



Rekordata

PNRR - Piano Scuola 4.0

NEXT GENERATION CLASSROOM

CHI SIAMO

Rekordata fornisce soluzioni tecnologiche e innovative per aziende, istituti scolastici, università e la pubblica amministrazione.

Le nostre competenze sono comprovate dalle certificazioni e dalle relazioni che abbiamo costruito sul campo in tutti questi anni di attività nel settore IT. Partner di Apple certificati Apple Authorised Education Specialist (AAES), siamo il riconosciuto riferimento di importanti player come Adobe, Lenovo, Google, Wacom, Promethean, Matterport, Mosyle, Jamf.

Fanno parte del gruppo anche Juice - Apple Premium Reseller, RekServizi, per l'erogazione di servizi di assistenza tecnica, e RekOffice, specialista di soluzioni printing e di gestione del documento.

Dall'unione con Med Systems, Rekordata è diventata parte di un gruppo che è la prima e unica realtà in Europa ad avere tutte le certificazioni Apple disponibili: Med Group Holding.

LE NOSTRE CERTIFICAZIONI



Brand	Certificazione
Apple	Apple Authorized Education Specialist Apple Authorized Premium Reseller Apple Authorized Service Provider Apple Authorized Reseller
Wacom	Premium Partner Cintiq Specialist Wacom Experience Center
Adobe	Gold Partner Authorized Reseller
Promethean	Platinum Partner
Google	Google for Education Google Cloud Partner
Lenovo	Pc Partner Platinum Workstation Expert Elite Education Expert Partner Platinum
Cisco	Registered Partner Select Integrator Partner
Xerox	Gold Authorized Concessionnaire
Ubiquiti	Partner Ubiquiti Network
Mosyle	Business Partner
Matterport	Matterport Reseller

TUTTI I NOSTRI PARTNER

Le migliori tecnologie per la scuola.



IL FRAMEWORK

Framework 1

Next Generation Classrooms

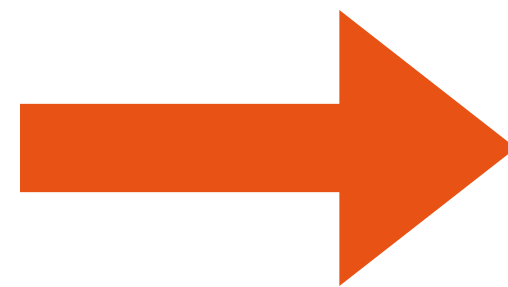
- Prevede la trasformazione di almeno 100.000 aule in ambienti innovativi di apprendimento.
- Le comunità scolastiche del **primo e del secondo ciclo** progetteranno e realizzeranno ambienti fisici e digitali di apprendimento (on-life), caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature e da un nucleo portante di pedagogie innovative per il loro più efficace utilizzo, secondo i principi delineati dal quadro di riferimento nazionale ed europeo.
- La **trasformazione fisica e virtuale** deve essere accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento.
- È necessario che la **progettazione didattica**, disciplinare e interdisciplinare, adotti il cambiamento progressivo del processo di insegnamento e declini la pluralità delle pedagogie innovative (ad esempio, apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, insegnamento delle *multiliteracies* e *debate*, *gamification*, etc.), lungo tutto il corso dell'anno scolastico, trasformando la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento.

Framework 1

Next Generation Classrooms

I nuovi ambienti di apprendimento dovranno favorire:

- L'apprendimento attivo e collaborativo
- L'interazione tra studenti e docenti
- La motivazione ad apprendere e il benessere emotivo
- Peer-learning, problem solving e co-progettazione.
- L'inclusione e didattica personalizzata
- Il prendersi cura della propria aula



Per consolidare:

- Abilità cognitive e meta-cognitive:
 - Pensiero critico e creativo
 - Imparare a imparare e autoregolazione
- Abilità sociali ed emotive:
 - Empatia, auto-efficacia, responsabilità e collaborazione
- Abilità pratiche e fisiche:
 - Uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale

