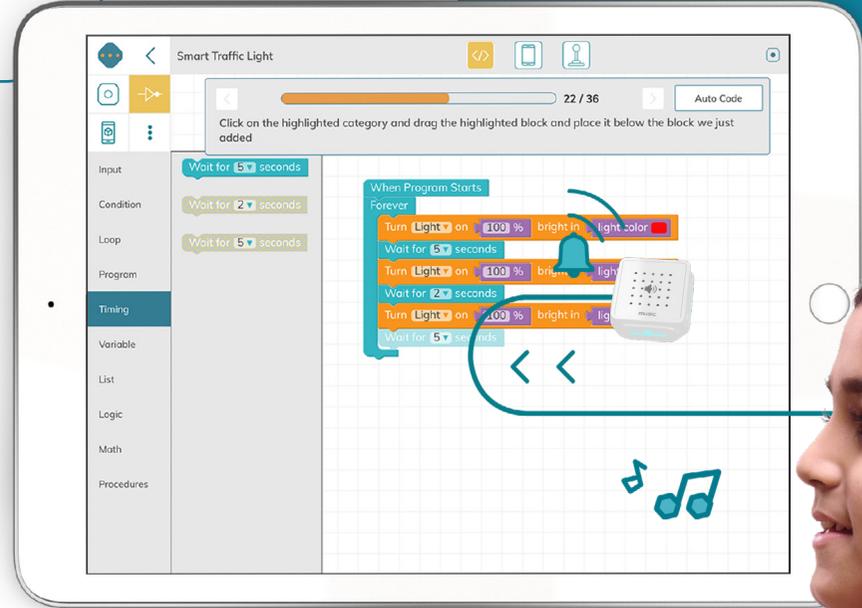


Inquadra il Qr Code e visualizza i prodotti



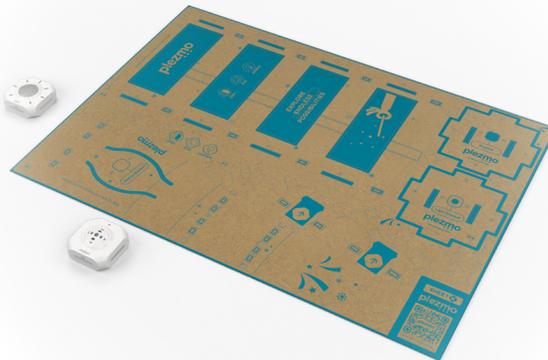
Plezmo App

Con la Plezmo App è facile realizzare ogni idea: il linguaggio basato su Scratch è immediato e intuitivo. Inoltre, grazie al simulatore incluso nell'applicazione, è possibile testare il proprio codice anche senza i Plezmo Elements: non serve avere i moduli a portata di mano per iniziare a programmare! Ma non è tutto: con la Plezmo Application si possono realizzare interfacce di controllo per vere e proprie App, in maniera semplice, immediata e divertente!



Plezmo Story Kits

Non solo coding, ma tinkering! Gli Story Kit sono delle schede in cartone pre-tagliate che possono essere utilizzate per costruire diversi tipi di modelli, resi interattivi dai Plezmo Elements che vi vengono abbinati. Ogni Story Kit propone un diverso progetto e consente di esercitare – con materiali semplici e di uso comune - anche quelle abilità manuali e multisensoriali spesso lontane dal mon-do digitale.





IL LABORATORIO PORTATILE PER LA DIDATTICA

DIGITALE

We-Lab è la soluzione ideale per creare un laboratorio STEAM in modo semplice, con un approccio innovativo che sfrutta dispositivi di uso quotidiano, come smartphone e tablet. La piattaforma We-Lab è composta da un modulo principale a base Raspberry-Pi e due moduli funzionali, microscopio e fotometro, pilotati via WiFi da una APP dedicata. I risultati delle esperienze possono essere condivisi con la community sul portale We-Lab, dove sono disponibili tanti progetti didattici guidati, realizzati in collaborazione con scuole primarie, secondarie e università.

