



Presenta:

# **XR** edulab

La nuova dimensione dell'apprendimento

video

Contact Us >





approfondisci

### Il mondo in classe

Grazie alla realtà virtuale e aumentata, la scuola si apre ad un mondo di contenuti immersivi

# Aule e laboratori immersivi

Nell'ambiente di apprendimento si utilizzano varie tipologie di contenuti, pensati per le materie scolastiche, che possono essere rielaborati dai docenti, o addirittura creati ex novo



# Tre ambienti di apprendimento



Il laboratorio di XRedulab è flessibile e si riconfigura per le diverse esperienze di interazione immersiva, spostando le sedute e alternando i dispositivi.



Schermo con contenuti immersivi



ambiente in realtà virtuale



ambiente in realtà aumentata

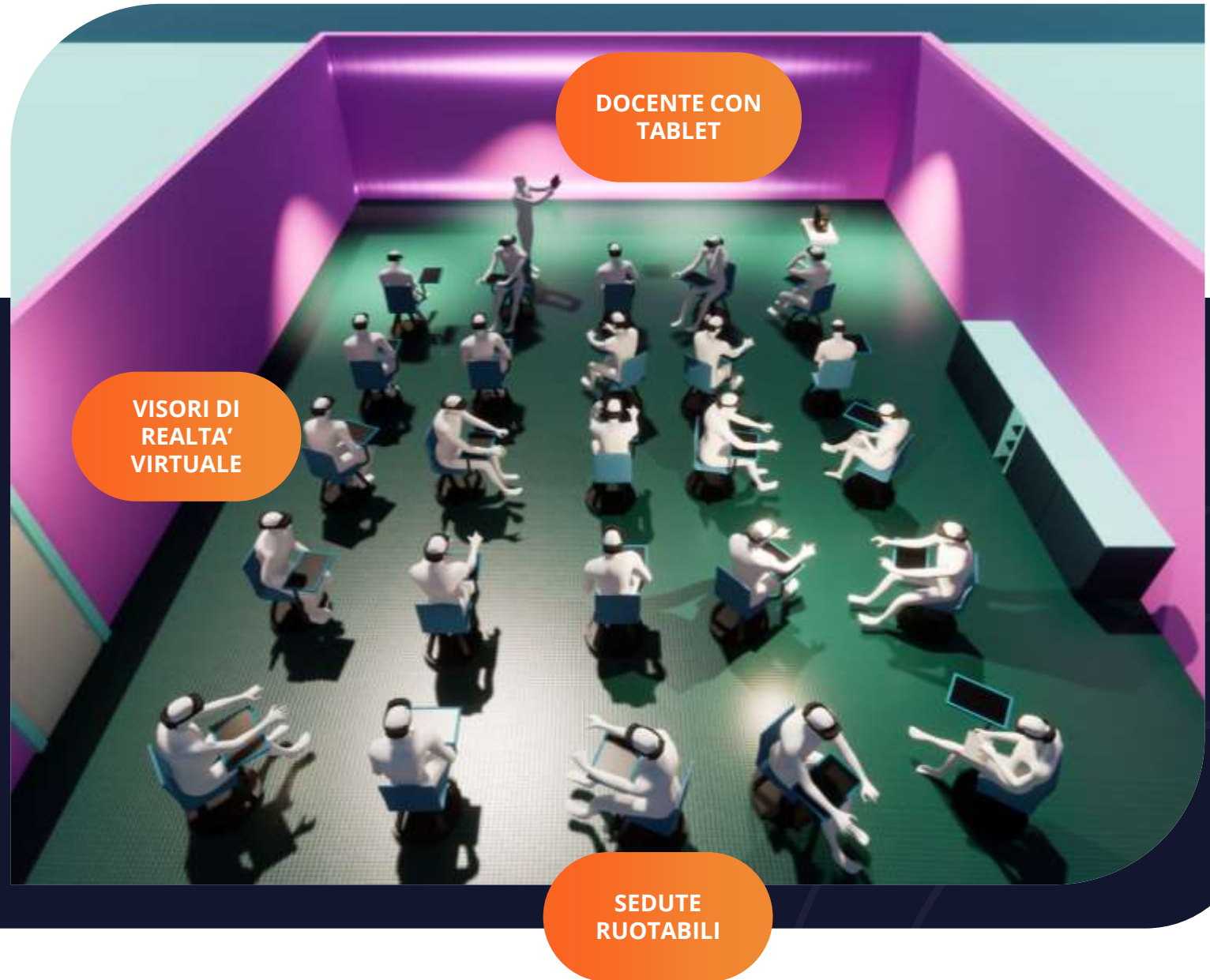


Usando lo schermo interattivo, il docente presenta contenuti tridimensionali e immersivi, mentre gli studenti possono interagire da tablet.



# Schermo con contenuti immersivi

Durante l'esperienza in realtà virtuale, gli studenti si dispongono nel laboratorio su sedute girevoli ed esplorano individualmente il contenuto a 360 gradi.