Framework 1

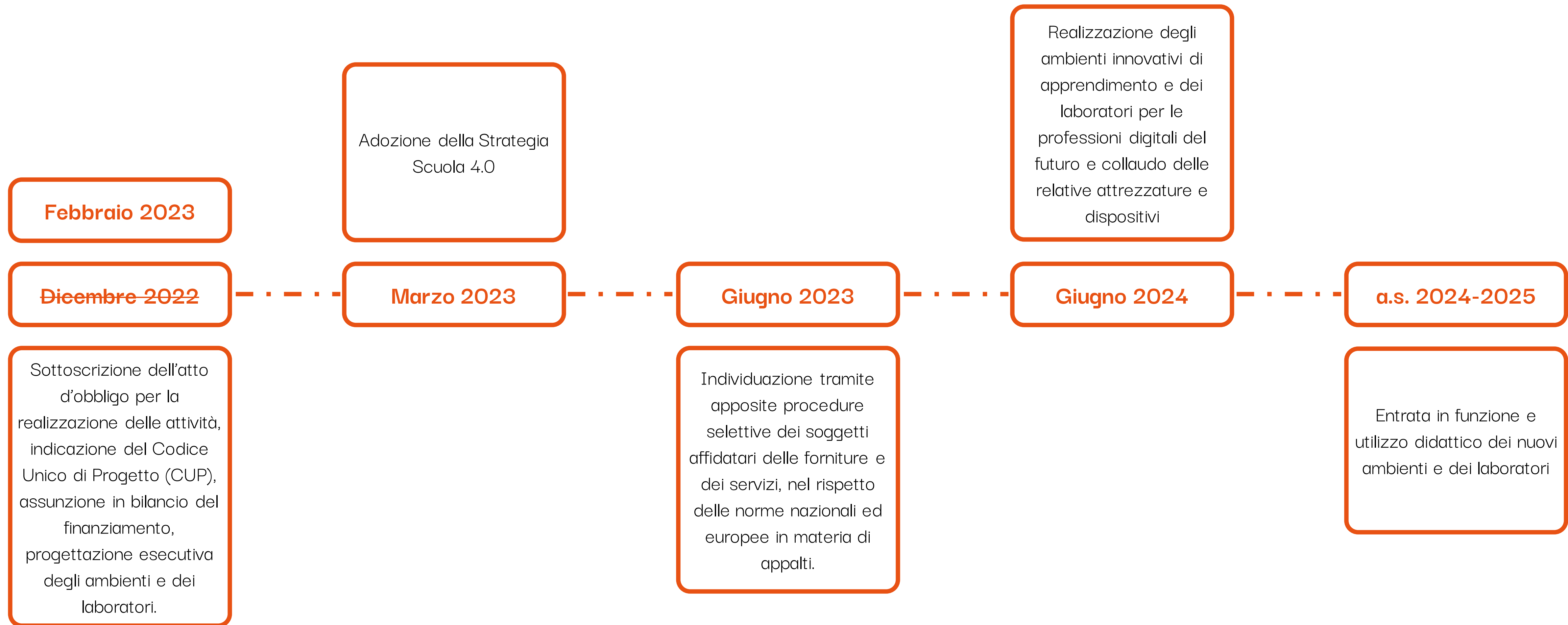
Next Generation Classrooms

Gli ambienti dovranno essere dotati di:

- **Arredi modulari e flessibili**
 - Per consentire rapide riconfigurazioni
- **Connessione a banda ultra larga e uno schermo digitale**
- **Accesso a contenuti digitali e software**
- **Dispositivi per:**
 - La fruizione a distanza
 - La promozione di scrittura e lettura
 - La realtà virtuale e aumentata
 - Lo studio delle STEM
 - Lo sviluppo del pensiero computazionale
 - Lo studio dell'intelligenza artificiale e della robotica



Roadmap - Piano di Attuazione



LE CLASSI, alcuni esempi

Next Generation Classroom

Creatività nell'apprendimento con iPad

DISPOSITIVI INCLUSIVI e rispettosi della privacy: con i dispositivi Apple iPad in classe ogni studente può fruire e creare contenuti con la migliore esperienza possibile, sempre nel rispetto della privacy dello studente.

