



**MARTINA È LA PIATTAFORMA DIGITALE
PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA E PRIMARIE**

**da utilizzare sia in presenza che a distanza,
che permette di dar vita a lezioni interattive e
coinvolgenti, che vedono i bambini attori
protagonisti e non meri spettatori della lezione.**





Grafica accattivante, di semplice utilizzo sia lato docente che studente.

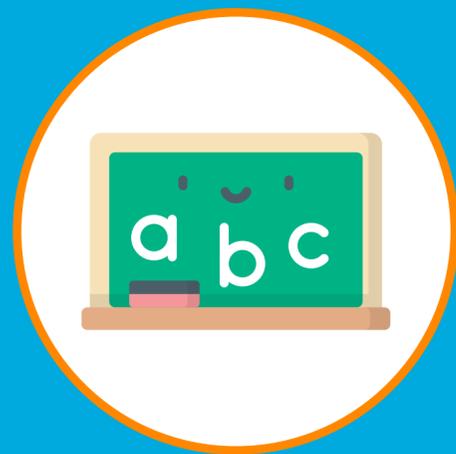


Progettata appositamente per la fascia d'età 3-10 anni.



I suoi comandi grafici, il poco testo utilizzato e scritto in stampatello maiuscolo, l'interfaccia grafica incentrata sull'utilizzo della piattaforma da parte dei più piccoli, **rendono Martina perfetta sia per i bambini in età prescolare, sia per tutti quegli studenti che presentano difficoltà di lettoscrittura.**

La particolarità di Martina è che al suo interno **non** presenta contenuti precostruiti, bensì diversi ambienti didattici che i docenti possono utilizzare per creare i propri contenuti:



LAVAGNE



GIOCHI INTERATTIVI



AMBIENTI STEAM

LAVAGNE

L'ambiente didattico "Lavagne" è perfetto per dar vita a lezioni creative e altamente partecipative.

Con la modalità **Lavagna Condivisa** il docente ha a disposizione uno strumento, utilizzabile sia in presenza che da remoto, dove **i bambini possono condividere un unico spazio di lavoro e collaborare attivamente in tempo reale.**

Su LIM o monitor touchscreen, la Lavagna condivisa diventa uno spazio dove lasciare che i bambini apprendano e cooperino tutti insieme, per il raggiungimento delle competenze educative



LAVAGNE

La **Lavagna Personale**, invece, offre al docente la possibilità di rendere l'apprendimento totalmente digitale: ogni bambino, se connesso da un proprio dispositivo, opera nel suo spazio di lavoro, proprio come su un quaderno!

Il docente ha sempre la possibilità di visionare lo spazio di lavoro di ogni singolo alunno e seguirne passo, passo l'elaborato. Questa modalità di lavoro è ottima quando i bambini si trovano a lavora da postazioni remote, come tablet o pc, sia in classe che da casa.



GIOCHI INTERATTIVI

I giochi interattivi consentono ai docenti di poter ideare attività educative differenti dalle semplici modalità tradizionali.

Con gli ambienti "Unisci i punti" e "Labirinto", è possibile realizzare schede interattive in modalità gioco che favoriscono l'apprendimento di azioni e concetti.

Grazie alla possibilità di creazione del gioco da zero, è possibile adattarsi a qualsiasi disciplina e offrire ai piccoli studenti una lezione coinvolgente e attrattiva. I bambini impareranno divertendosi!



