

Mercato Elettronico della P.A. - Trattativa con un unico Operatore Economico

OFFERTA RELATIVA A:

Numero Trattativa	2095077
Descrizione	PNSD spazi e strumenti digitali per le STEM E.F. 2022 Wheelstem revolution stem su 4 ruote
Tipologia di trattativa	Affidamento diretto (art. 36, c. 2, lett. A, D.Lgs. 50/2016)
CIG	Z6635E332A
CUP	E39J21006220001

AMMINISTRAZIONE RICHIEDENTE

Nome Ente	ISTITUTO COMPrensIVO DI BOLOGNA - 4
Codice Fiscale Ente	91201090379
Nome Ufficio	ISTITUTO COMPrensIVO N. 4
Indirizzo Ufficio	VIA GIULIO VERNE, 19 40128 BOLOGNA (BO)
Telefono / FAX Ufficio	051320558 / 051320960
Codice univoco ufficio per Fatturazione Elettronica	UFDLWG
Punto Ordinante	SIMONA LIPPARINI / CF:LPPSMN74P56A944T
Firmatari del Contratto	SIMONA LIPPARINI / CF:LPPSMN74P56A944T

FORNITORE

Ragione o denominazione Sociale	CAMPUSTORE SRL
Codice Identificativo dell'Operatore Economico	02409740244
Codice Fiscale Operatore Economico	02409740244
Partita IVA di Fatturazione	2409740244
Sede Legale	VIA VILLAGGIO EUROPA, 3 36061 BASSANO DEL GRAPPA (VI)
Telefono	0424504650
PEC Registro Imprese	INFO@PEC.MEDIADIRECT.IT
Tipologia impresa	Società a Responsabilità Limitata
Numero di Iscrizione al Registro Imprese / Nome e Nr iscrizione Albo Professionale	02409740244
Data di iscrizione Registro Imprese / Albo Professionale	19/02/1996 00:00
Provincia sede Registro Imprese / Albo Professionale	VI
PEC Ufficio Agenzia Entrate competente al rilascio attestazione regolarità pagamenti imposte e tasse:	DP.VICENZA@PCE.AGENZIAENTRATE.IT

CCNL applicato / Settore	COMMERCIO / TERZIARIO - COMMERCIO SOFTWARE, HARDWARE E TECNOLOGIE DIDATTICHE
Legge 136/2010: dati rilasciati dal Fornitore ai fini della tracciabilità dei flussi finanziari	
BENI	

Nessun dato rilasciato.

(*) salvo diversa indicazione da parte del Fornitore da comunicare entro 4 giorni dalla ricezione del documento di Stipula

DATI DELL'OFFERTA	
Identificativo univoco dell'offerta	1297496
Offerta sottoscritta da	PIERLUIGI LANZARINI
Email di contatto	INFOPA@MEDIADIRECT.IT
L'offerta è irrevocabile fino al	13/04/2022 18:00

OGGETTO DI FORNITURA (1 di 1)

Bando	Informatica, Elettronica, Telecomunicazioni e Macchine per Ufficio
Categoria	BENI
Descrizione Oggetto di Fornitura	Accessori per presentazioni
Quantità richiesta	1
PARAMETRO RICHIESTO	VALORE OFFERTO
Marca	v capitolato
Codice articolo produttore	v capitolato
NOME COMMERCIALE DELL'ACCESSORIO	v capitolato
Descrizione tecnica	v capitolato
Tipo contratto	ACQUISTO
Nome accessorio	v capitolato
Marca/Modello di riferimento	v capitolato

VALORE DELL'OFFERTA ECONOMICA	
Modalità di definizione dell'Offerta	Prezzo a corpo (Importo da ribassare: 12.786,89 EURO)
Valore dell'Offerta	12.066,92 EURO
Oneri di Sicurezza non oggetto di ribasso e non compresi nell'Offerta: <i>(non specificato)</i>	
Costi di Sicurezza aziendali concernenti l'adempimento della disposizione in materia di salute e sicurezza sui luoghi di lavoro di cui all'art.95, comma 10, del D.Lgs. n.50/2016, compresi nell'Offerta: 5,21 (Euro)	

INFORMAZIONI DI CONSEGNA E FATTURAZIONE	
Dati di Consegna	VIA GIULIO VERNE 19 BOLOGNA - 40100 (BO) EMILIA ROMAGNA
Dati e Aliquote di Fatturazione	Aliquota IVA di fatturazione: 22% Indirizzo di fatturazione: VIA GIULIO VERNE 19 BOLOGNA - 40100 (BO) EMILIA ROMAGNA
Termini di Pagamento	30 GG Data Ricevimento Fattura

Dichiarazione necessaria per la partecipazione alla Trattativa Diretta resa ai sensi e per gli effetti degli artt. 46,47 e 76 del d.P.R. n.445/2000

- Il Fornitore è pienamente a conoscenza di quanto previsto dalle Regole del Sistema di e-Procurement della Pubblica Amministrazione relativamente alla procedura di acquisto mediante Richiesta di Offerta (artt. 46 e 50).
- Il presente documento costituisce una proposta contrattuale rivolta al Punto Ordinate dell'Amministrazione richiedente ai sensi dell'art. 1329 del codice civile, che rimane pertanto valida, efficace ed irrevocabile sino fino alla data sopra indicata ("L'Offerta è irrevocabile fino al").
- Il Fornitore dichiara di aver preso piena conoscenza della documentazione predisposta ed inviata dal Punto Ordinate in allegato alla Richiesta di Offerta, prendendo atto e sottoscrivendo per accettazione unitamente al presente documento, ai sensi di quanto previsto dall'art. 53 delle Regole del Sistema di e-Procurement della Pubblica Amministrazione, che il relativo Contratto sarà regolato dalle Condizioni Generali di Contratto applicabili al/ai Bene/i Servizio/i offerto/i, nonché dalle eventuali Condizioni particolari di Contratto predisposte e inviate dal Punto Ordinate, obbligandosi, in caso di aggiudicazione, ad osservarle in ogni loro parte.
- Il Fornitore dichiara che per questa impresa nulla osta ai fini dell'art. 10 Legge n.575 del 31 maggio 1965, e successive modifiche ex art. 9 D.P.R. n. 252 del 3 giugno 1998;
- Il Fornitore è consapevole che, qualora fosse accertata la non veridicità del contenuto della presente dichiarazione, l'Impresa verrà esclusa dalla procedura per la quale è rilasciata, o, se risultata aggiudicataria, decadrà dalla aggiudicazione medesima la quale verrà annullata e/o revocata, e l'Amministrazione titolare della presente Trattativa diretta escute l'eventuale cauzione provvisoria; inoltre, qualora la non veridicità del contenuto della presente dichiarazione fosse accertata dopo la stipula, questa potrà essere risolta di diritto dalla Amministrazione titolare della presente Richiesta di Offerta ai sensi dell'art. 1456 cod. civ.
- Per quanto non espressamente indicato si rinvia a quanto disposto dalle Regole del Sistema di e-Procurement della Pubblica Amministrazione; al Contratto sarà in ogni caso applicabile la disciplina generale e speciale che regola gli acquisti della Pubblica Amministrazione.
- Il Fornitore dichiara che non sussiste la causa interdittiva di cui all'art. 53, comma 16-ter, del D.Lgs. n. 165/2001 nei confronti della stazione appaltante e/o della Committente;
- Il Fornitore ha preso piena conoscenza del "Patto di Integrità", eventualmente predisposto dalla Stazione appaltante e/o dalla Committente, allegato alla richiesta di offerta, accettando le clausole ivi contenute e si impegna a rispettarne le prescrizioni;
- Il presente Documento di Offerta è esente da registrazione ai sensi del Testo Unico del 22/12/1986 n. 917, art. 6 e s. m.i., salvo che in caso d'uso ovvero ove diversamente e preventivamente esplicitato dall' Amministrazione nelle Condizioni Particolari di Fornitura della Richiesta di Offerta;

