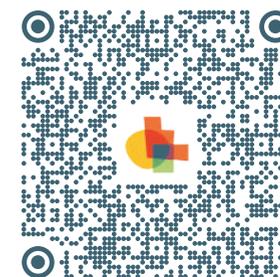


CONTENUTI

- 5 **LINGUAGGIO**
- 15 **LOGICA E MATEMATICA**
- 27 **VISUO SPAZIALE**
- 41 **ESPRESSIONE CORPOREA**
- 51 **EMOZIONI E ABILITÀ SOCIALI**
- 57 **CREATIVITÀ E MUSICA**
- 63 **SCIENZA E AMBIENTE**
- 69 **EDUCAZIONE ALLA LETTURA**
- 75 **CODING**



La Lucerna rispetta l'ambiente!
*Scannerizza per accedere al
sito e consultare il nostro
catalogo digitale*

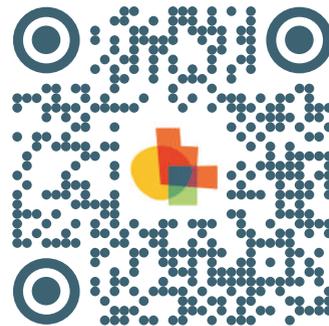
Competenze sviluppate





*“L’istruzione è l’arma più potente che puoi usare
per cambiare il mondo”*

Nelson Mandela



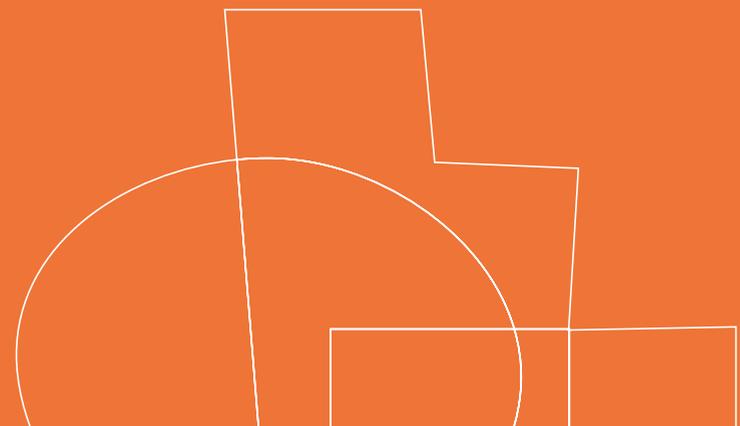
educational.lalucerna.it

SVILUPPARE LE INTELLIGENZE MULTIPLE

Il nostro catalogo si basa sulla convinzione che ognuno di noi possiede diverse forme di intelligenza, secondo la **teoria delle intelligenze multiple di Gardner**. Questa idea riconosce che abbiamo tutti **talenti unici**, che vanno dal linguaggio al problem solving, dalla musica al movimento, dalla connessione con la natura alla comprensione di noi stessi e degli altri. Pensiamo che, con il supporto giusto, ogni persona possa sviluppare queste intelligenze.

Abbiamo quindi organizzato il nostro **catalogo in sezioni** che corrispondono a questi vari tipi di intelligenza. In ogni sezione, troverai **kit di giochi** pensati per aiutare gli insegnanti a **promuovere e sviluppare queste abilità** negli studenti in modo **divertente e coinvolgente**. Questi kit combinano diversi giochi attorno a tematiche unificanti, creando esperienze di apprendimento che sono più che la somma delle loro parti, seguendo il principio che **“il tutto è superiore alla somma delle singole parti”**.

Questo concetto afferma che unendo vari elementi si può ottenere **un'esperienza educativa complessa e significativa**, che aiuta gli studenti a vedere e comprendere il quadro generale. Il nostro obiettivo è fornire non semplici giochi, ma **esperienze di apprendimento complete** che stimolino armoniosamente tutte le intelligenze degli studenti.



LINGUAGGIO

6 Lettura e scrittura

9 Storytelling &
pensiero creativo

11 Storia

13 Inglese

01

La **competenza linguistica** è la capacità di **utilizzare il linguaggio in modo efficace**, sia nella comprensione che nell'espressione.