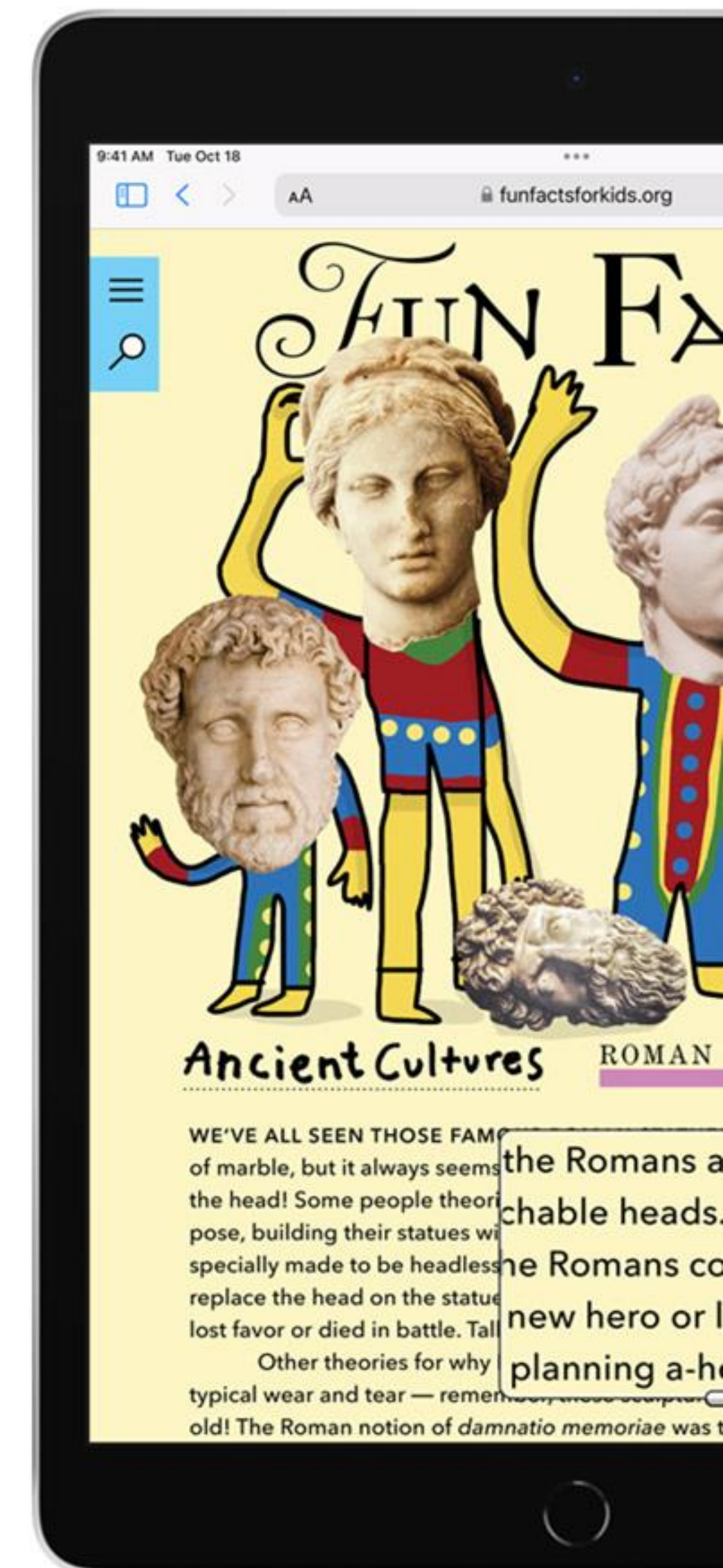
SEMPLICI E SICURI: l'interfaccia di iPad è semplicissima da usare, soprattutto per chi non è abituato alla tecnologia. Non sono soggetti a virus o attacchi esterni. La nostra gestione vi garantisce ulteriore tranquillità nell'utilizzo quotidiano.

PERFORMANTI E AGGIORNABILI: la velocità del suo sistema e delle sue app sono ai vertici della categoria e per i prossimi 5 anni la tua classe riceverà aggiornamenti gratuiti in grado di aumentarne le capacità!