# Ambiente in realtà virtuale

Per la realtà aumentata, le sedute sono disposte ai lati dell'aula e il modello 3D interattivo compare al centro. Vengono anche realizzate installazioni aumentate di grandi dimensioni.



# Ambiente in realtà aumentata



# Cosa significa **XR** ?

## Realtà Virtuale

L'utente  
è immerso  
in un  
mondo  
alternativo



## Realtà Aumentata

Nel mondo  
attorno  
all'utente  
appaiono  
Contenuti  
digitali

**Extended reality (XR)** è un termine che si riferisce a tutti gli ambienti combinati reali e virtuali.

Include la **realtà aumentata (AR)**, la **realtà virtuale (VR)** e le diverse forme di integrazione tra loro.

**XRedulab** è un Progetto di Innovation Design sviluppato da Carraro LAB per la formazione in Extended Reality.

# Un mondo di Contenuti XR

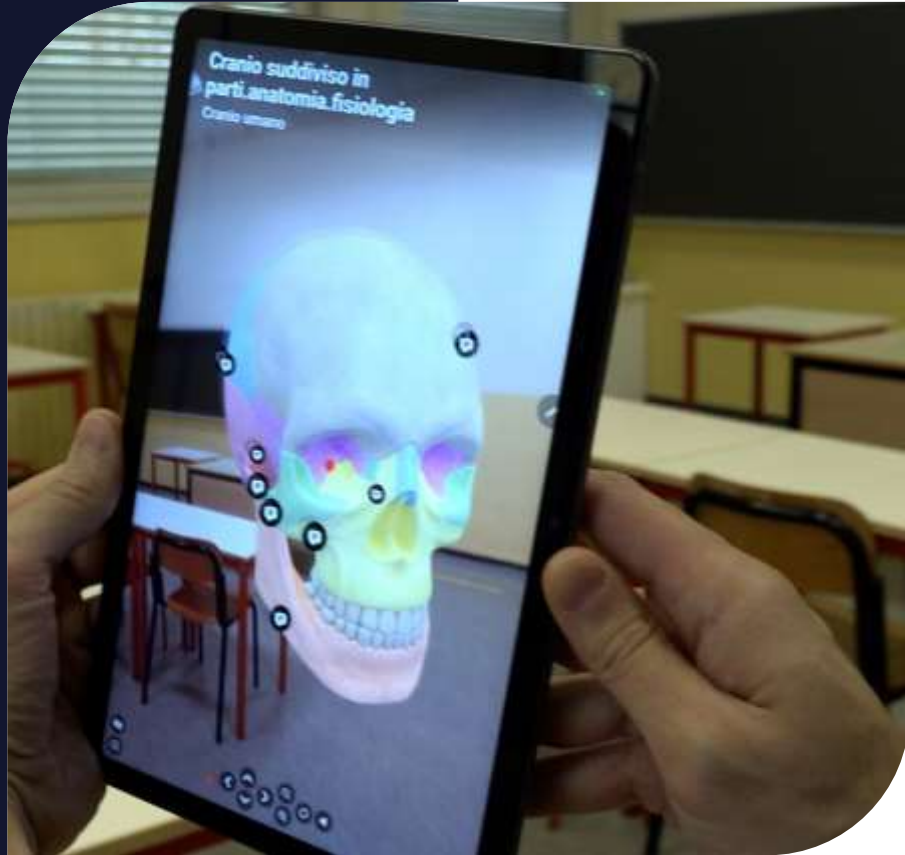
Vengono coperte sia le materie **scientifiche** che **umanistiche**, dalla cellula alla Divina Commedia, con contenuti personalizzabili dai docenti.