LEARNING BY DOING INNOVATIVO

We-Lab favorisce l'apprendimento col-laborativo, promuove la didattica laboratoriale e sviluppa la capacità di problem solving.

We-Lab può essere portato fuori dalla struttura scolastica per esperienze di outdoor training, incentivando l'attitudine a lavorare in ambienti diversi da quelli quotidiani.

TRASVERSALE

We-Lab permette di sviluppare esperienze trasversali che includono temi interdisciplinari legati all'educazione ambientale, alimentare, artistica e molto altro.

DIGITALE

We-Lab è guidato direttamente con l'APP dedicata installata sui dispositivi mobili degli studenti o della scuola, con la possibilità di connessione con la LIM o con il proiettore.

LABORATORI DI SCIENZE TRADIZIONALI

LABORATORI DI SCIENZE UMANISTICHE

LABORATORI DI SCIENZE AMBIENTALI



Cod WE-LAB



NEL KIT TUTTO IL NECESSARIO PER **CREARE**

Inquadra il Qr Code e visualizza i prodotti



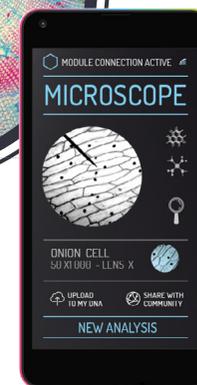
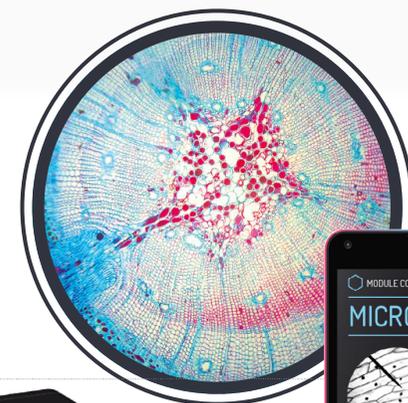
MICROSCOPIO per scattare foto e registrare video in alta risoluzione di campioni direttamente sul dispositivo mobile.



FOTOMETRO per effettuare misure di assorbanza e di colore di soluzioni liquide direttamente sul dispositivo mobile.



E IL SET BASE DI STRUMENTI UTILI PER COMPLETARE IL LABORATORIO



WE-LAB APP

l'intero sistema è pilotato via wi-fi tramite un app dedicata, sia per sistemi ios che per android. l'interfaccia semplice e intuitiva guida l'utente all'interno dell'esperienza

watchX

INNOVATIVO

Il primo e unico
steam kit
basato su un wearable

Cod P-WX-001-V13

Costruisci

Programma

Indossa


Inquadra il
QR Code
e visualizza
i prodotti



CREATIVO

non solo coding, ma soprattutto tinkering e creatività...
i ragazzi possono stampare gli accessori del
proprio **WatchX** con la stampante 3D!

ESPANDIBILE

con l'estensione per arduino, **WatchX** si trasforma nella base
per realizzare qualsiasi progetto steam, esattamente come un
kit arduino

INTERDISCIPLINARE

non solo steam, ma stem a++ (art and activity); grazie alla
sua natura di dispositivo wearable, **WatchX** supporta anche
materie come scienze motorie e sportive ed è un valido
aiuto per combattere problematiche sempre più diffuse quali
l'obesità infantile

Cod P-WX-102-V12


Grazie a questo accessorio, **WatchX**
diventa una valida alternativa ad
Arduboy: grazie alla Community Ar-
duboy puoi iniziare subito a program-
mare i tuoi giochi personalizzati!