COLLABORATIVI E COOPERATIVI: ogni app permette di condividere i contenuti al suo interno con un compagno o con il docente, la classe può essere ovunque.

VERSATILI E ERGONOMICI: iPad si può usare comodamente con ogni tipo di arredo, anche nelle aule sprovviste di banchi tradizionali grazie alla sua ergonomia e agli accessori certificati.

Rispettoso dell'ambiente: iPad è costruito per la quasi totalità con materiali riciclati ed è certificato ENERGY STAR®.



Next Generation Classroom - Aula Linguistica

Soluzione progettata per le aule dedicate all'insegnamento di lingue straniere dove sono previsti momenti di ascolto, di lettura, scrittura e parlato, attraverso attività individuali e di gruppo (anche da remoto).

DOTAZIONE TECNOLOGICA PREVISTA

1 schermo interattivo

Licenza Google Workspace for Education Plus

POSTAZIONE STUDENTE

iPad con applicazioni di traduzione, riconoscimento vocale, riconoscimento della scrittura a mano libera e applicazioni di terze parti.

Cuffia chiusa con microfono integrato

Pennino digitale

POSTAZIONE DOCENTE

iPad + Macbook Air per realizzare contenuti e gestire la distribuzione dei contenuti audio e video ai gruppi di studenti.

Coppia speaker per condividere contenuti audio in alta qualità con la classe

VANTAGGI: Poter affrontare l'apprendimento delle lingue straniere attraverso attività di creazione di libri digitali ricchi di contenuti audio e video oltre che di immagini e testo. Anche la validazione dei contenuti appresi può passare per attività coinvolgenti come la creazione di un video o attraverso dinamiche di gamification.



Next Generation Classroom - Aula Arte

Soluzione progettata per lavorare sul disegno artistico e animazione 2D, realizzare contenuti grafici, simulare tecniche e avvicinarsi al mondo della grafica professionale.

DOTAZIONE TECNOLOGICA PREVISTA:

1 schermo interattivo

Licenze Education Adobe

POSTAZIONE STUDENTE:

iPad con app Adobe

Apple Pencil + Pellicola opaca paper-feel

POSTAZIONE DOCENTE:

iPad con app Adobe

Apple Pencil + Pellicola opaca paper-feel

Mac + tavoletta grafica

VANTAGGI:

iPad offre numerose applicazioni di disegno artistico e tecnico, con una pencil in grado di lavorare su livelli di inclinazione e pressione diversi è possibile simulare pennelli e strumenti grafici avanzati. Con la suite Adobe posso collaborare sui progetti in Cloud dentro e fuori dall'aula.



Next Generation Classroom - Aula Musicale

Soluzione progettata per le aule dedicate all'insegnamento musicale dove il docente può condividere le attività con la classe, ogni studente può creare contenuti in autonomia e viene stimolata la collaborazione tra studenti e con il docente.

POSTAZIONE STUDENTE

iPad con Garage Band per registrare e modificare audio + software di scrittura musicale

Tastiera musicale usb

Adattatore cuffie/usb

Cuffia chiusa con microfono integrato

Pennino digitale

POSTAZIONE DOCENTE

iPad con Garage Band per registrare e modificare audio + software di scrittura musicale