Si prevede anche l'accesso a risorse immersive disponibili in rete.





# Contenuti Cross mediali



I contenuti possono essere utilizzati su diversi device, dai PC ai visori di realtà virtuale, fino ai tablet, ai monitor interattivi, ai visori di realtà aumentata, abilitando diverse esperienze tecnologiche.





La piattaforma è costituita da vari moduli, con funzioni didattiche specifiche, dalla fruizione, all'elaborazione, alla creazione di contenuti, mediante diverse esperienze tecnologiche.

# La piattaforma tecnologica

La piattaforma è web based, e consente di condividere a distanza contenuti tra classi e utenti

XRlibrary è un archivio di contenuti immersivi disponibili per la rielaborazione attiva, che spaziano dall'area scientifica a quella umanistica, da Dante alla "stazione spaziale orbitante".

The screenshot displays the XR library interface. At the top, there is a search bar and a filter section. The filter section includes a 'Tipologia' (Type) dropdown menu with options: 'Lezione immersiva' (highlighted), 'Panoramica 360°', 'Video 360°', and 'Modello 3D'. Below this are 'Filtri' (Filters) for 'Area tematica', 'Livello scolastico', and 'Lingua', along with a 'Più recenti' (Most recent) button.

The main content area shows 345 'Lezioni immersive' (Immersive lessons) corresponding to the search criteria. The lessons are displayed in a grid of six cards, each featuring a 360-degree view image, a title, a subject list, and a level indicator (Elementare, Media, Superiore).