Cod P-WX-101-V11


Grazie a questo adattatore sarà
possibile collegare a **WatchX** tutti
i sensori solitamente utilizzati con
Arduino, il tutto in un unico ambiente
compatto e facile da usare.

watchX Program
forever
OLED Write Hello World Line-4 Middle



watchX Program
set current date & time
forever
OLED write Olivia's Watch Line-1 Left
OLED get Time print Line-2

```
watchX - Hello World | Arduino 1.8.5
watchX - Hello World $
void loop(){
  writeText(3, 1, ((String)"Hello World").c_str(),
    needClear = true,
    _loop(),
  }
}
```


 Compatibile
con Arduino

 Supporto
Micro USB

 Supporto
Micro USB

 Concettività
Bluetooth


Orologio in tempo reale


 3 pulsanti
per uso generico

 Accelerometro e
giroscopio

 Sensore di pressione baro-
metrica e sensore di
temperatura

 Magnetometro
a 3 assi


Cicalino SMD


 Batteria LiPo e circuito di
ricarica integrato

 2 LED per uso
generico

education@ligra.it

+39 0523 87 20 14

8-12+

Ligra Education

Inquadra il Qr Code e visualizza i prodotti



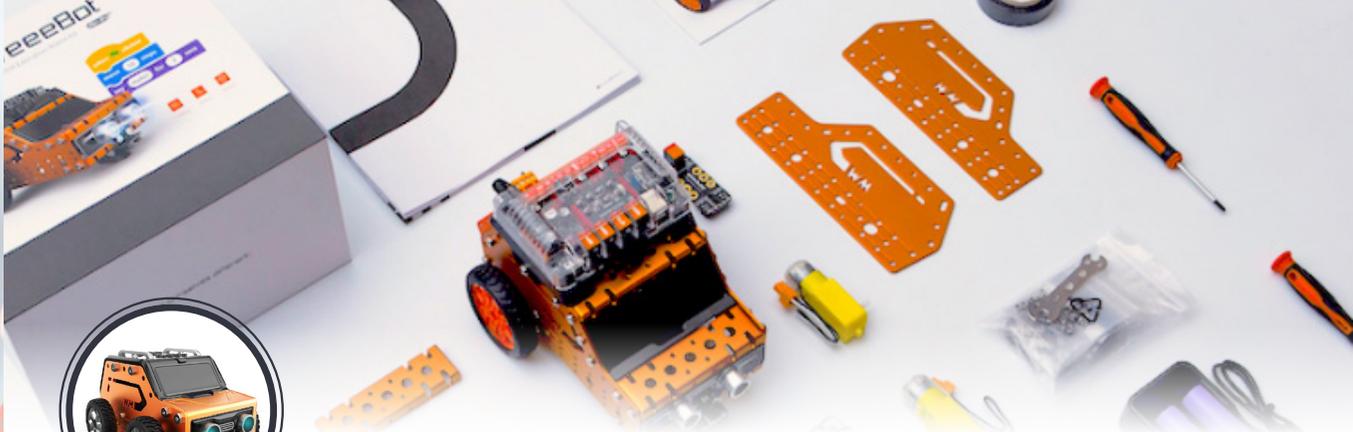
WeeeBot un robot open source

Un robot open source è composto da due parti: software e hardware. WeeeBot è il classico robot open source, il cui hardware è un dispositivo dotato di ruote e costituito da piastre in lega di alluminio, sensori, pannelli con matrici LED colorate, una scheda madre, un motore collegato alle ruote ed una batteria. Il software è WeeCode, un applicativo di programmazione basato su Scratch.