Nel contesto educativo, la promozione della competenza linguistica è di fondamentale importanza. Gli insegnanti possono adottare diverse strategie per sviluppare questa abilità nei loro studenti. Ciò include la promozione della **lettura**, la **scrittura** creativa e l'esplorazione di diverse forme di **espressione linguistica**.

Gli strumenti proposti sono concepiti per **coinvolgere attivamente gli studenti**, impiegando **giochi e materiali interattivi** al fine di potenziare la competenza linguistica. Quest'ultima riveste un ruolo cruciale per garantire una partecipazione efficace nella società. La promozione di una competenza linguistica robusta si traduce in un vantaggio tangibile per gli individui, contribuendo a sviluppare abilità essenziali per una **comunicazione efficace e significativa**.

ESPLORA LE PAROLE

54-60100

Kit progettato per avvicinare i bambini al magico **universo delle parole**, favorendo al contempo lo sviluppo delle loro **competenze linguistiche**. All'interno di questo kit, troverai **due giochi con cubi interattivi** dedicati all'**articolazione di parole e frasi**, e **tre giochi** pensati per agevolare la **lettura**, stimolare il **pensiero fonologico** del bambino e insegnare la **costruzione di frasi**.

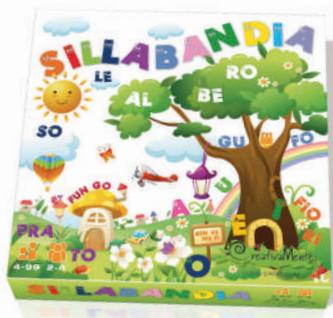
Il set contiene
5 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



PAROLANDIA CUBI



SILLABANDIA



LEGGOLANDIA



PAROLANDIA



Abilità cognitive



Linguaggio

Costruzione di frasi

Abilità di lettura

PAROLE IN MOVIMENTO

54-60101

Il kit è studiato per fornire un supporto didattico completo nelle **prime fasi della letto-scrittura**. Attraverso una serie di **giochi interattivi e coinvolgenti**, il kit mira a **sviluppare competenze fonologiche e metafonologiche** essenziali.

I giochi inclusi nel kit sono progettati per guidare i bambini attraverso l'**apprendimento dei fonemi** e la **composizione delle parole** in modo divertente e coinvolgente. L'approccio ludico permette loro di acquisire familiarità con le **lettere**, migliorare il **controllo ortografico**, potenziare la capacità di **riconoscimento delle parole**, la capacità di ascoltare attentamente e **riconoscere i suoni delle lettere**. Questo contribuisce a consolidare le basi per una **lettura fluida e precisa**.

Il set contiene **7 articoli*** **6+ anni**

*Non vendibili singolarmente



BISTRIS



L'ACCHIAPPA FIGURE!

IL GIOCO DELLE DOPPIE



INVENTA FIABA

TROVAPAROLE



SILLABE IN PISTA



GLI ORRORI NELL'ORTO



Abilità cognitive



Linguaggio
Costruzione di frasi
Abilità di lettura

GIOCHI DI PAROLE

54-60102

Kit di giochi progettato per nutrire la **fantasia** e la **creatività** dei bambini e dei ragazzi attraverso attività coinvolgenti. I giochi mirano a sviluppare **abilità linguistiche**, come l'**associazione di parole affini**, la costruzione di **frasi** e la **scrittura creativa**, ampliando il vocabolario e comprendendo meglio le sfumature lessicali. Stimolano la **creatività** e il **pensiero laterale** attraverso sfide di problem-solving, incoraggiando **soluzioni uniche** e una **comunicazione efficace**. Questo kit migliora la **dialettica**, il pensiero critico e aiuta a essere chiari e convincenti nelle espressioni.