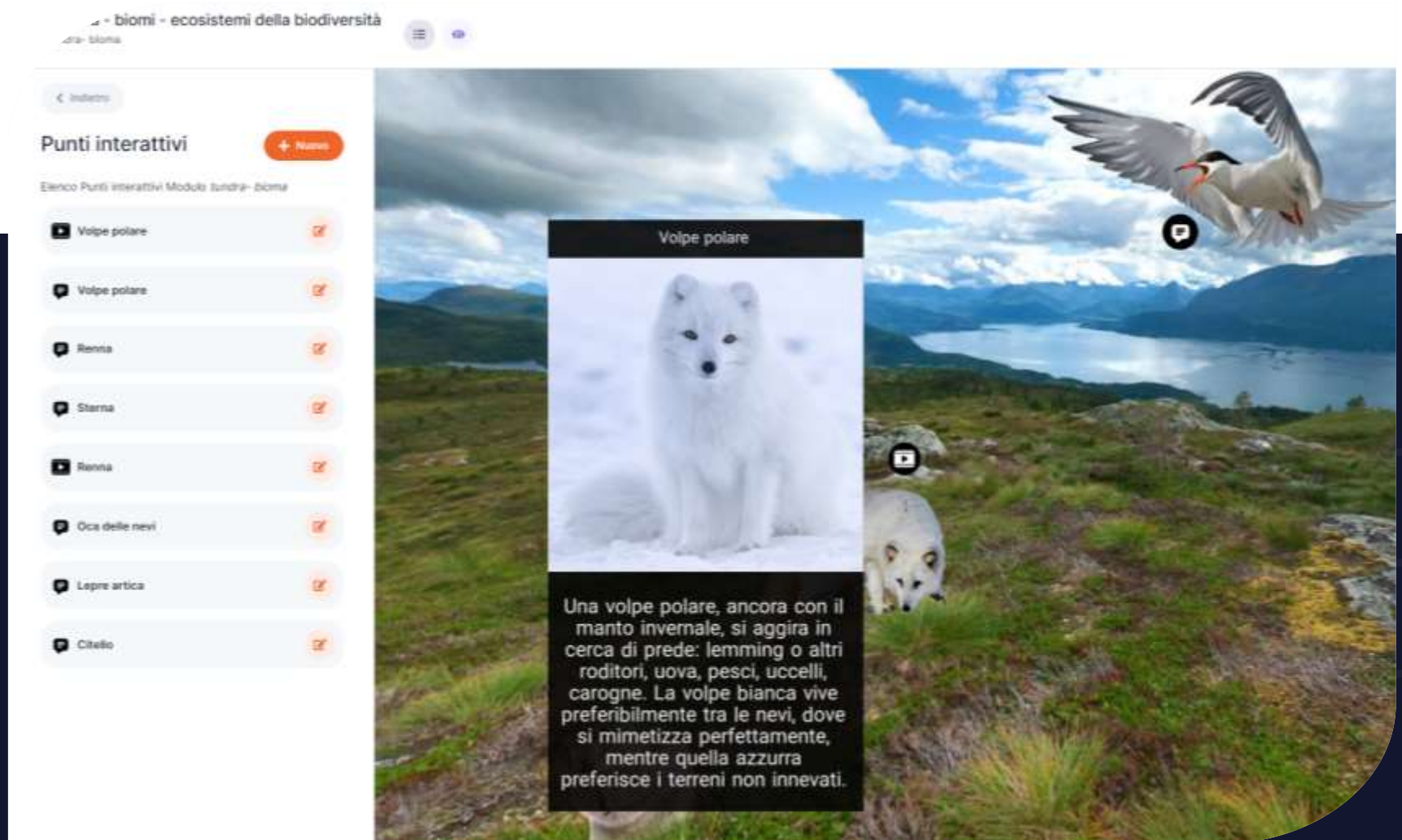
- Reggia di Caserta - architettura** (Italiano, storia, Arte)
- Alessandro Manzoni, ambiente cognitivo - letteratura italiana** (Italiano, storia)
- Omero, Iliade e Odissea. ambiente cognitivo - Letteratura italiana** (Italiano, storia)
- Sole - astronomia** (Scienze)
- Apparato cardiocircolatorio- anatomia - corpo umano** (Scienze)
- Orecchio - anatomia - fisiologia - corpo umano- scienze** (Scienze)