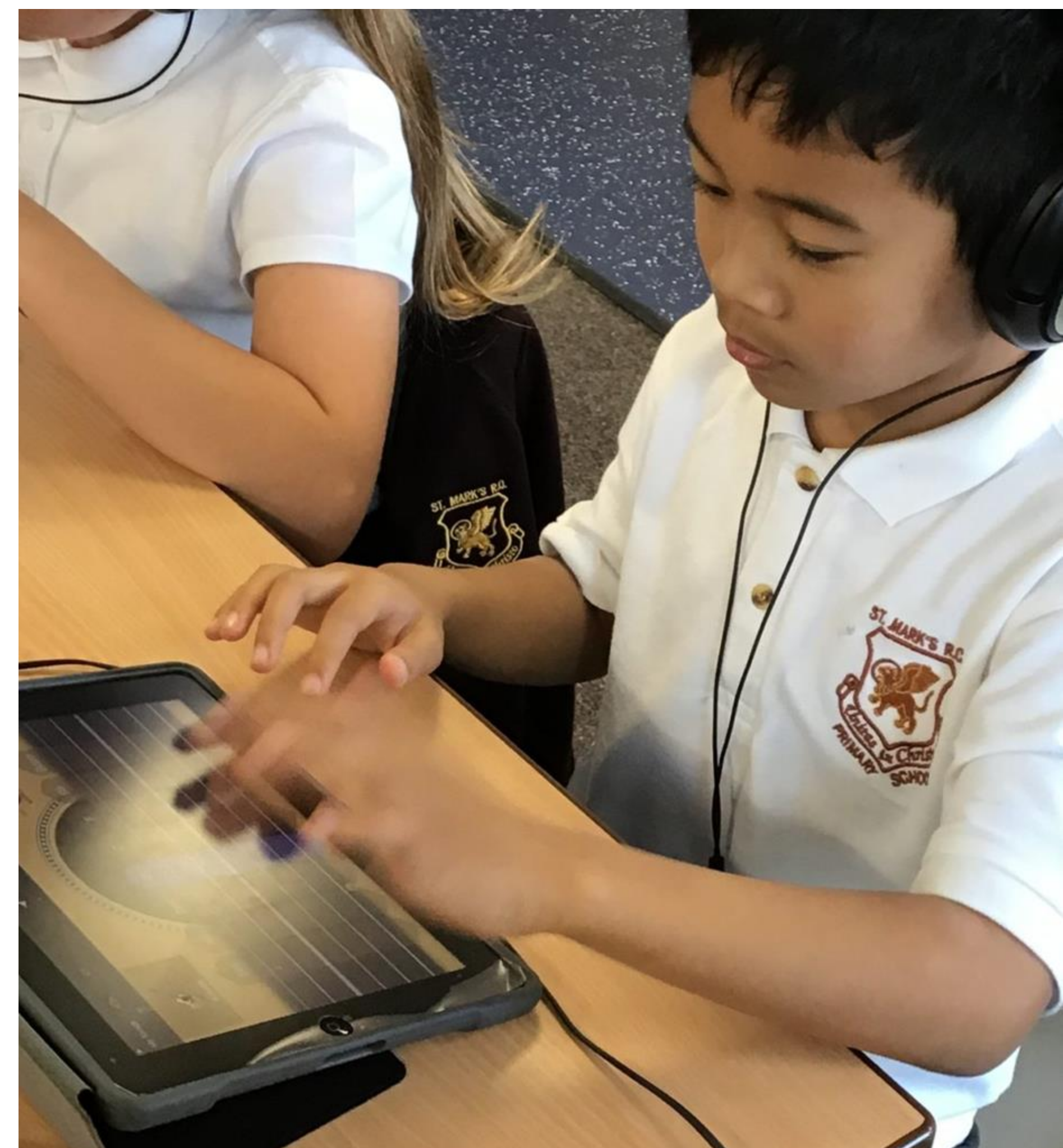
Mac per utilizzare Software di editing e scrittura musicale professionale

Tastiera 5 ottave

Interfaccia audio e coppia di speaker per condividere contenuti audio in alta qualità con la classe

Schermo interattivo.

VANTAGGI: Si possono rivoluzionare brani classici cambiandone ritmo e suoni, crearne di nuovi lavorando in contemporanea allo stesso progetto, esplorare ritmi e sonorità tutto il mondo e collegare altri strumenti per moltiplicarne le potenzialità.



Next Generation Classroom - Aula Informatica

Soluzione progettata per sviluppare competenze a livello di pensiero critico, problem solving legate e coding.

DOTAZIONE TECNOLOGICA PREVISTA

1 schermo interattivo

POSTAZIONE STUDENTE

iPad con Keynote, Swift Playground, Koder Code Editor (app che supporta la compilazione in più di 80 linguaggi di programmazione) e Mimo (impara a programmare con divertenti esercizi).