education@ligra.it

+39 0523 87 20 14



Weeebot Mini

Cod 181008



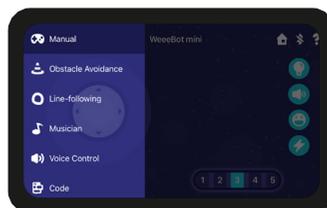
Weeebot Jeep 3in1

Cod 161002



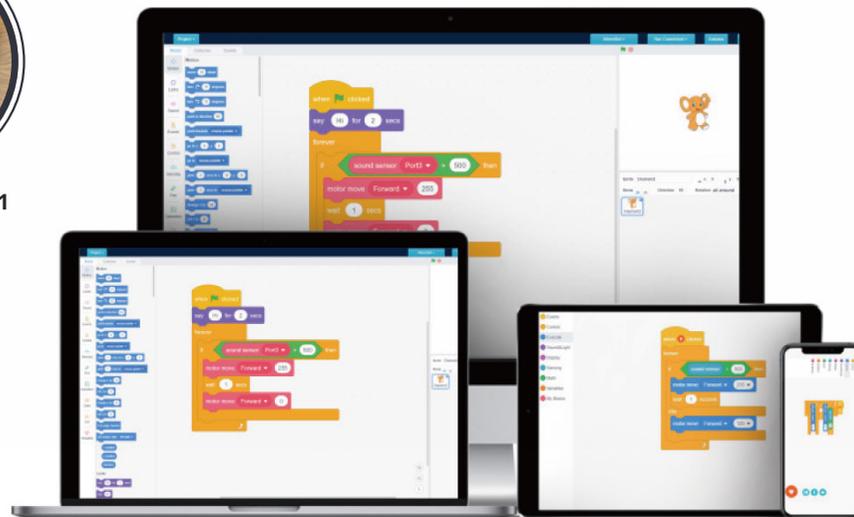
Home Inventor KIT

Cod 181002



WeeCode

Disponibile per Windows e MacOS, è un software per la programmazione grafica del robot WeeeBot. Basato sulla piattaforma open source Scratch, supporta il visual coding ed il codice Arduino IDE. Il visual coding è l'ideale per muovere i primi passi nel mondo della programmazione: è infatti possibile combinare i moduli preimpostati trascinandoli nell'area di lavoro, andando a creare flussi di azioni anche complessi in modo estremamente intuitivo.



L'App WeeMake

Disponibile per iOS e Android, permette di controllare la piattaforma WeeMake da qualsiasi smartphone o tablet, utilizzando un programma già caricato nel robot o programmando dei comandi nuovi.



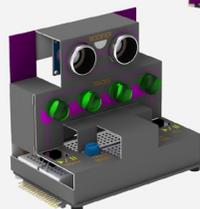
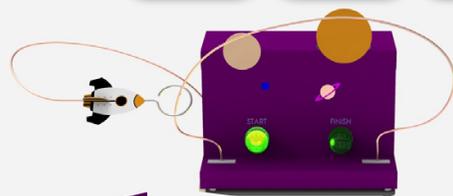
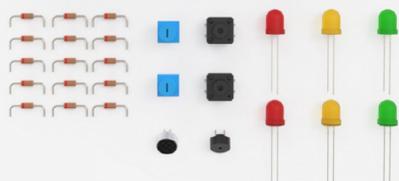
pi-top

Siamo tutti Inventori

Avventurati passo passo nel mondo di **pi-top [3]**

Segui la guida e assembli il tuo laptop, basato su Raspberry Pi. Poi, grazie all'Inventor's Kit incluso, dai vita a tutte le tue invenzioni: basta collegare la breadboard e scatenare la fantasia!

INVENTOR'S KIT un robot open source



Learning by making

Pi-top [3] rende possibile un approccio didattico basato sulla progettazione, sull'osservazione attiva e sulla sperimentazione collaborativa. Grazie a pi-top [3] gli studenti sviluppano quelle competenze computazionali e relazionali fondamentali per affrontare il futuro mondo del lavoro, nel digitale come in qualsiasi altro settore.

Tastiera scorrevole

Fai scorrere la tastiera verso di te e... scopri il cuore di pi-top [3]! Oltre al Raspberry Pi troverai delle guide magnetiche sulle quali potrai costruire le tue creazioni grazie all'Inventor's Kit!