Il set contiene
6 articoli*

7+ anni

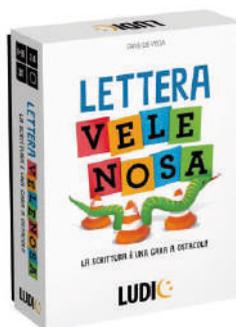
*Non vendibili
singolarmente



NARRATORE



SALTA IDEA



LETTERA VELENOUSA



SCRITTORI



CONTATTO



DIBATTITO



GREEN SCREEN ADVENTURE

54-60004

La Greenscreenbox è un dispositivo che **stimola la creazione di storie**. Collegato a un tablet o a uno smartphone tramite un'app dedicata (iOS e Android), consente di **creare sfondi personalizzati** e **registrare video**, sostituendo il colore verde della screenbox con lo **sfondo desiderato**. Grazie ai Toolblox, un set di blocchi e strisce verdi, è possibile **spostare** o **nascondere oggetti** all'interno della Greenscreenbox senza che le mani siano visibili. Grazie a questo strumento, gli insegnanti possono promuovere la **consapevolezza** degli studenti su **ciò che è autentico** e ciò che è falso nel mondo online. La Greenscreenbox può essere integrata con successo in qualsiasi tema didattico in classe, supportando una vasta gamma di **obiettivi educativi**, tra cui lo sviluppo delle **abilità linguistiche**, **l'alfabetizzazione** e **l'apprendimento collaborativo**. Il kit include anche alcuni **personaggi** che i bambini possono posizionare sui Toolblox, dando vita alle proprie storie. In alternativa, è possibile utilizzare oggetti presenti in classe o disegnare direttamente i personaggi e attaccarli ai Toolblox.

Il tablet da utilizzare insieme alla Greenscreenbox non è incluso nel kit

Il set contiene
2 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



GREENSCREEN BOX
+ TOOLBLOX 97X80CM
(TABLET NON INCLUSO)



PERSONAGGI
UMANI 9PZ



Abilità sociali



Linguaggio
Dialettica



Creatività
Pensiero critico

LIBERA LA FANTASIA

54-60104

Questo kit è progettato per sbloccare la **creatività** e stimolare l'**immaginazione** dei bambini e dei ragazzi attraverso una serie di giochi divertenti e coinvolgenti. All'interno del kit troverai **giochi di narrazione creativa** che porteranno i partecipanti in mondi fantastici, dove l'immaginazione sarà la chiave per **creare storie uniche** e divertenti. Gli studenti saranno sfidati a **inventare personaggi** straordinari e a **costruire mondi magici**, lasciando libera la loro creatività.

Il kit apre le porte all'**esplorazione creativa**. È un invito a esplorare mondi immaginari, a creare storie avvincenti e a sviluppare **abilità di storytelling e pensiero critico** in modo divertente.

Il set contiene
5 articoli*

8+ anni

*Non vendibili
singolarmente



STORY CUBES



INCIPIIT



WHEN I DREAM



CONCEPT



DIXIT



PRIMA E DOPO

54-60017

Il Kit è composto da **carte da ordinare** per **creare racconti** e familiarizzare con i **concetti di tempo**. All'interno del kit, le carte presentano **scene di vita** quotidiana o avventure, e l'obiettivo è **organizzare** queste immagini in una **sequenza logica** che crei una narrazione coerente. I bambini sono incoraggiati a esplorare la **connessione tra le immagini** e a **costruire** una **storia** significativa. Durante il processo di creazione della storia, i bambini sono stimolati a **descrivere le immagini**, a **collegare gli eventi** e a **esprimere verbalmente** le loro **idee**.

Il set contiene
4 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+
anni



Ragionamento
logico
Associazione
temporale



Linguaggio



8 SEQUENZE:
PICCOLE STORIE



12 SEQUENZE:
PICCOLE STORIE



6 SEQUENZE:
ABITUDINI IGIENICHE



ABITUDINI
GIORNALIERE

VIAGGIO NEL TEMPO

54-60105

Questo kit offre un'opportunità unica per i bambini di **esplorare le diverse epoche storiche** in un'avventura coinvolgente. Il kit comprende giochi dedicati alla **Mesopotamia**, alla **Preistoria**, all'**Antica Grecia** e all'**Antica Roma**, offrendo un'esperienza educativa completa. I giovani esploratori saranno immersi in **enigmi, codici, rompicapi e indovinelli** legati a specifici contenuti didattici. Attraverso l'interazione con gli scenari di gioco, i bambini avranno l'opportunità di consolidare le loro conoscenze sulla storia della primaria in modo divertente e avventuroso. Ogni gioco è progettato per stimolare le **abilità logiche** e il **ragionamento**, offrendo un approccio coinvolgente all'apprendimento.