QUESTO DOCUMENTO NON HA VALORE SE PRIVO DELLA SOTTOSCRIZIONE A MEZZO FIRMA DIGITALE

POCea.2132012

La Dirigente Scolastica
Dott.ssa *Simona Lipparini*





GoSign - Esito verifica firma digitale

Verifica effettuata in data 18/06/2022 13:01:38 UTC

File verificato: C:\Users\dsga\Desktop\TRATTATIVA CAMPUSTORE\offerta
\TD2095077_Offerta_CAMPUSTORE_SRL_ID1297496.pdf.p7m

Esito verifica: **Verifica completata con successo**

Dati di dettaglio della verifica effettuata

Firmatario 1 : PIERLUIGI LANZARINI
Firma verificata: OK (Verifica effettuata alla data: 18/06/2022 13:01:38 UTC)
Verifica di validità Effettuata con metodo OCSP. Timestamp della risposta del servizio 17/06/2022
online: 16:30:00 UTC

Dati del certificato del firmatario PIERLUIGI LANZARINI

Nome, Cognome: PIERLUIGI LANZARINI
Organizzazione: non presente
Numero identificativo: 20167116503599
Data di scadenza: 09/08/2022 00:00:00 UTC
Autorità di
certificazione: InfoCert Firma Qualificata 2 , INFOCERT SPA ,
Certificatore Accreditato ,
IT ,
07945211006 ,
Documentazione del
certificato (CPS): <http://www.firma.infocert.it/documentazione/manuali.php>
Identificativo del CPS: OID 1.3.76.36.1.1.1
Identificativo del CPS: OID 1.3.76.24.1.1.2
Identificativo del CPS: OID 0.4.0.194112.1.2

Fine rapporto di verifica

Il futuro digitale è adesso

InfoCert S.p.A. (<https://www.infocert.it/>) 2022 |
P.IVA 07945211006

Bassano del Grappa, 10/04/2022

Spett.le
ISTITUTO COMPRESIVO NR. 4
BOLOGNA
VIA GIULIO VERNE, 19
40128 BOLOGNA (BO)

Preventivo n°: 61727


Alla cortese attenzione Dirigente

OGGETTO: Vostra richiesta di preventivo prot. 2095077 del 05/04/2022

CUP: E39J21006220001


CIG: Z6635E332A

La presente per sottoporVi la nostra offerta così composta:

N.	Codice Articolo	Prodotto	Q.tà	Prezzo Unitario IVA Esclusa	Prezzo Unitario IVA Inclusa	Prezzo Totale IVA Compresa	I V A
1	.	SCUOLA INFANZIA GIROTONDO VIA PETTAZZONI 1 – 40128	1	0,00	0,00	0,00	22
2	337173	<p>Clementoni Bubble Pro School Kit</p>  <p>Il nuovo Bubble PRO School kit, accompagna la classe nell'apprendimento delle diverse materie tramite il coding tramite il disegno in modo creativo, inclusivo graduale e divertente. Per un approccio multidisciplinare che permette di apprendere tramite l'esperienza e il gioco.</p> <p>Per disegnare con Bubble PRO basterà premere i punti sul tastierino: dalla sequenza dei tasti selezionati scaturirà il disegno che il robot sarà in grado di tracciare su carta.</p> <p>Le carte incluse permettono la realizzazione di tanti</p>	2	254,10	310,00	620,00	22





		<p>disegni: dalle lettere ai numeri, dalle figure geometriche al disegno collaborativo per divertirsi con le prime programmazioni.</p> <p>Grazie alle plance riscrivibili l'alunno potrà provare a creare il disegno partendo dal codice e viceversa correggendolo quante volte vuole per poter comprendere la programmazione in ogni suo passaggio con un approccio per prove ed errori.</p> <p>L'app gratuita contiene un'area per inventare nuovi disegni da far realizzare a Bubble PRO e una divertente attività in stile tangram.</p> <p>Per un effetto WOW in classe e per attività individuali si può utilizzare la modalità di gioco in cui Bubble PRO si muoverà in modo buffo e reagirà a suoni forti e soffi, per un gioco immediato e divertente!</p> <p>La ricca guida dell'insegnante inclusa nello school kit offre tante attività didattiche strutturate in base alle diverse materie e alle competenze che si sviluppano durante la scuola primaria, offrendo interessanti spunti per espandere le attività in classe, stimolare la discussione e creare attività didattiche sempre nuove e coinvolgenti offrendo agli alunni la possibilità di apprendere attraverso un'esperienza divertente.</p> <p>Dimensioni ottimizzate per essere utilizzate anche dai più piccoli, spessori irrobustiti per rendere gli strumenti più duraturi e resistenti, tabelloni riscrivibili per cambiare la storia del gioco ogni volta.</p> <p>La confezione contiene: 6 Bubble PRO 6 Mazzi di carte disegno (100 carte per mazzo) Sacchetti porta mazzo 6 Plance riscrivibili per programmazione unplugged 1 kit visibilità tappo porta pennarello Pack pennarelli Pack pennarelli riscrivibili e cancellino Guida dell'insegnante con attività didattica Kit di ricarica con carica batterie e cacciavite</p> <p>Le prestazioni restano invariate se si usano batterie alcaline o ricaricabili (ogni robot necessita di 3 batterie AA, non incluse nella confezione).</p>					
3	327484	<p>Blue-Bot - Class Pack - Nuova versione con guida didattica</p> 	2	600,00	732,00	1.464,00	22