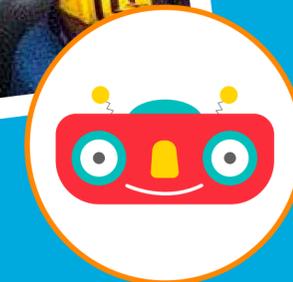
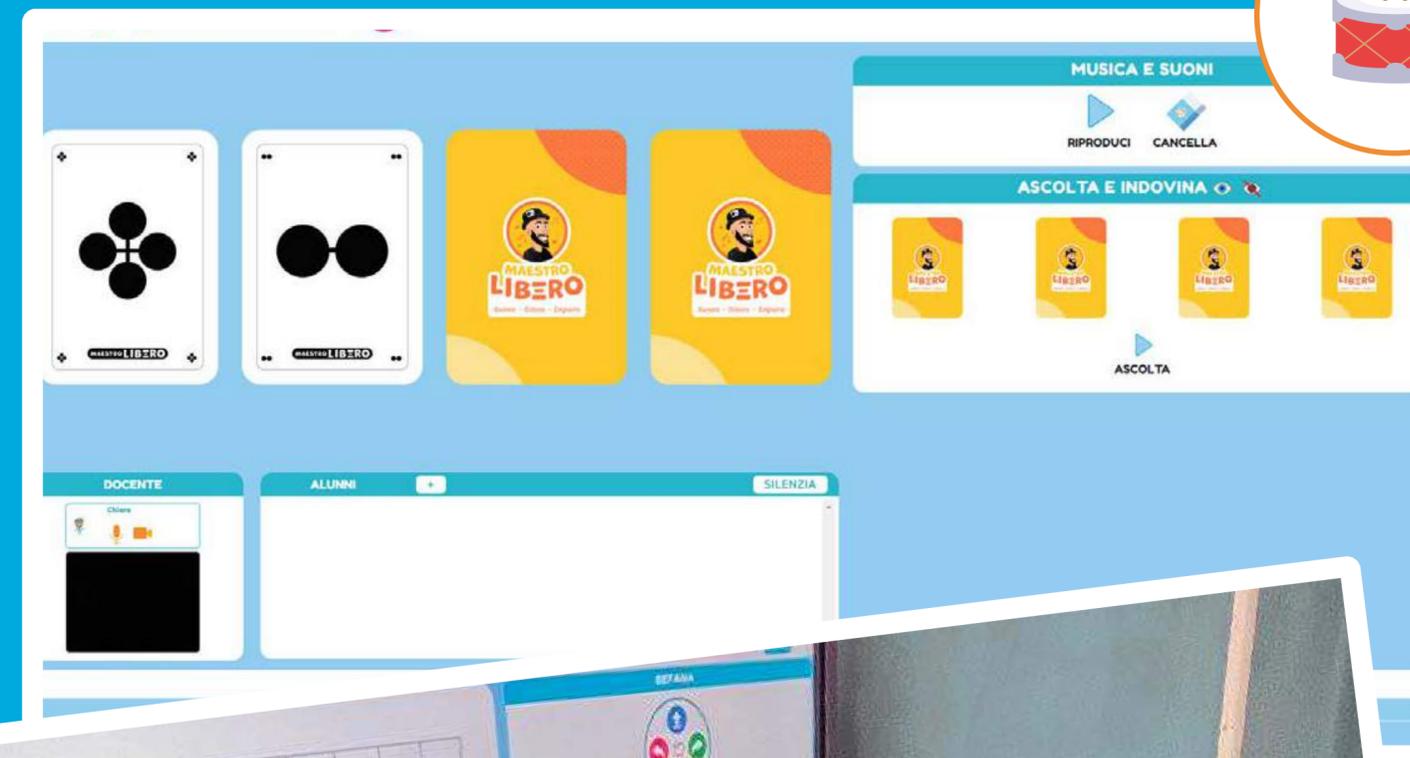
AMBIENTI STEAM

MUSICA E SUONI: due modalità interattive per stimolare la capacità di ascolto, di associazione dei suoni e insegnare le basi del ritmo.

Integrata alla didattica tradizionale, aiuta l'associazione movimento del corpo/ suono quiete/silenzio.

CODING: ambiente dedicato alla programmazione informatica

Uno strumento trasversale che si integra con tante altre discipline per insegnare e allenare competenze quali **problem solving, creatività e lavoro di squadra.**



LE VERSIONI DI MARTINA

Martina è un SAAS, compatibile con qualsiasi sistema operativo, che può essere utilizzato su dispositivi mobile, pc, monitor interattivi, dashboard e LIM senza nessuna installazione, ma direttamente da browser.