Cover con tastiera e trackpad

Accessori legati alla robotica programmabili e controllabili da iPad

POSTAZIONE DOCENTE

iPad + Mac con una o più piattaforme di sviluppo: es. Apple Xcode, Microsoft Visual Studio, Google Flutter.

VANTAGGI: Keynote permette di realizzare il prototipo di un'app approcciando così la logica di programmazione, Swift Playground consente di affrontare visivamente e con meccanismi di gamification i primi concetti di coding per poi passare ad altri linguaggi e affrontare le logiche complesse attraverso altri app e ambienti di sviluppo.

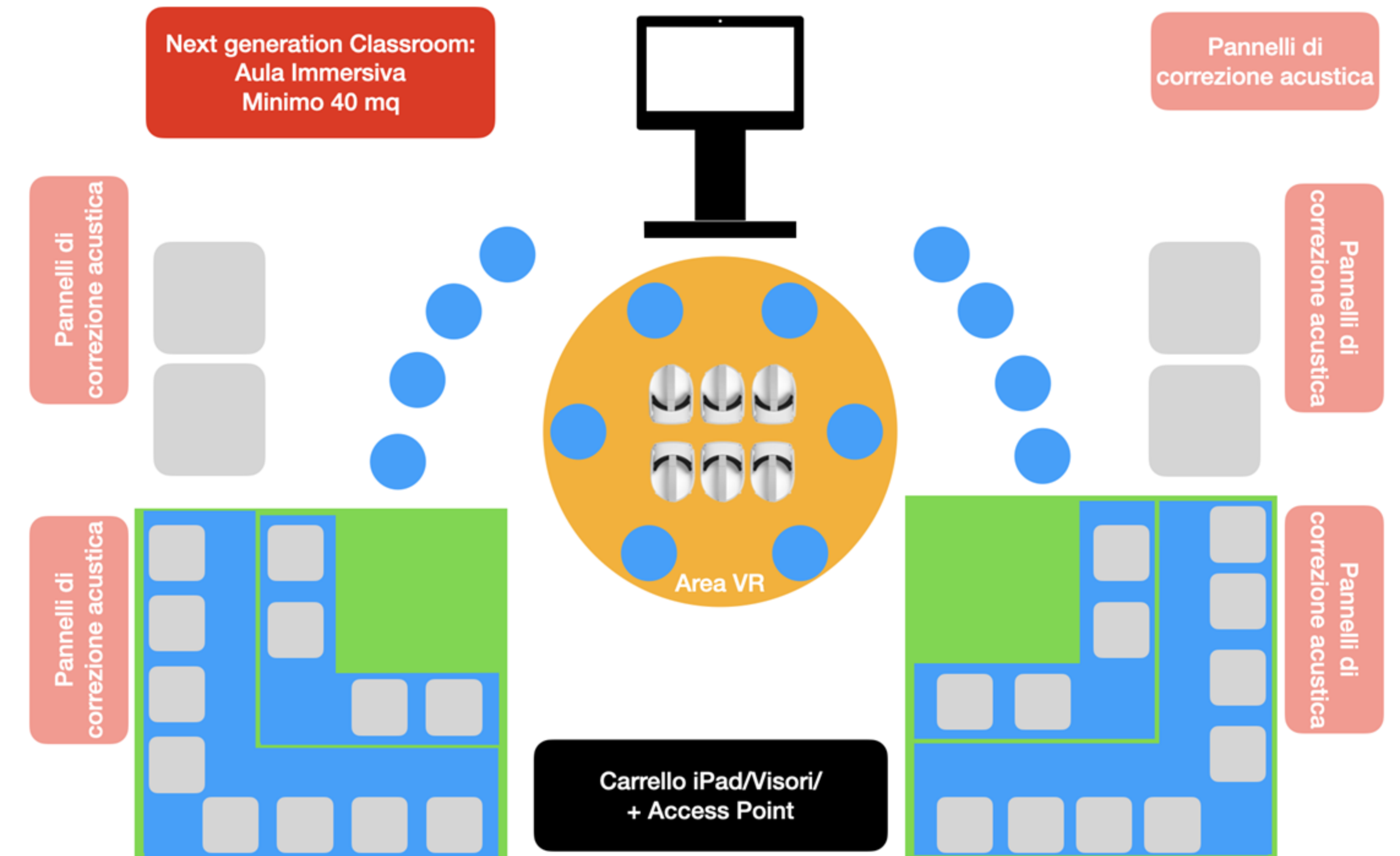


Next Generation Classroom - Aula AR/VR multidisciplinare

L'idea didattica che sta dietro a questo tipo di ambiente è quella di permettere al professore/educatore di posizionarsi in mezzo agli studenti e non fare più solo una lezione frontale. L'altro aspetto è quello di permettere agli studenti di scegliere lo spazio più "comodo" secondo le loro attitudini.

DOTAZIONE TECNOLOGICA PREVISTA:

- iPad + cover e pencil
- Carrello di ricarica con chiusura di sicurezza
- Access Point dual band
- Visori Oculus
- Monitor Interattivo 65"/75"
- Apple TV 4K
- 2 tribunette
- Cuscini per sedute a terra
- Sedute circolari
- Pannelli Acustici Movimentabili



Next Generation Classroom - Aula AR/VR

L'area dedicata ai visori per la realtà virtuale garantirà un'esperienza immersiva agli studenti, potranno visitare un'ambientazione storica oppure una località lontana ed è pensata per essere utilizzata a turno.

In questo modo sarà possibile, per l'insegnante, lavorare a gruppi misti, dividere i compiti secondo le attitudini di ognuno, permettendo, allo stesso modo, una condivisione con tutta la classe ridisponendo velocemente l'arredo.