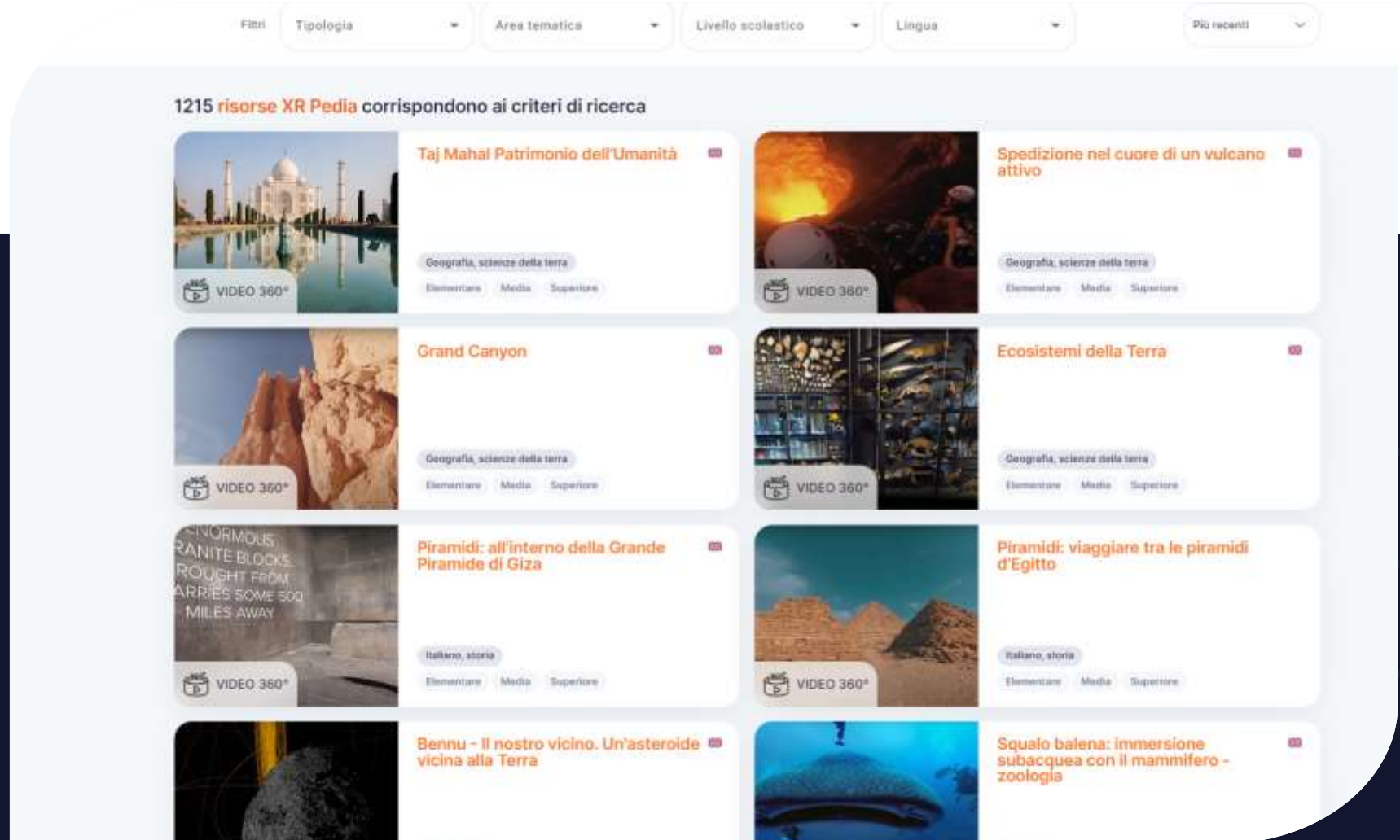


# XR editor

**XR editor è un software che permette di creare esperienze didattiche immersive con modelli 3D, foto e video a 360 gradi, anche prodotti a scuola**



XRpedia è un motore di ricerca che raccoglie e organizza le migliori risorse virtuali e aumentate rese disponibili in rete a livello globale, dalla NASA alla BBC, da Google alle istituzioni italiane