	<p>Il kit è composto da: 6x Blue-Bot (324449) 1x Docking station (299053) 1x Guida didattica in italiano</p> <p>BLUE-BOT (NUOVO MODELLO) Principali novità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grazie alla presenza di un sensore integrato Blue-Bot può ora rilevare un altro Bee-Bot o Blue-Bot e dire ciao - Gli studenti possono registrare l'audio e poi riprodurlo quando viene premuto il pulsante associato - Blue-Bot ha 3 interruttori sulla base (invece di 2) <p>Crea, programma e divertiti con Blue-Bot! Blue-Bot ti aiuta a insegnare e rende più appassionante imparare il coding! Ti ricorda qualcuno? Blue-Bot è la nuova e più avanzata versione di Bee-Bot, con un occhio di riguardo in più al digitale. Blue-Bot si differenzia da Bee-Bot innanzitutto nell'aspetto: i suoi componenti interni sono infatti visibili attraverso il guscio trasparente e i bambini si divertiranno a scoprire tutti i suoi meccanismi. Come Bee-Bot si programma "on board", permettendo anche ai bambini più piccoli di elaborare sequenze di comandi anche piuttosto complesse. In più però si può gestire anche attraverso l'app gratuita che consente di espanderne le possibilità di controllo esponenzialmente. Crea il tuo algoritmo sul tablet e invialo via Bluetooth al Blue-Bot per eseguirlo!</p> <p>I bambini più piccoli e meno esperti possono usarlo come un normale Bee-Bot (297609) mentre quelli un pochino più avanzati lo possono programmare attraverso il tablet. L'app inoltre permette di visualizzare sul monitor il programma che viene eseguito dall'apina passo dopo passo e ciò rende più evidente ai bambini la connessione tra programma e movimento eseguito.</p> <p>Oltre a spostarsi avanti e indietro di 15 cm alla volta (come Bee-Bot) Blue-Bot compie rotazioni di 90° oppure di 45° (una grande novità rispetto agli altri dispositivi simili). Inoltre permette di inserire comandi di ripetizione nell'algoritmo e ciò consente di lavorare in modo molto più proficuo sulla ricorsività.</p> <p>Blue-Bot è ricaricabile tramite la docking station standard di Bee-Bot. Cavo USB fornito per la ricarica.</p> <p>Nota: L'app di Blue-Bot è compatibile con dispositivi iOS (ad esempio, iPad3 e successivi) e Android, PC e Mac. Blue-Bot è compatibile con qualsiasi dispositivo con la versione 3.0 / 4.0 + EDR Bluetooth. Si prega di controllare le specifiche del proprio</p>				
--	--	--	--	--	--






		<p>dispositivo per assicurarsi che sia compatibile.</p> <p>DOCKING STATION Con la docking station puoi ricaricare fino a 6 Blue-Bot contemporaneamente. La carica completa richiede circa mezza giornata. Le apette robotiche, una volta completamente ricaricate, possono essere utilizzate per circa 4 ore consecutive.</p> <p>GUIDA DIDATTICA Guida didattica in italiano scritta da Tullia Urschitz e Paola Mattioli.</p>					
4	325532	<p>Carte CodyRoby - Formato gigante</p>  <p>Le carte giganti di CodyRoby sono il kit perfetto per praticare le attività di coding unplugged (senza dispositivi) più diffuse nelle scuole italiane, concepite da Alessandro Bogliolo.</p> <p>Le carte, che misurano 15x27 cm, consentono ai bambini di assumere i ruoli di programmatori (Cody) e robot (Roby), assimilando i principi base della programmazione mentre giocano insieme, muovendosi in aula, in palestra o all'aperto.</p> <p>CodyRoby non è un gioco, ma uno strumento di coding che consente all'insegnante di proporre attività didattiche coinvolgenti.</p> <p>Questo set di carte giganti contiene le stesse 62 carte del set standard CodyRoby (codice 325533) ma molto più grandi: misurano infatti ben 15x27 cm.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 24 carte Vai avanti - 8 carte Girati a sinistra - 8 carte Girati a destra - 4 carte Ripetizione - 4 carte Altrimenti - 4 carte Condizionale - 2 carte Definizione procedura - 4 carte Invocazione procedura - 4 Jolly <p>Inoltre, il set di carte giganti contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 8 unità - 6 sensori - 8 target (4 gialli e 4 rossi) 	2	36,00	43,92	87,84	22







		<p>A differenza del set da tavolo, le carte giganti consentono a bambini e ragazzi di identificarsi in prima persona con Cody e Roby e di muoversi di conseguenza su uno spazio fisico – anche all’aria aperta - anziché far muovere delle pedine su una scacchiera.</p> <p>Il set include anche la confezione per riporre e proteggere le carte.</p>					
5	299427	<p>LEGO® DUPLO® StoryTales</p>  <p>Questo coinvolgente set, di facile uso, promuove la creatività, la produzione e la ripetizione fantasiosa di storie e lo sviluppo socio-emotivo e del linguaggio. Il set utilizza 3 basi che possono essere combinate con 5 sfondi a due lati per caratterizzarne il tono. Questi elementi possono essere utilizzati per raccontare una storia dall'inizio alla fine, per individuare scene chiave o persino per emozionanti giochi di ruolo in cui i bambini possono inventare e mettere in scena le proprie storie. Questo set è stato ideato per insegnare i principi della narrazione e contribuire allo sviluppo del linguaggio. Con un set possono giocare almeno 4 bambini contemporaneamente e viene fornito con una serie di idee d’ispirazione per le attività.</p> <p>Aspetti fondamentali dell'apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il set è rivolto a gruppi di bambini • Include 3 basi e 5 sfondi a due lati, oltre ai mattoncini • Include un robusto contenitore • Incoraggia lo sviluppo del linguaggio attraverso la narrazione di storie • Promuove lo sviluppo socio-emotivo, perché i bambini collaborano fra loro nel raccontare e ripetere il racconto di ciascuna storia • I bambini devono usare i giochi di ruolo per esplorare diversi personaggi • Consente un ulteriore sviluppo creativo, perché i bambini inventano storie o scoprono modi fantasiosi per raccontare nuove storie 	1	124,00	151,28	151,28	22