Il set contiene
5 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+
anni



Ragionamento
logico
Conoscenza
storica



Abilità sociali
Cooperazione



MISTERO IN
MESOPOTAMIA



I SEGRETI
DI ATENE



L'OTTAVO RE
DI ROMA

FUGA DALLA
PREISTORIA



MISSIONE ROMA
IMPERIALE

ESPLORARE IL TEMPO

54-60015

Questo kit è stato creato per introdurre i bambini al **concetto di tempo** e facilitare la comprensione dell'**organizzazione temporale**. All'interno del kit è presente un **calendario universale** che inizia dall'anno e dalle stagioni, passando attraverso i mesi e le settimane fino a giungere alla data esatta del giorno corrente. Inoltre, è incluso un **calendario settimanale** che aiuta a distinguere tra ieri, oggi e domani. Il kit propone anche un **pannello per la pianificazione delle attività quotidiane**, due **giochi interattivi** che insegnano ai bambini a **leggere l'ora** e un **set di clessidre** che offre loro un'esperienza visiva per comprendere il **trascorrere del tempo**.

Il set contiene
6 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



MINI SAND TIMERS SET 5PZ
(30S, 1MIN, 3MIN, 5MIN, 10 MIN)



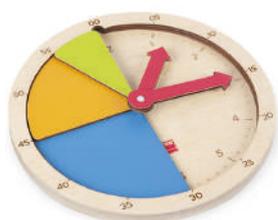
CALENDARIO
UNIVERSALE



CALENDARIO
SETTIMANALE



STAMPO PER
IMPARARE L'ORA



IMPARARE
L'ORA

PROGRAMMA DI
ATTIVITÀ QUOTIDIANE



Lettura del
calendario



Comprensione
temporale
Pianificazione
Organizzazione
temporale

PRIMI PASSI IN INGLESE

54-60010

Il kit offre un'avventura coinvolgente per favorire l'**apprendimento dell'inglese** nei bambini. Contiene **tre puzzle**, progettati in modo divertente ed efficace per insegnare il **lessico di base**. Le immagini accattivanti consentono ai bambini di esplorare e **memorizzare parole comuni** associate a diverse categorie, creando un **collegamento visivo e intuitivo** con la lingua inglese. Inoltre, il kit include un **gioco di memoria** progettato per rendere l'apprendimento di nuove parole un'esperienza divertente. I bambini possono sfidarsi a ricordare e abbinare le immagini corrispondenti, promuovendo la **memorizzazione del vocabolario** in modo interattivo e giocoso.

Il set contiene
4 articoli*

6+
anni

*Non vendibili
singolarmente

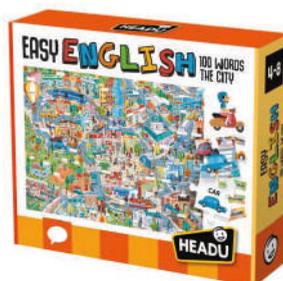
EASY ENGLISH 100
WORDS FARM



EASY ENGLISH 100
WORDS MY HOUSE



ABC ENGLISH



EASY ENGLISH 100
WORDS CITY



ENGLISH EXPLORER

54-60106

Questo kit è progettato per rendere l'**apprendimento della lingua inglese** un'esperienza coinvolgente e giocosa. Al suo interno, sono presenti **due giochi di carte** innovativi, focalizzati su **nomi, verbi e aggettivi**, che non solo arricchiranno il vocabolario, ma renderanno anche il processo di apprendimento interattivo e divertente. Inoltre, il kit include **un puzzle** e **una scatola di cubi** progettati per insegnare come **costruire frasi**. Unendo le tessere, i bambini impareranno a formare frasi grammaticalmente corrette e a **esprimersi in inglese** con facilità. Manipolando i cubi, avranno l'opportunità di sperimentare la struttura delle frasi in modo pratico, migliorando la **comprensione della grammatica** e la **fluidità nella comunicazione**.

Il set contiene
4 articoli*

7+
anni

*Non vendibili
singolarmente

GIOCAQUATTRO
NOMI E AGGETTIVI



GIOCAQUATTRO
NOMI E VERBI



STAR WORDS



ROLLING CUBES
STAR WORDS



Abilità cognitive

Linguaggio

Competenze della
lingua inglese

LOGICA E MATEMATICA

16 Logica

19 Matematica

La **competenza logico-matematica** riguarda la capacità di comprendere relazioni logiche, risolvere problemi matematici, analizzare situazioni e utilizzare il **ragionamento deduttivo**.

