



PER CONOSCERE PIÙ NEL DETTAGLIO  
TUTTE LE POSSIBILITÀ OFFERTE

DA **LEARNINGLAB**

VISITA IL SITO

OPPURE CONTATTACI  
SUI NOSTRI CANALI SOCIAL



[www.wonderlab.it](http://www.wonderlab.it)



[info@wonderlab.it](mailto:info@wonderlab.it)

*LearningLab*

è un prodotto WonderLab srl

Sede legale: via L. Staibano, 3 - 84124 Salerno

Sedi operative: c/o C.C. Le Cotoniere, via dei Greci, 5 - 84135 Salerno

Viale C. Colombo, 101 - 71121 Foggia

P.IVA 05767930653 | Tel: +39 089 097 8476



WONDERLAB

# LEARNINGLAB

LA FORMAZIONE SU MISURA PER TE



CREIAMO INSIEME  
LA PIATTAFORMA E-LEARNING  
ADATTA ALLE TUE ESIGENZE!



1

Scegli o integra gli elementi di tuo interesse fra le tante  
**FUNZIONI BASE** disponibili:



Corsi e Cataloghi



Registrazione  
Video Smart in HD



Digital  
Library



Elaborazione Storyboard  
e Presentazioni Interattive  
tramite i principali software dedicati come  
Microsoft PowerPoint (Windows) e Keynote (Apple)



Integrazioni Multimediali  
da YouTube, Duolingo e Google Docs  
a servizi di cloud come OneDrive,  
Google Drive e Dropbox



Motore di Ricerca  
integrato



Webinar, Test  
e Valutazioni



Integrazione di Corsi Esterni  
(es. LinkedIn Learning)



Piani di Apprendimento personalizzati  
e Blended Learning



Bloc-notes



Calendario delle  
Attività Formative



Monitoraggio degli Esiti  
ed Elaborazione di Report



Generazione  
degli Attestati



Sintesi Vocale  
e Sincronizzazione audio-video



Riorganizzazione  
dei Moduli



Team Work  
e Collaborative Learning



Fruizione di Contenuti  
in Offline



Gestione completa  
dell'Aula



Notifiche per  
Docenti e Studenti



Assistenza  
sulle Funzionalità

2

Arricchisci l'esperienza di e-learning aggiungendo le nostre **FUNZIONI PREMIUM:**



**Produzione di contenuti in Realtà Aumentata** e possibilità di vedere informazioni avanzate in tempo reale attraverso smartphone e tablet.



**App per iOS e Android** per poter seguire e svolgere le attività dai propri dispositivi mobili.



**Social Network** come *LinkedIn* e *Facebook* per aggiornare i propri curricula e condividere i traguardi raggiunti con la comunità.



**Corsi gratuiti o a pagamento** con transazioni online sicure attraverso i più diffusi gateway di pagamento.



**Community** dedicata a gruppi di studenti, dove il docente potrà interagire con i membri e rendersi facilmente reperibile; gli studenti potranno pubblicare domande, lasciare commenti, decidere di seguire l'andamento della conversazione e pubblicare file e link.

3

E completa la tua piattaforma con esclusive **FUNZIONI PERSONALIZZABILI:**



**Aula virtuale in VR** per favorire la simulazione dell'esperienza di gruppo tipica degli insegnamenti in presenza, semplicemente inserendo il proprio smartphone all'interno di un *cardboard*. Con la VR sono realizzate le ambientazioni d'aula e la visione dei "compagni di corso" sotto forma di avatar, per ricreare il gruppo classe. I movimenti del capo, se svolti per due volte, generano invece azioni ben precise per interagire con il docente.

**DISCENTI**



Girando su loro stessi, possono vedere l'intera aula virtuale a 360°, gli avatar dei loro compagni e l'avatar del docente.

Possono vedere tutto il materiale didattico adoperato dal docente durante la lezione - slide, video, grafici, ecc. - come se fosse proiettato su una LIM.

Oltre a vedere il docente, i discenti possono ascoltarne la voce e interagirvi attivando una serie di funzioni attraverso appositi movimenti della testa:



**Doppia semi-rotazione a sinistra:** chiamata di intervento



**Doppia inclinazione a sinistra:** registrazione audio della lezione



**Doppia semi-rotazione a destra:** posizionamento di bookmark



**Doppia inclinazione a destra:** visione a tutto schermo

**DOCENTI**

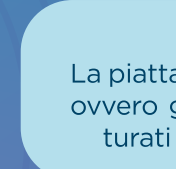


I docenti non interagiscono con il gruppo classe tramite *cardboard* e *Realtà Virtuale*, bensì tramite la *piattaforma di e-Learning* da PC, condividendo materiale e spiegandolo vocalmente in contemporanea. Pertanto ciò che vedono è:

- una riproduzione video dell'aula navigabile a 360° da PC
- la dashboard con le azioni attivabili per la lezione
- il numero e i dati degli utenti attivi presenti a lezione
- le azioni attuabili sui singoli utenti (es: audio on/off)



**Applicazioni di Gamification.** Si possono abilitare selettivamente moduli gamificati (con badge, punteggi, classifiche, vittorie) nei quali inserire quiz, giochi ed altro materiale integrabile in specifici programmi di apprendimento.



**Integrazione di Serious Game.** La piattaforma permette di integrare i *Serious Game*, ovvero giochi digitali con contenuti educativi strutturati in un giusto equilibrio di aspetti seri e ludici.



**Applicazioni a supporto della disabilità.**

**PER DISABILITÀ VISIVA**

- software di riconoscimento vocale e di screen reader
- possibilità di pubblicare versioni dei corsi a bassa risoluzione

**PER DISABILITÀ Uditiva**

- software di tipo *Drill and Practice*, *General-purpose* e basati sui *micromondi*

**PER DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO**

- ampia personalizzazione del materiale didattico secondo le necessità rilevate per individui dislessici, disgrafici e discalcolici, come la creazione di mappe concettuali, la redazione di testi con font chiari e grandi, elementi interattivi e di supporto.