		<ul style="list-style-type: none"> • Offre una serie di applicazioni interdisciplinari • Il set consente il gioco libero e guidato • Include idee d'ispirazione per l'insegnamento 					
6	308069	<p>Carrello mobile - 6 vassoi Jumbo (giallo) - telaio azzurro</p>  <p>Questo carrello con 6 vassoi Jumbo permette di portare nella scuola i laboratori mobili: grazie ai vassoi, tutti gli strumenti per la didattica possono essere trasportati facilmente da un ambiente scolastico ad un altro.</p> <p>Non è quindi più necessario spostare gli alunni da un laboratorio ad un altro, ma sono i laboratori ad andare direttamente dagli alunni. Le ruote del carrello possono essere bloccate con il sistema frenante in modo tale da poter passare comodamente dall'uso dinamico all'uso statico.</p> <p>Dimensioni carrello (LxPxA): 102x43,5x103 con maniglie.</p> <p>Installazione e montaggio escluso.</p> <p>Per configurazioni personalizzate dei carrelli contattaci ad info@mediadirect.it o allo 0424 504650.</p>	1	545,90	666,00	666,00	22
7	.	SCUOLA PRIMARIA (MADER E MARSILI) VIA G. VERNE 21	1	0,00	0,00	0,00	22
8	327172	<p>Makeblock - Codey Rocky Half class pack con guide didattiche</p>  <p>Codey Rocky è un robot educativo per le materie STEM adatto a partire dalla scuola primaria. Il set mezza classe include 6 robot, 6 dongle Bluetooth, 1 scatola in plastica per stoccaggio, accessori di ricarica, guida didattica per insegnante e studente.</p>	1	744,49	908,28	908,28	22






	<p>Che cos'è Codey Rocky Codey Rocky è un robot educativo per lo studio delle materie STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) concepito per bambini dai 6 anni in su. La combinazione tra un robot facile da usare e un software di programmazione grafica intuitivo offre anche ai più piccoli l'opportunità di muovere i primi passi nel mondo del coding.</p> <p>Codey è il controller rimovibile e programmabile che contiene gli oltre 10 moduli elettronici, mentre Rocky è la macchina che permette di portare Codey ovunque. Può evitare gli ostacoli, riconoscere i colori e seguire le linee.</p> <p>10+ moduli elettronici Con più di 10 moduli elettronici programmabili tra cui sensori, ricevitore a infrarossi e display LED, Codey Rocky può essere programmato sfruttando un'ampia gamma di divertenti potenzialità. Le tante attività ludiche che si possono svolgere con Codey Rocky permettono di migliorare le abilità dei bambini come creatività, musica, logica e pensiero computazionale.</p> <p>Display a LED espressivo Il grande display LED di Codey può essere programmato per personalizzare l'espressione, per vedere l'ora, le previsioni del tempo o altri messaggi personalizzati.</p> <p>Avvicinarsi al coding è più facile con mBlock 5 Il software di programmazione mBlock 5 di Makeblock si basa sul linguaggio visuale Scratch 3.0 sviluppato dal MIT di Boston per avvicinare anche i più piccoli al coding in brevi e semplici passi. È sufficiente trascinare e rilasciare dei blocchi colorati e il gioco è fatto! Con un solo clic è poi possibile trasformare il codice visuale in codice C++ o Python per facilitare il passaggio da un linguaggio visuale a uno testuale.</p> <p>Il mondo dell'Internet of Things Con mBlock 5 è possibile aggiungere funzionalità IoT (Internet of Things) a Codey Rocky, come il rilevamento dell'umidità del suolo, il controllo degli elettrodomestici o la consultazione di bollettini meteorologici.</p> <p>Conoscere l'intelligenza artificiale Il software mBlock 5 supporta anche funzionalità AI come il riconoscimento vocale e facciale, e persino il rilevamento delle emozioni! Con Codey Rocky, i bambini avranno un mezzo semplice e divertente per familiarizzare con una delle tecnologie fondamentali per il XXI secolo.</p> <p>Compatibile con Makeblock Neuron Codey Rocky è progettato per essere compatibile con i mattoncini Makeblock Neuron e LEGO®, per</p>				
--	---	--	--	--	--







		<p>consentire di realizzare ed espandere qualsiasi idea.</p> <p>Upload wireless Il dongle Bluetooth incluso consente di caricare il programma sul robot in modalità wireless in modo da poterlo testare immediatamente!</p> <p>Codey Rocky Half class pack include: <ul style="list-style-type: none"> - 6x Codey Rocky - 6x Dongle Bluetooth - 1x Scatola in plastica Grannells per lo stoccaggio del materiale - Accessori per la ricarica - Guida didattica per l'insegnante - Quaderno dello studente </p>					
9	336250	<p>littleBits - STEAM+ Kit per mezza classe</p>  <p>Set per classe composto da 3 littleBits STEAM+, il kit pensato per essere utilizzato da 4 studenti contemporaneamente: ognuno include 25 bit, 35 accessori, una valigetta per la conservazione dei pezzi molto durevole, materiali di supporto stampati per insegnanti e oltre 40 ore di lezioni pensate per coinvolgere l'intera classe.</p> <p>È un'esperienza unplugged: non richiede dispositivi né programmazione per funzionare, tutto si basa sulla logica e l'elettronica, ma può essere utilizzato anche con la nuovissima app di programmazione Fuse di littleBits che permette di programmare i bit (anche in Java) e funge da vero e proprio simulatore inserire condizionali, loop e funzioni nei modelli fisici creati. Inoltre l'app permette di osservare come i bit si attaccano insieme e interagiscono, grazie al generatore di circuiti virtuali per vedere cosa si può creare con o senza possedere tutti i bit.</p> <p>Le attività guidate proposte sono pensate per spingere gli studenti a trovare soluzioni ai problemi del mondo reale attraverso l'applicazione di concetti di ingegneria, fisica, arte e design thinking. Gli studenti possono quindi imparare mentre affrontano sfide aperte che sono pensate per spingerli a voler contribuire a migliorare il mondo in cui vivono. Include una guida alle invenzioni stampata che contiene tutti i suggerimenti e i trucchi per iniziare, oltre a 4 sfide guidate e 4 sfide aperte.</p> <p>Età: 8 – 14 anni.</p>	1	1.000,00	1.220,00	1.220,00	22