Nel contesto educativo, è importante riconoscere e sviluppare la competenza logico-matematica nei bambini attraverso approcci didattici mirati. Gli insegnanti possono utilizzare **giochi**, attività di risoluzione di problemi e stimoli che coinvolgano la logica e la matematica per potenziare questa forma di intelligenza. Gli strumenti proposti mirano a promuovere lo sviluppo della competenza logico-matematica che contribuisce alla formazione di individui capaci di **affrontare sfide complesse** e di **pensare in modo analitico** in vari contesti della vita.

02

LOGIC GAME

Questi kit sono stati pensati per stimolare il **pensiero laterale** nei bambini e nei ragazzi. Offrono percorsi entusiasmanti attraverso una **serie di sfide, enigmi e problemi** appositamente creati per allenare la mente logica dei giovani giocatori. L'obiettivo principale è sviluppare la capacità di **pensare in modo creativo** e trovare **connessioni originali**. I ragazzi saranno immersi in una varietà di situazioni intriganti che richiedono **soluzioni fuori dagli schemi** e si alleneranno a utilizzare **strumenti insoliti** e a scatenare la loro genialità per **risolvere i problemi** presentati.



Ragionamento visuo-spaziale

Problem solving

Pianificazione

Creatività

Pensiero divergente

Abilità cognitive

54-60006

KIT 1

Il set contiene **3 articoli***

7+ anni

*Non vendibili singolarmente

FIL ROUGE



STRANGE CONNECTIONS



RUBALETTERE

54-60180

KIT 2

Il set contiene **4 articoli***

*Non vendibili singolarmente

10+ anni

LOGICAMENTE



COMBINAZIONI SEGRETE



GIALLI IN GIOCO



COLPI DI GENIO

SFIDE MULTILIVELLO

54-60107

Kit progettato per coinvolgere e **stimolare le menti** dei ragazzi che offre una serie di **giochi colorati e avvincenti**, adatti a diverse fasce di età che promuovono lo sviluppo del **pensiero logico** in modo divertente e coinvolgente. La varietà di sfide proposte in ciascun gioco aiuterà i giocatori a sviluppare il loro **pensiero laterale**, migliorando la capacità di **risolvere problemi** in modo creativo. Ogni gioco presenta un **set di sfide** con un **livello di difficoltà crescente**, da facile ad esperto, per garantire che ci sia sempre qualcosa di nuovo e stimolante da affrontare. I giocatori avranno l'opportunità di affinare le proprie **abilità logiche** attraverso schemi unici, con una sola soluzione possibile per ciascuno.

Il set contiene
4 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente



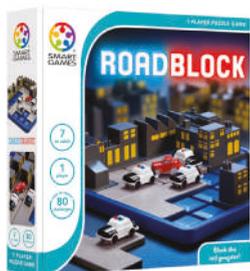
DINOSAURS
MYSTIC ISLANDS



PENGUINS
ON ICE



WALLS
& WARRIORS



ROADBLOCK



Ragionamento
visuo-spaziale



Coordinazione
mano-occhio



Problem solving
Pianificazione
Pensiero divergente
Creatività

AVVENTURE LOGICHE

54-60132

Il kit è composto da giochi progettati per **stimolare la mente dei bambini** attraverso **sfide di logica** che possono essere affrontate **individualmente o in cooperazione**. Ogni gioco offre **diversi livelli di difficoltà**, garantendo un'esperienza adatta a tutti i livelli di abilità.

Questi giochi sviluppano abilità come il **pensiero critico**, la **risoluzione dei problemi e la strategia**. Ogni sfida ha **una sola soluzione possibile**, che viene fornita nel libretto. Questo incoraggia i bambini a **esplorare diverse strategie e approcci** per arrivare alla soluzione corretta, migliorando la loro capacità di **analisi e di ragionamento**.