È molto importante il concetto di modularità degli spazi: potrei voler unire le tribune, voler mettere in cerchio tutti gli studenti a terra e dividerli in più gruppi.

È previsto anche il trattamento acustico della stanza con pannelli fonoassorbenti in grado di evitare riflessioni acustiche fastidiose creando un miglior comfort acustico. In questo modo tutti potranno parlare a volumi più bassi e sarà più piacevole una discussione di gruppo. Anche la realizzazione di contenuti audio e video beneficeranno di questo aspetto.

Oltre alle esperienze in realtà aumentata e virtuale questo è quindi uno spazio che si presta a lezioni di confronto e dibattito, a prescindere dall'argomento trattato.



I LABORATORI, alcuni esempi

Next Generation Labs - Aula Content Creation

Questo è un laboratorio pensato per fornire tutti gli strumenti Hardware e Software a tutti gli istituti che hanno bisogno di creare prodotti e servizi digitali, principalmente legati a indirizzi artistici e di comunicazione.

DOTAZIONE TECNOLOGICA PREVISTA

- 1 box insonorizzato
- 1 mixer digitale
- 1 interfaccia audio Presonus Studio 1810C
- 4 microfoni per podcast + 4 cuffie
- 2 casse amplificate
- 3 Apple MacBook
- 4 iPad Pro 11"
- 2 hard disk

VANTAGGI: Questo laboratorio permette la creazione di contenuti audio-video con qualità impareggiabile e grande facilità d'uso, in modo da permettere agli studenti di ogni età di approcciare il mondo della content creation. Tra i contenuti che possono essere creati ci sono podcast, video, composizioni musicali e molto, molto altro.