		<p>Cosa c'è littleBits STEAM+?</p> <p>BIT: • 1 pulsante • 1 sensore di temperatura • 1 LED lungo • 1 cicalino • 1 servo • 1 alimentazione USB • 1 cavo • 1 sensore di pressione • 1 altoparlante • 1 matrice LED quadrata • 1 codeBit • 1 sensore di luce • 1 alimentazione • 1 motore CC • 1x impulso • 1x forcilla • 1x dimmer a scorrimento • 1x ventola • 1x inverter • 1x numero • 1x LED RGB.</p> <p>ACCESSORI: • 1x batteria ricaricabile • dongle littleBits codeBit • 2x powerSnap • 1x cavo USB 1,5 mm • 1x cavo USB 0,5 mm • BitShoes magnetici • BitShoes Hook and Loop • Fascette intrecciate • 1x batterie da 9 V + cavo • 1x scheda di montaggio XL • 1x adattatore di alimentazione USB + cavo • 2x ruote • 3x bracci meccanici • 1x schede di montaggio • 2x cavi • 2x motori CC • 1x custodia per il trasporto durevole.</p>					
10	335987	<p>LEGO Education BricQ Motion Primaria - Set per mezza classe</p>  <p>BricQ Motion Prime è la nuova linea di LEGO Education per rendere innovativo l'apprendimento delle scienze nella scuola primaria.</p> <p>Questo set è composto da 6 set base e 12 set individuali, è ideale per far lavorare un gruppo di 12 studenti.</p>	2	800,00	976,00	1.952,00	22
11	341214	<p>Strawbees - Kit per la classe STEAM mega mix</p>  <p>Una "cassetta degli attrezzi" per la classe che aiuta a sviluppare abilità di pensiero creativo con risorse illimitate per costruire qualsiasi costruzione immaginabile con Strawbees!</p> <p>Il kit per la classe STEAM mega mix è un kit di costruzione modulare, massiccio che fornisce oltre 4400 pezzi sufficienti per un'intera classe di studenti. Costruisci un grande paesaggio urbano, una grande pista per le biglie o fantasiose montagne russe, una</p>	2	395,00	481,90	963,80	22





		<p>grande struttura piramidale più alta di te e crea braccia e artigli meccanici mobili.</p> <p>IDEALE PER:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezioni STEM - Attività creative - Tinkering - Programmi doposcuola - Competizioni ed eventi - Makerspaces - Aule scolastiche - Centri scientifici - Campi estivi <p>E' COMPOSTO DA</p> <p>12X STEAM Starter Kit (336563) 1X Kit Inventore (312914) 1X Kit scienziati pazzi (312913)</p> <p>COSA È INCLUSO QUINDI?</p> <p>Connettori – 1 gamba Blu x 444 Connettori – 2 gambe Giallo x 216 Connettori – 3 gambe Verde x 300 Connettori – 5 gambe Rosa x 156 Cannuce da costruzione – 240 mm Blu x 300 Cannuce da costruzione – 205mm Verde x 144 Cannuce da costruzione – 112mm Rosa x 360 Cannuce da costruzione – 80mm Arancione x 432 Cannuce da costruzione – 48mm Gialle x 408</p> <p>Include anche i giunti e le cannuce EXTRA (i colori di questi pezzi potrebbero variare)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cannuce da costruzione aggiuntive x 600 - 538x Giunto singolo - 256x Giunto doppio - 160x Giunto triplo - 96x Giunto a stella (5 gambe) <p>Libretti delle attività Poster Accesso gratuito ai piani di lezione presso Strawbees Learning</p> <p>ETÀ 6 anni in su NUMERO DI STUDENTI: 24+ studenti NUMERO DI PEZZI: 4400 pezzi</p>					
12	306962	Campus Cabri Kids + Campus Cabri Lab - Licenza Singola	1	69,00	84,18	84,18	22





Software Campus Cabri Kids (scuola primaria) + Campus Cabri Lab (scuola secondaria di primo grado)

Campus Cabri Kids (Per scuola primaria):
Quindici attività multimediali interattive di matematica dinamica (con consegne scritte o proposte a voce e correzioni), estratte dalla serie "1, 2, 3...Cabri", sono presentate in questo software per offrire attività pronte all'utilizzo in classe sulle nozioni fondamentali del curriculum italiano di matematica.

Punti di forza:

- riflessione e manipolazione da parte degli studenti sollecitate dalle attività proposte;
- esercizi e problemi fondati su un'esperienza didattica di oltre 30 anni;
- studio e sperimentazione su numeri e figure geometriche (2D e 3D);
- interfaccia intuitiva;
- suggerimenti/retroazione dati dal software in base a risposte per consentire un lavoro autonomo degli studenti e favorire l'apprendimento.

Campus Cabri Lab (Per scuola secondaria di I grado):
Per ciascuno degli otto temi legati ai nuclei del curriculum di matematica presente nelle Indicazioni Nazionali per il Primo Ciclo, è sviluppato un laboratorio con:



- un ambiente aperto di matematica dinamica con tutti gli strumenti per svolgere le attività del libro di adozione o attività proposte dall'insegnante
- idee di attività per gli insegnanti;
- attività da esplorare, esercizi e videoclip per argomenti come: figure geometriche 2D o 3D, poliedri e loro sviluppo del piano, simulazioni di esperimenti aleatori, grafici ...
- Problemi da risolvere con aiuto interattivo e soluzioni proposte in base alle risposte degli alunni. Valutazione e punteggio finale.

Punti di forza

- Interattività, funzionalità di auto-correzione e assegnazione automatica di punteggio nella soluzione dei problemi;
- L'interfaccia è molto intuitiva ed è utilizzabile anche da chi ha poca padronanza/dimestichezza con la tecnologia;
- stesso motore Cabri di matematica dinamica, uno dei più potenti e affidabili al mondo
- strumento per la creazione di smart clip per