Martina è disponibile in due versioni:



VERSIONE NUVOLA

Sempre gratuita, con all'interno gli ambienti didattici "Lavagna Condivisa" e "Lavagna Personale", le categorie di Sticker base e le demo degli ambienti a pagamento.

**+500 Docenti hanno
già acquistato Stella!**



VERSIONE STELLA

È la versione a pagamento che include, oltre gli ambienti “Lavagna”, gli ambienti “Giochi Interattivi”, “STEAM” e numerose categorie di sticker.

TABELLA

COMPARATIVA

Contenuti e Funzionalità	 Nuvola GRATUITA	 Stella
Account Utenti	2 utenti inclusi	Illimitati
Lavagne interattive	✓	✓
Giochi interattivi	✗	✓
Ambienti STEAM	✗	✓
Stickers Base	✓	✓
Stickers Tematici	✗	✓
Formazione su richiesta	✓	✓

UN AMBIENTE DIDATTICO ALTAMENTE INNOVATIVO:

Martina consta di due tipologie di utenze:



DOCENTE

Consente all'insegnante di avere il proprio ambiente su Martina e di poterla utilizzare su un unico dispositivo (LIM, monitor touch, Digital board ecc) dove interagiranno gli alunni. Diversamente, se ogni aula è provvista di dispositivi digitali individuali da cui gli alunni possono lavorare in autonomia, allora saranno acquistate anche le utenze studenti.



STUDENTE

Da acquistare in caso si voglia far lavorare i bambini autonomamente da proprio tablet o da casa.



I COSTI DI MARTINA

L'abbonamento a Martina, sia per i docenti che per gli studenti ha durata annuale.
In caso di particolari esigenze, è possibile fare un piano pluriennale.



La Licenza Stella ha un costo di
€90,00/utente per 12 mesi
comprensivo di tutti i pacchetti sticker e ambienti.



LA COMMUNITY

Martina non è solo uno strumento di supporto alla didattica, **Martina è un progetto educativo in itinere, che vede partecipare attivamente i docenti nello scambio di idee e contenuti:** i docenti che scelgono Martina hanno la possibilità di entrare a far parte della community di Martina, formata da scuole e singoli docenti che, utilizzandola quotidianamente, condividono idee e suggerimenti, per sfruttarne appieno le funzionalità.