# XR metaverso

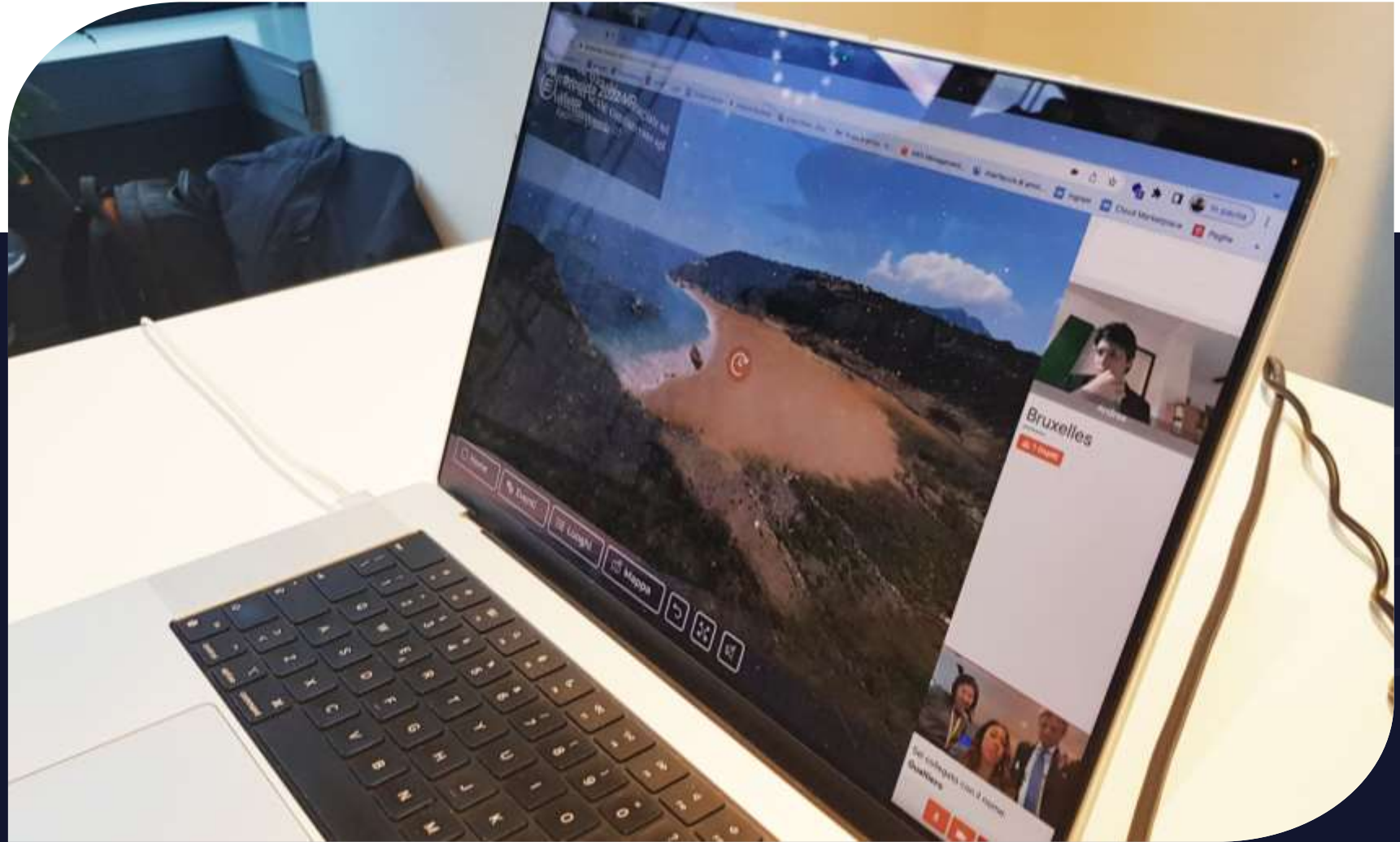
**XRmetaverso offre ambienti virtuali educativi in metaversi on line, dove è possibile fare esperienze didattiche 3D in tempo reale con avatar**





# XR meeting

**XRmeeting permette di realizzare lezioni immersive a distanza. Docenti e studenti comunicano in audio e video On Line mentre interagiscono all'interno di ambienti virtuali.**



# XR training

**XRtraining presenta una gamma di contenuti per la formazione dei docenti, con dei percorsi didattici predefiniti immediatamente utilizzabili.**





## LABORATORI SPECIALIZZATI

Carraro Lab sviluppa  
laboratori personalizzati  
di molteplici tipologie.  
Sono stati realizzati per  
vari istituti italiani  
laboratori di  
**aeronautica,**  
**chimica industriale,**  
**filosofia,**  
**nautica,**  
**ristorazione,**  
**turismo...**





# Sintesi dei contenuti

I contenuti XRLABS sono costituiti da oltre 2000 moduli immersivi, con diverse tipologie e media: immagini immersive e tour virtuali, modelli tridimensionali, video a 360 gradi, spazi cognitivi. Una parte dei contenuti sono integrati nel software XReditor, e quindi possono essere rielaborati dai docenti. Gli altri moduli della XRpedia sono fruibili on line da autorevoli fonti esterne.