		<p>registrare qualsiasi sequenza di azioni e successiva visualizzazione.</p> <p>Argomenti proposti: Figure del piano, Lunghezze, aree, angoli e loro misura, Figure dello spazio e loro misura, Numeri e calcolo, Matematica del certo e matematica del probabile, Problemi ed equazioni, Metodo delle coordinate, Trasformazioni geometriche.</p>					
13	308069	<p>Carrello mobile - 6 vassoi Jumbo (giallo) - telaio azzurro</p>  <p>Questo carrello con 6 vassoi Jumbo permette di portare nella scuola i laboratori mobili: grazie ai vassoi, tutti gli strumenti per la didattica possono essere trasportati facilmente da un ambiente scolastico ad un altro.</p> <p>Non è quindi più necessario spostare gli alunni da un laboratorio ad un altro, ma sono i laboratori ad andare direttamente dagli alunni. Le ruote del carrello possono essere bloccate con il sistema frenante in modo tale da poter passare comodamente dall'uso dinamico all'uso statico.</p> <p>Dimensioni carrello (LxPxA): 102x43,5x103 con maniglie.</p> <p>Installazione e montaggio escluso.</p> <p>Per configurazioni personalizzate dei carrelli contattaci ad info@mediadirect.it o allo 0424 504650.</p>	2	545,90	666,00	1.332,00	22
14	314682	<p>littleBits - Code Kit</p>  <p>Non è il solito kit per il coding!</p> <p>Un kit per la scuola primaria e la secondaria di primo grado perfetto per attività di coding, tinkering, informatica, tecnologie, STEM,... e per allestire atelier creativi e laboratori di artigianato digitale davvero innovativi.</p> <p>Il concetto è molto semplice: costruisci un gioco e</p>	1	275,37	335,95	335,95	22






	<p>impara a programmare. Con il Code kit littleBits, i ragazzi potranno imparare le basi del coding inventando dei videogiochi interattivi ed altri dispositivi elettronici a cui dar vita combinando i classici mattoncini ad aggancio magnetico alla programmazione per stringhe testuali “drag-and-drop” resa possibile dall’app gratuita dedicata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 lezioni pronte • Oltre 100 attività <p>littleBits da sempre si ispira al visionario Seymour Papert e al Lifelong Kindergarten del MIT di Boston. Ed è dalla loro idea di imparare attraverso la creazione, l’invenzione e lo sviluppo di progetti reali che ha preso vita anche il code Kit littleBits.</p> <p>Il kit è stato sviluppato intorno a 4 principi fondamentali:</p> <p>1. Divertiti Per rendere l’apprendimento duraturo e motivante bisogna trovare un modo di renderlo anche divertente. Per questo il Code Kit, pensato per il rafforzamento del pensiero computazionale e per l’insegnamento della programmazione presenta molte attività incentrate sul principio dei video games. L’obiettivo è creare dei giochi elettronici grazie ai bit ad aggancio magnetico e quindi collegarli al computer per programmarli affinché si comportino in un modo piuttosto che in un altro. Il codice viene poi trasmesso ai circuiti via Bluetooth affinché essi prendano vita e funzionino in base al programma. Se il gioco non funziona come desiderato occorrerà ripercorrere i propri passi: riprogrammarlo o correggere l’ordine in cui sono stati disposti i moduli che lo compongono.</p> <p>Il kit include già 4 diverse invenzioni che si possono autonomamente programmare: Tiro alla fune (in versione elettronica!), Sparatutto (tieni il conto dei punti con un dispositivo elettronico costruito da te), la Patata bollente (non essere l’ultimo a tenerla tra le mani quando scade il tempo) e la chitarra da rockstar (fai suonare uno strumento elettronico che hai programmato tu stesso!).</p> <p>2. Rendilo semplice Nonostante specifici bandi e progetti ministeriali in molti istituti non si spende ancora abbastanza tempo nell’insegnamento delle materie STEM/STEAM. Questo kit ha il grande pregio di rendere la tecnologia facile, accessibile e largamente condivisibile da tutti gli insegnanti della scuola, anche da quelli non molto appassionati di informatica. Include una facile guida all’utilizzo, sia per studenti che per insegnanti, oltre ad offrire utili video tutorial nell’app dedicata.</p> <p>3. Rendilo istruttivo Permette ai ragazzi di collaborare, sviluppare problem-solving, analisi, pensiero critico attraverso attività pratiche motivanti e strutturate. Non solo: le oltre 100</p>				
--	--	--	--	--	--






		<p>attività proposte sono finalizzate all'insegnamento di scienze, tecnologia, informatica,...</p> <p>4. Cresci con altri insegnanti Chi conosce davvero l'insegnamento? Gli insegnanti! Per questo littleBits collabora attivamente con insegnanti che hanno contribuito anche all'ideazione di questo kit per il coding. Le attività, le sfide, le lezioni e i consigli sono stati sviluppati grazie all'esperienza di educatori esperti a contatto ogni giorno con gli studenti, oltre alle idee che ci hanno dato negli anni librerie, makerspace, associazioni.</p>					
15	325532	<p>Carte CodyRoby - Formato gigante</p>  <p>Le carte giganti di CodyRoby sono il kit perfetto per praticare le attività di coding unplugged (senza dispositivi) più diffuse nelle scuole italiane, concepite da Alessandro Bogliolo.</p> <p>Le carte, che misurano 15x27 cm, consentono ai bambini di assumere i ruoli di programmatori (Cody) e robot (Roby), assimilando i principi base della programmazione mentre giocano insieme, muovendosi in aula, in palestra o all'aperto.</p> <p>CodyRoby non è un gioco, ma uno strumento di coding che consente all'insegnante di proporre attività didattiche coinvolgenti.</p> <p>Questo set di carte giganti contiene le stesse 62 carte del set standard CodyRoby (codice 325533) ma molto più grandi: misurano infatti ben 15x27 cm.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 24 carte Vai avanti - 8 carte Girati a sinistra - 8 carte Girati a destra - 4 carte Ripetizione - 4 carte Altrimenti - 4 carte Condizionale - 2 carte Definizione procedura - 4 carte Invocazione procedura - 4 Jolly <p>Inoltre, il set di carte giganti contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 8 unità - 6 sensori - 8 target (4 gialli e 4 rossi) <p>A differenza del set da tavolo, le carte giganti consentono a bambini e ragazzi di identificarsi in prima</p>	2	36,00	43,92	87,84	22