Cod PTIUGR300001

Inquadra il Qr Code
e visualizza i prodotti

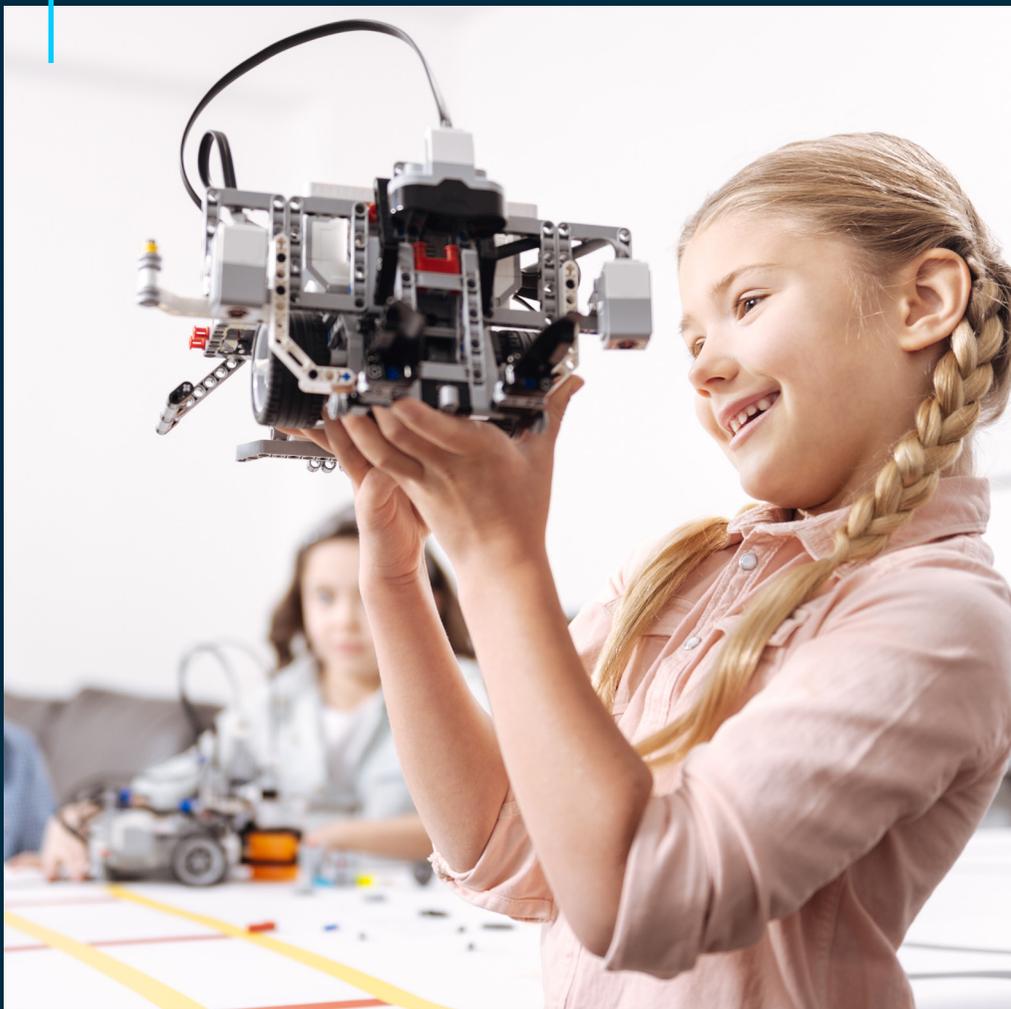


Un mondo di applicazioni

Il sistema operativo di **pi-top [3]** include un'ampia selezione di applicazioni e programmi pre-installati: da Scratch a Minecraft, da LibreOffice ai software di modellazione 3D, tutto è a portata di mano nella pi-topDASHBOARD. Inoltre, tramite pi-topCODER puoi accedere ad un ambiente di sviluppo guidato, con tanti progetti su Python già disponibili!