## ITALIANO, STORIA, RELIGIONE, EDUCAZIONE CIVICA

Letteratura: viaggio virtuale nella Divina Commedia, i luoghi letterari italiani. Mappe semantiche e sinossi immersive delle grandi opere letterarie. Gallerie virtuali dedicate alla storia della filosofia, della letteratura, ai grandi periodi storici. Archeologia virtuale delle città antiche, da Roma ad Atene a Tenochtitlan e UR, fino ai siti archeologici italiani. Video a 360 con rievocazioni storiche di battaglie, scene di vita ed eventi del passato, dai vichinghi a Waterloo. Percorsi immersivi negli edifici religiosi, dalla cattedrale alla moschea. Immersive Journalism: reportage in video 360 dai fronti di guerra, campi profughi e scenari del mondo contemporaneo. L'origine dell'uomo: le fasi dell'ominazione. Tour virtuale di Montecitorio. Esperienze immersive nella memoria della Shoah. Le invenzioni dei codici di Leonardo in 3D..

## TECNOLOGIA, INFORMATICA, SOSTENIBILITA'

Macchine e impianti industriali in 3D. Sostenibilità: museo virtuale dei 17 obiettivi dell'agenda ONU 2030. Tour virtuale con il messaggio di Expo 2015. Alla scoperta della Cybersecurity in 3D. Musei virtuali aziendali in diversi settori economici. Galleria virtuale dei mezzi di trasporto: navi, aerei, veicoli terrestri. Il mondo del futuro: simulazioni e previsioni dei prossimi decenni e secoli dell'umanità.

## SCIENZE NATURALI

Biologia: modello 3D animato del corpo umano, degli organi e dei tessuti. La cellula e i microrganismi. Paleontologia: ricostruzione virtuale degli ambienti e degli organismi delle principali ere geologiche. Zoologia: modelli 3D di specie animali. Botanica: piante. Scienze della terra: tour virtuali di vulcani attivi, canyon, formazioni geologiche. La struttura della Terra, il ciclo dell'acqua, l'atmosfera. Ecologia: i biomi e gli ecosistemi. Biodiversità: le specie aliene. Immersioni virtuali nel pianeta blu e negli ultimi luoghi inesplorati della Terra.

## ARTE, MUSICA E MEDIA

Tour virtuali nei grandi musei italiani e internazionali. I più famosi monumenti della storia dell'architettura in 3D, dagli Zigurat alle creazioni degli archistar. I capolavori della scultura in 3D. Viaggio nelle ricostruzioni tridimensionali di grandi opere della pittura, da Dalì a Van Gogh. Tour virtuali nei grandi cicli pittorici, dalla Cappella Sistina alle pitture rupestri. Esposizione virtuale degli strumenti musicali. Raccolta 3D del Design italiano. Concerti, spettacoli teatrali e performance in video 360. Eventi culturali immersivi: dal Carnevale di Venezia alle celebrazioni religiose. La storia del cinema a 360 gradi.

## MATEMATICA, FISICA, CHIMICA, ASTRONOMIA

Concetti e forme della matematica e della geometria in 3D. Spazi cognitivi di carattere logico. Elementi, molecole e laboratorio virtuale della chimica di base. Gallerie virtuali dedicate alla storia della matematica, della fisica, della chimica. Strutture atomiche, simulazioni di fisica. Astronomia: modello 3D animato del sistema solare, corpi celesti, pianeti e satelliti in 3D, tour virtuali sulla Luna e Marte, nella stazione spaziale orbitante e nella storia dell'astronautica.

## LINGUE E CULTURE STRANIERE, GEOGRAFIA

Full immersion nei video a 360 gradi in diverse lingue: città e culture del mondo. Turismo virtuale multilingua su scala globale, in decine di destinazioni di interesse naturalistico e culturale, dall'Antartide a Machu Picchu. Incontro virtuale con etnie e culture di aree remote. Metaverso per conversare in tempo reale con persone di altri paesi in vari contesti virtuali.