		<p>persona con Cody e Roby e di muoversi di conseguenza su uno spazio fisico – anche all'aria aperta - anziché far muovere delle pedine su una scacchiera.</p> <p>Il set include anche la confezione per riporre e proteggere le carte.</p>					
16	.	<p>SCUOLA SECONDARIA PANZINI VIA G. VERNE 19 - 40128</p>	1	0,00	0,00	0,00	22
17	337572	<p>iRobot Education Root rt1 - Set per mezza classe (6 robot)</p>  <p>x6</p> <p>Set composto da 6 iRobot Education Root (cod. 336364)</p> <p>Il robot educativo Root® rt1 è capace di scrivere, disegnare, pulire, riconoscere i colori, individuare ed evitare ostacoli e persino muoversi in verticale: infatti grazie ai suoi potenti magneti e alle ruote encoder, può spostarsi con precisione su superfici metalliche di qualsiasi inclinazione rimanendovi attaccato stabilmente.</p> <p>La sua storia è iniziata in un laboratorio di ricerca del MIT il cui focus è lo sviluppo di sistemi bioispirati per affrontare le sfide del mondo reale.</p> <p>Root® rt1 propone esperienze pratiche e tangibili per insegnare agli studenti il coding e svilupparne il pensiero computazionale: le oltre 30 funzioni e sensori e la lunga durata della batteria offrono alle scuole uno strumento unico per unire l'apprendimento in classe con il mondo reale.</p> <p>Programmazione per tutte le età Grazie all'app Root si può programmare in tre modi diversi</p> <ul style="list-style-type: none"> •Dai 4 anni: programmazione grafico-simbolica •Dagli 8 anni: programmazione a blocchi •Dalla scuola secondaria: programmazione testuale <p>Programma in totale sicurezza! Si connette ai dispositivi con cui lo si programma senza fili, grazie alla connettività Bluetooth Low Energy (raggio di 30+ m): ciò permette di non toccare direttamente il robot per poterlo utilizzare, in modo da impostare le lezioni in totale sicurezza.</p>	1	1.069,89	1.305,27	1.305,27	22






		<p>Perfetto anche per DAD, DDI e home schooling Il software di programmazione include anche un ambiente di simulazione, per testare le proprie attività di coding in ambiente virtuale prima di farle eseguire direttamente al robot, una fantastica soluzione anche per il ripasso, lo studio e l'approfondimento personale da casa e in assenza di robot!</p> <p>Il set è composto da:</p> <ul style="list-style-type: none"> •1 robot educativo Root® rt1 •1 percorso pieghevole riutilizzabile •1 set di fogli in vinile •1 cavo di ricarica USB-C •2 pennarelli a secco cancellabili •1 panno per cancellare •Download gratuito dell'app di codifica Root® <p>Possibili accessori aggiuntivi: lavagna magnetica bianca, pennarelli a secco/per lavagna aggiuntivi cancellabili (già due inclusi nel set), chiavetta Bluetooth v4 USB per pc.</p> <p>Età: 4+ - 8+ - 14+</p>					
18	333823	<p>Kai's Clan - Start Pack</p>  <p>Kai's Clan è un supporto educativo in cui il mondo fisico e quello virtuale si fondono per diventare un parco giochi interattivo per l'apprendimento. Permette di creare ambienti virtuali in 3D legati alle lezioni curricolari e quindi visualizzare i contenuti in ambienti di realtà virtuale o aumentata.</p> <p>Non si tratta di un semplice robot: Kai's Clan include anche una piattaforma virtuale tutto-in-uno per attività di coding adatte a studenti di diversi livelli scolastici, dalla primaria ai primi anni della secondaria di secondo grado.</p> <p>Grazie alla piattaforma educativa inclusa – che funge da vero e proprio simulatore virtuale in 3D - il set è utilizzabile anche in modalità Didattica a Distanza (DaD) e Didattica Digitale Integrata (DDI).</p> <p>L'app per smartphone "Kai's Eye" permette di tener traccia dei movimenti di ogni robot sul percorso incluso nel set, grazie a dei marker speciali posti proprio sul tappeto.</p> <p>Questi dati, uniti a quelli raccolti dal sensore incorporato sul robot, vengono inviati al Cloud più volte al secondo, fornendo di fatto informazioni aggiornate in tempo reale.</p> <p>Il set Start Pack è la soluzione migliore per iniziare ed include:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 robot Kai's Clan (batterie ricaricabili incluse - 4 ore di gioco con 1 ora di ricarica rapida) 	1	995,00	1.213,90	1.213,90	22






		<p>- 1 tappetino avventura "Rescue"</p> <p>- 1 treppiede per smartphone</p> <p>- Cavo di ricarica USB a 4 vie, pacchetto di adesivi e carte per il coding, guida rapida, oltre 35 suggerimenti di attività (in inglese)</p> <p>- App "Kai's Eye Robot Tracker" disponibile per il download e app per la visualizzazione e l'editing virtuale.</p> <p>Sensori e accessori inclusi: temperatura, umidità, movimento, LED, pulsante, ricevitore a infrarossi, telecomando a infrarossi, matrice LED, potenziometro, striscia LED.</p>					
19	342041	<p>Makeblock - mBot2 Kit per la classe (12 robot) con chiavetta dongle Bluetooth</p> <p> x 12</p> <p>Kit composto da 12 mBot2 (cod. 341648)</p> <p>mBot2 è il robot entry level ideale per avventurarsi nelle materie STEAM.</p> <p>Grazie al suo microcontrollore avanzato CyberPi, dotato di chip ESP32-WROVER-B e di schermo a colori, è possibile fare esperienze di Intelligenza Artificiale (AI) e Internet delle Cose (IoT).</p> <p>Gli educatori possono svolgere lezioni interattive e smart, in cui più dispositivi comunicano tra loro.</p> <p>Misurando rotazione e velocità, mBot2 esegue movimenti precisi grazie ai due motori con encoder. Le possibilità possono facilmente espandersi con l'aggiunta di sensori / moduli mBuild, come la Smart Camera (cod. 329401 NON incluso), e parti strutturali Makeblock.</p> <p>Grazie all'ambiente di programmazione mBlock 5 è possibile fare coding sia con blocchi grafici sia con Python.</p> <p>Caratteristiche principali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alimentato da CyberPi - Utilizza l'IDE mBlock 5 per fare coding con blocchi e Python - Incentiva l'apprendimento delle materie STEAM - Batteria incorporata di lunga durata - Sensori di nuova generazione - Espandibile con i moduli mBuild e parti strutturali Makeblock - Precisione nel controllo del movimento - Sicuro e facile da usare 	1	1.550,00	1.891,00	1.891,00	22