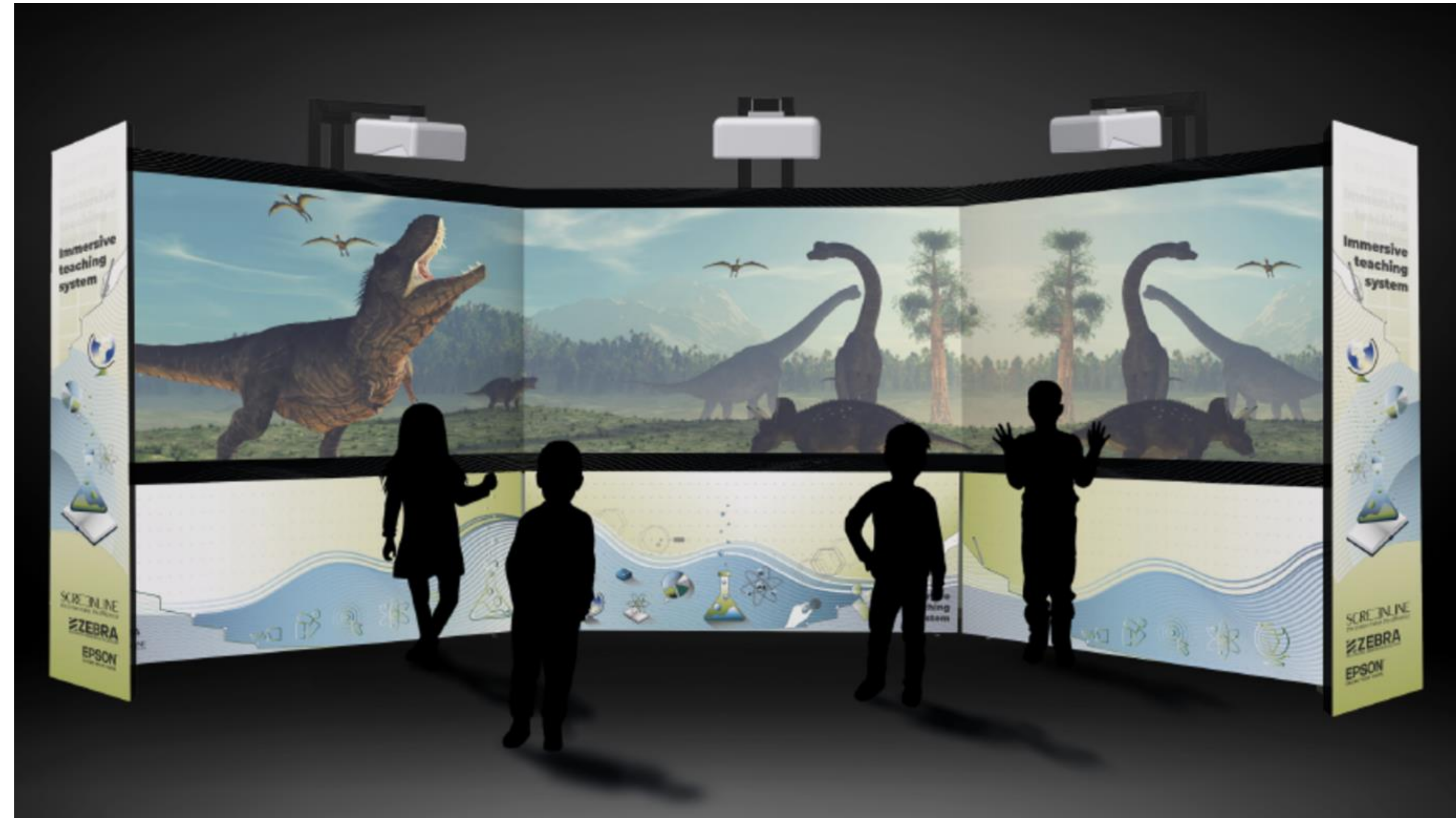
Next Generation Labs - Aula Immersiva Interattiva

Grazie alla videoproiezione immersiva - possono immergersi nei contenuti e interagire con i materiali didattici usando le dita e le penne digitali. Gli insegnanti possono così creare lezioni dinamiche e dal grande impatto emotivo. Spenti i proiettori, lo schermo diventa una lavagna 'classica', robusta, riscrivibile e disinfettabile.

DOTAZIONE TECNOLOGICA PREVISTA

Kit formato da 3 pz. EB-735Fi con unità di tocco, struttura SCREENLINE e Multimedia Server ZEBRA -Licenza 5 anni

VANTAGGI: Una superficie di oltre 6,5 m totali di base garantisce un vero effetto immersivo che attrae gli alunni e contribuisce a catalizzare la loro attenzione sulla lezione e a favorire - anche grazie all'interattività - un apprendimento efficace dei contenuti.



RESTIAMO IN CONTATTO
info@rekordata.com

rekordata.com/education