Martina Friends

MARTINA E LA SUA COMMUNITY, PROTAGONISTI DI VARIE EDIZIONI DI FIERA DIDACTA ITALIA



didacta
italia

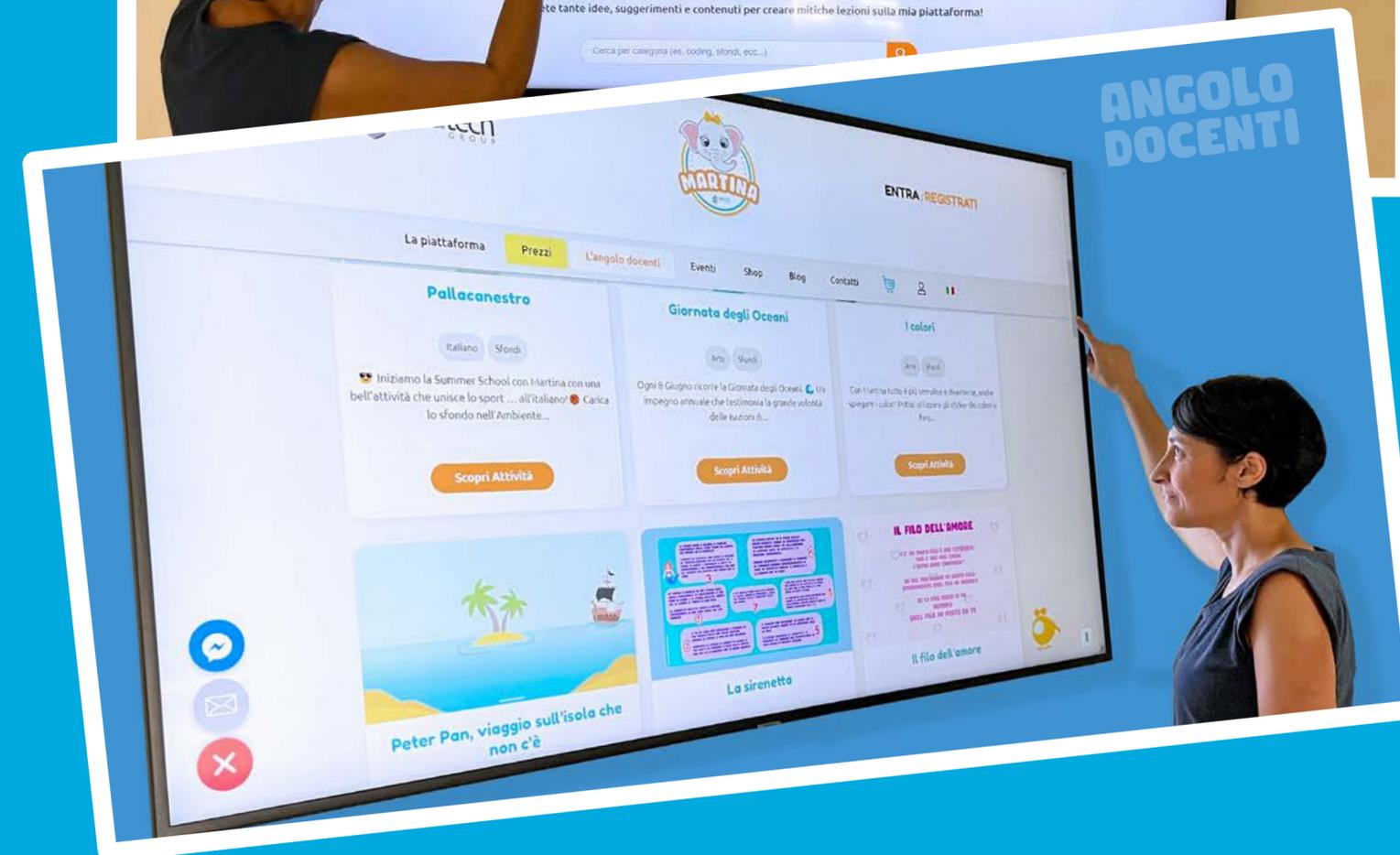
IDEE E CONTENUTI DIDATTICI

Inoltre, tutti gli utenti registrati alla piattaforma hanno libero accesso all'**Angolo Docenti** dove scaricare materiale didattico, trovare tanti suggerimenti per ideare nuove lezioni e video tutorial per crearle in autonomia.

Oppure, nel caso trovassero insufficienti i video tutorial già presenti su tutti i canali Martina (Facebook e Instagram) e le guide all'utilizzo disponibili sul sito, hanno la possibilità di **acquistare i pacchetti formazione**.



IDEE E CONTENUTI GRATUITI
PER LE TUE LEZIONI SU MARTINA!



▶ Iscriviti a Martina e vai all'Angolo Docenti
www.martina.education



MARTINA E L'AGENDA ONU 2030

Martina vuole aiutare i docenti ad offrire ai loro alunni un altro modo di fare lezione.

La nostra piattaforma, infatti, è uno strumento in linea con gli obiettivi dell'agenda **ONU 2030, valido per il raggiungimento dei seguenti traguardi:**

- **Garantire entro il 2030 che ogni ragazza e ragazzo abbiano uno sviluppo infantile di qualità, ed un accesso a cure ed istruzione pre-scolastiche così da essere pronti alla scuola primaria.**
- **Costruire e potenziare le strutture dell'istruzione che siano sensibili ai bisogni dell'infanzia, alle disabilità e alla parità di genere e predisporre ambienti dedicati all'apprendimento che siano sicuri, non violenti e inclusivi per tutti.**