# La didattica incrementale

XRedulab è basata su una innovativa metodologia didattica definita «incrementale», in quanto abilita progressivi livelli di insegnamento:

**1-la fruizione del contenuto**

**2-la rielaborazione del contenuto**

**3-la creazione del contenuto**



# licenze



## CLASSROOM

**Licenza triennale per almeno il 51% delle classi (30 studenti a classe e i relativi docenti) con sconto quantità.**

**Servizi e contenuti inclusi:** XReditor (software per elaborare contenuti) XRlibrary (archivio di contenuti integrati), XRpedia (motore di ricerca di risorse virtuali in rete), XRtraining (video corsi e tutorial per i docenti), memorizzazione ed erogazione dei contenuti prodotti della scuola.



## LABS

**Licenza triennale per 100 dispositivi (30 visori VR, 30 tablet, 30 PC, schermi e altri device) e per i docenti della scuola**

**Servizi e contenuti inclusi:** XReditor (software per elaborare contenuti) XRlibrary (archivio di contenuti integrati), XRpedia (motore di ricerca di risorse virtuali in rete), XRmeeting (formazione immersiva a distanza), XRmetaverso (con avatar e ambienti 3D), XRtraining (video corsi e tutorial registrati per i docenti), memorizzazione ed erogazione dei contenuti prodotti della scuola





## CLASSROOM

XR EDITOR  
XR LIBRARY  
XR PEDIA  
XR TRAINING

**750 + IVA**

Licenza per 3 anni  
30 studenti 10 docenti. Sconto del  
20% da 4 a 10 classi, 30% oltre 10  
classi.  
Per almeno il 51% delle classi.  
(250 euro l'anno)

## LAB

XR EDITOR  
XR LIBRARY  
XR PEDIA  
XR TRAINING  
XR MEETING  
XR METAVERSO

**4500 + IVA**

Licenza per 3 anni  
1 laboratorio (100 dispositivi)  
Accesso per tutti i docenti  
(1500 euro l'anno)

## XR SETUP

CONFIGURAZIONE  
DISPOSITIVI.  
PRESENTAZIONE  
DELLE TECNOLOGIE  
AI DOCENTI DELLA  
SCUOLA

**1500 + IVA**

Una tantum

## XRSKILL

PROGETTI  
SPECIALI.  
LABORATORI PER  
LE PROFESSIONI  
DEL FUTURO

Trattativa  
riservata



Sconti per quantità: da 3 licenze 20% di sconto oltre 10 licenze 30% di sconto

# 11 premi internazionali

Grand Prix  
Möbius  
**Lugano**

2022

**Metaverso  
Procida**

F@IMP 2.0  
International  
Award

**Budapest**  
2016

**Brixia Time  
Machine**

Grand Prix  
Möbius  
**Lugano**

2014

**Bibleworld**

2011 Unity 3D  
**San Francisco**

- Best non  
game Award  
2011

**Roma Virtual  
History**

Best iPad App  
Italiana 2011

2011  
**Firenze Virtual  
History**

Prix Möbius  
internationaux

**Ile de La  
Réunion**

2005

**Meraviglie del  
XXI Secolo**

Prix Möbius de  
la

Communauté  
Européenne -

**Lugano**

2004

**Meraviglie del  
XXI Secolo**

Prix Möbius de  
la

Communauté  
Européenne -

**Lugano**

2001 **Omnia**

**Arte Dvd,**  
DeAgostini

Macromedia  
Developers

conference -

**London 1997**

**CD ROM**

**Roma 2000**

**years ago**

EMMA Awards  
1995 -

**Frankfurter  
Buchmesse**

1995

**Die  
Evangelien CD  
ROM**

[www.carraro-lab.com](http://www.carraro-lab.com)



**Email :**  
Info@carraro-lab.com



**Address :**  
Via Valle Calepio Palazzolo S/O BS



**Telephone :**  
030 731942