education@ligra.it

+39 0523 87 20 14



Traformazione digitale
nella didattica e
nell'organizzazione

PIANO NAZIONALE

SCUOLA
digitale

BANDI



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo
Fondo europeo di sviluppo regionale



Ministero dell'Istruzione

www.ligra.it/bandi-scuola

Consulta e Scarica la documentazione relativa ai Bandi

Le soluzioni di questo catalogo sono state scelte per consentirti di rispondere al meglio alle richieste del piano nazionale scuola digitale (PNSD)



Scrivici, ti aiuteremo a trovare
la soluzione giusta per la tua scuola!

education@ligra.it

Supporto del personale scolastico a 360° e Formazione nell'utilizzo delle nuove tecnologie



education@ligra.it



postvendita@ligra.it



LIEDUCO

La Community

del futuro

Lieduco è un progetto di Ligra Education

Dedicato a tutti gli appartenenti al mondo scuola, il cui scopo è raccogliere e condividere **gratuitamente** approfondimenti e avanguardie sulla didattica.



[lieduco.it](https://www.lieduco.it)

Accedi alla sezione **EVENTI** per iscriverti

WEBINAR

ONLINE

CORSI DI FORMAZIONE

BLENDEN | IN PRESENZA | ONLINE

WORKSHOP

BLENDEN | IN PRESENZA | ONLINE

Formazione Certificata

con rilasciato di attestato di partecipazione riconosciuto dal MIUR

Per
Novità,
Formazione e
Aggiornamenti

seguici sui social

 [@ligraeducation](https://www.facebook.com/ligraeducation)

oppure scrivi a lieduco@ligra.it

BANDI E FINANZIAMENTI

WEBINAR TEMATICI FREE

Per aiutare la presentazione delle vostre domande, lo **sviluppo** e l'**elaborazione dei progetti** per ogni scuola.

Codici di riferimento

Marchio	Codice	Descrizione	Età consigliata
	1030	Kubo Coding Set Base	4-10+
	10102	Kubo Coding+	4+
	10103	Kubo Coding++	7+
	10104	Kubo Coding Math	4+
	EDP001	Edison Robot	4-16
	EDL001	EdCreate (kit espansione)	4-16
	PLZKITCORE	Plezmo Core Kit	8-16
	181008	WeeeBot Mini	6-10
	161002	WeeeBot Jeep 3in1	6-10
	181002	Home Inventor Kit	8-16
	WE-LAB	Laboratorio portatile modulare	6-16
	PTIUGR300001	Laptop modulare DIY	10-18
	P-WX-001-V13	STEAM DIY smartwatch	8-16
	P-WX-102-V12	STEAM DIY G-Pad per WatchX	8-16
	P-WX-101-V11	STEAM DIY Estensione Arduino per WatchX	8-16
	45010005	Stampante 3D Sculpto	6+
	45020204	Bobina PLA 1Kg color Argento	6+
	45020202	Bobina PLA 1Kg color Bianco	6+
	45020207	Bobina PLA 1Kg color Rosso	6+
	45020201	Bobina PLA 1Kg color Nero	6+
	45020206	Bobina PLA 1Kg color Verde	6+
	45020205	Bobina PLA 1Kg color Blu	6+
	45020110	Bobina PLA 500gr color Giallo	6+

Scopri tutti i nostri prodotti relativi allo STEM



Per creare le tue configurazioni

Ambienti Digitali



Ambienti Condivisi
Auditorium



Arredo Innovativo



Software \ Device



Robotica \ STEM



Vuoi informazioni più dettagliate? Conta su di noi!

education@ligra.it

Per tutte le
soluzioni visita
il nostro sito

Ligra.it



Vigolzone (PC)
29020- Italia
Via Artigiani 29/31



+39 0523872014



education@ligra.it

Ligra DS