		<p>Contenuto della singola confezione:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 x CyberPi 1 x mBot2 Shield 1 x dongle Bluetooth 1 x cavo USB (tipo-C) 1 x sensore a ultrasuoni (2 gen.) 1 x telaio 1 x sensore quad RGB 2 x motori con encoder 2 x cavi per motore 2 x ruote 4 x viti M2.5*12mm 2 x gomme per ruote 1 x mini ruota 1 x cacciavite 1 x mappa per line-following 2 x cavo mBuild (10cm) 1 x cavo mBuild (20cm) 6 x viti M4*25mm 6 x viti M4*14mm 6 x viti M4*8mm 					
20	337465	<p>Drone DJI RoboMaster Tello Talent</p>  <p>Il drone DJI RoboMaster Tello Talent è basato su Tello EDU ed è aggiornato con estensioni hardware e software per abilitare il controllo collaborativo multi-dispositivo e più applicazioni AI.</p> <p>Come strumento educativo, il RoboMaster TT è dotato degli algoritmi di controllo del volo leader del settore di DJI.</p> <p>Supporta la banda WiFi 5.8G, che fornisce una migliore capacità anti-jamming, un volo preciso e un avviso di batteria scarica durante il volo.</p> <p>Il RoboMaster TT fornisce anche la necessaria protezione delle eliche, attraverso i livelli fisico e software per garantire la sicurezza e la stabilità del volo RoboMaster TT.</p> <p>Il RoboMaster TT è dotato di un chip ESP32 che fornisce gli ambienti di programmazione open source Arduino e Micro Python.</p> <p>Supporta Arduino, Micro Python, programmazione grafica e una varietà di metodi di programmazione</p>	2	212,29	258,99	517,99	22





		<p>offline, nonché interfacce di sensori programmabili I2C, SPI, UART e GPIO.</p> <p>Il nuovo RoboMaster SDK, sviluppato sulla base di Python 3.0, consente a tecnologie all'avanguardia come la visione artificiale e l'apprendimento profondo di entrare facilmente in classe.</p> <p>RoboMaster TT ha il proprio modulo adattatore per sensori, che può essere utilizzato per alimentare sensori di terze parti.</p> <p>Aggiungendo diversi sensori di terze parti, è possibile implementare applicazioni di intelligenza artificiale come la percezione dell'ambiente, l'auto-following, il riconoscimento dei gesti e il controllo del palmo.</p> <p>L'SDK consente inoltre agli utenti di interagire con RoboMaster TT e RoboMaster EP, rendendo possibili applicazioni spaziali e scatenando ulteriormente la creatività.</p> <p>Foto da 5MP e video a 720p con stabilizzazione elettronica dell'immagine</p> <p>RoboMaster TT supporta la modalità Wi-Fi AP, che consente a più RoboMaster TT di connettersi a un router WiFi contemporaneamente, ricevendo comandi dal codice di programmazione e fornendo feedback per sincronizzare lo stato di più droni, consentendo così il controllo collaborativo di più droni.</p> <p>Contenuto della confezione: 1 x drone DJI RoboMaster Tello Talent 2 x paia di eliche di ricambio 4 x Mission Pad 1 x cavo micro-USB 1 x batteria 1 x Open-Source controller 1 x matrice di LED con sensore di distanza 1 x scheda di espansione 1 x strumento per la rimozione delle eliche 1 x guida introduttiva</p>					
21	307864	<p>Carrello mobile - 8 vassoi medi (giallo)</p>  <p>Questo carrello con 8 vassoi medi permette di portare nella scuola i laboratori mobili: grazie ai vassoi, tutti gli</p>	1	558,58	681,47	681,47	22





		<p>strumenti per la didattica possono essere trasportati facilmente da un ambiente scolastico ad un altro. Non è quindi più necessario spostare gli alunni da un laboratorio ad un altro, ma sono i laboratori ad andare direttamente dagli alunni. Le ruote del carrello possono essere bloccate con il sistema frenante in modo tale da poter passare comodamente dall'uso dinamico all'uso statico.</p> <p>Dimensioni carrello (LxPxA): 69x43,5x105,5 cm.</p> <p>Installazione e montaggio escluso.</p> <p>Per configurazioni personalizzate dei carrelli contattaci ad info@mediadirect.it o allo 0424 504650.</p>					
22	300511	<p>Marca da Bollo per Gare 16 euro ogni 4 facciate di ordine</p>	1	0,00	0,00	0,00	0

I costi relativi alla sicurezza afferenti all'esercizio dell'attività svolta dall'impresa di cui all'art. 95, comma 10, del D. Lgs 50/2016 sono pari a Euro 5,71

Totale Fornitura IVA inclusa: € 15.482,79

TOT.OFFERTA SCONTATA (iva inclusa) : € 14.721,64

(Eventuali spese di trasporto non incluse, verificare condizioni generali di vendita)





CONDIZIONI GENERALI DI VENDITA:

- **ALiquota IVA:** Ai prodotti sarà applicata l'aliquota IVA in vigore al momento dell'ordine.
- **OFFERTA VALIDA:** 15 gg dalla data della nostra offerta se non diversamente specificato sul singolo articolo.
- **TRASPORTO:** Incluso per ordini superiori ai 400 + IVA.
- **INSTALLAZIONE E COLLAUDO:** Non compreso nel prezzo e non necessari per la natura dei prodotti offerti.
- **PAGAMENTO:** Tramite mandato bancario entro 30 gg. dal ricevimento fattura.
- **ORDINE MINIMO:** 100 euro + IVA.
- **CONSEGNA:** Appena disponibile merce a magazzino.
- **FORMAZIONE:** Non compreso nel prezzo.
- **GARANZIA:** Come a norma di legge, o condizioni migliorative eventualmente specificate all'interno dell'offerta.
- **SERVIZIO DI ASSISTENZA:** Assistenza telefonica immediata e servizio di supporto anche tramite spazio web dedicato <http://www.campustore.it/support>.
- **CERTIFICATI:** Le attrezzature e le apparecchiature si intendono nuove di fabbrica e conformi con le direttive della normativa Europea, con la normativa relativa alla sicurezza nei luoghi di lavoro (D.Lgs. 81/08), con le norme sulla sicurezza degli impianti (DM 37/08), con le direttive RAEE e RHOS (D.Lgs. 151/05) e con la normativa sul marchio CE ove previsto per la tipologia di prodotto.

Qualora uno o qualcuno dei prodotti da Voi gentilmente richiesti non fosse indicato nel presente preventivo, tale prodotto è da considerarsi non trattato da CampuStore.

Informazioni tecniche sui prodotti al sito internet www.campustore.it o direttamente sul sito del produttore.

Referente per informazioni sull'offerta: Chiara Ferrari, agente.ferrari@campustore.it
Tel. 0424 504650

Referente per informazioni sull'eventuale ordine: Elda Pozzi, info@campustore.it
Tel. 0424 504650

Rimanendo a Vostra disposizione per ulteriori informazioni, porgiamo i nostri più cordiali saluti.

CampuStore Srl
Pierluigi Lanzarini