Il set contiene **6 articoli***

7+ anni

*Non vendibili singolarmente



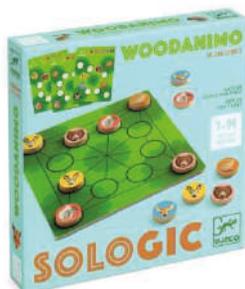
CRAZY SUDOKU



BLOC INCA



SPACE LOGIC



WOODANIMO



TRAFFIC LOGIC



HOTELOGIC

-  **Ragionamento visuo-spaziale**
-  **Coordinazione mano-occhio**
-  **Problem solving**
- Pianificazione**
- Pensiero divergente**
- Creatività**

PRIMI PASSI DI MATEMATICA

54-60108

Il Kit è pensato per insegnare la **matematica ai bambini di prima e seconda elementare**. Offre un **metodo graduale** e coinvolgente per acquisire, consolidare e migliorare le **competenze matematiche** attraverso l'esperienza ludica. Con un focus sulla familiarizzazione con i **numeri fino al 20**, il kit presenta una **"Linea del 20"** che utilizza colori accattivanti e materiali tattili per rendere il conteggio, l'ordinamento e l'**associazione di quantità** un'attività intuitiva, un gioco dedicato alle quantità, un **gioco sulle operazioni fino al 20**, un **gioco sul calcolo mentale** e una varietà di **attività per consolidare le competenze acquisite**, stimolare la creatività e favorire l'applicazione pratica delle conoscenze matematiche.

Il set contiene
5 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



LA LINEA DEL 20



GIOCADOMINO
OPERAZIONI
ENTRO IL 20



CONTA TU



GIOCADOMINO
QUANTITÀ



LA VALIGETTA DI MATEMATICA
DELLA MAESTRA LARISSA



Ragionamento
visuo-spaziale



Abilità matematiche
Abilità cognitive
Problem solving

NUMERI FINO AL 10

54-60014

Questo kit di giochi è stato ideato per rendere l'apprendimento del **conteggio da 1 a 10** e delle **operazioni di base** un'esperienza pratica e divertente. È adatto ai bambini del **primo anno della scuola primaria**. All'interno del kit, si trovano giochi che focalizzano l'attenzione **sull'associazione** tra la grafia dei **numeri** e le rispettive **quantità**. Inoltre, il kit è arricchito con l'inclusione di **blocchi base 10**, che offrono un metodo **tangibile e visivo** per rappresentare i numeri.

Il set contiene
5 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



NUMERI E QUANTITÀ
FOTOGRAFICO



AMICI DEL 10



IMPARARE A CONTARE
CON I COLORI



I MIEI PRIMI NUMERI



BINGO: SCOPRIRE DALL'1 AL 10



IMPARIAMO A CONTARE

54-60133

Questo kit offre un modo divertente per **apprendere il valore delle monete e delle banconote in euro**. Contiene **carte di domino reversibili**: il domino verde permette di abbinare **immagini** identiche di monete e banconote, mentre il domino viola aiuta a comprendere la scomposizione del denaro mostrando **quantità in euro espresse in modi diversi**. Inoltre, il kit include **96 banconote e 112 monete** fac-simile, ideali per esercizi di conteggio e simulazione di transazioni. Questi strumenti educativi sviluppano **abilità matematiche** e facilitano l'**apprendimento del valore del denaro**.

Il set contiene
2 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



EURODOMINO



BANCONOTE E MONETE
- 96 BANCONOTE EURO
+ 112 MONETE (FAC-SIMILE)



Ragionamento
visuo-spaziale



Problem solving
Logica
Abilità matematiche
Abilità cognitive

MATEMATICA PER I PIÙ GRANDI

54-60109

Il Kit è progettato per potenziare le **competenze matematiche** degli studenti della **scuola primaria** in modo divertente e coinvolgente. Questo kit offre una varietà di **strumenti e giochi** che coprono diverse aree di apprendimento matematico, promuovendo una comprensione solida e duratura dei concetti chiave. All'interno del kit troverai la **linea del 100** e la **linea del 1000**, un **gioco delle operazioni** (fino a 100), un **gioco delle frazioni** e un **gioco delle tabelline**.

Questo kit promuove anche la **collaborazione** e la **competizione amichevole** e trasforma l'apprendimento della matematica in un'avventura entusiasmante, garantendo che gli studenti acquisiscano le competenze necessarie in modo divertente e motivante

Il set contiene
5 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente



LA LINEA
DEL 1000



GIOCADOMINO
FRAZIONI E NUMERI DECIMALI



LA LINEA
DEL 100



ALLA CONQUISTA
DELLE TABELLINE

GIOCADOMINO
OPERAZIONI ENTRO IL 100



Ragionamento
visuo-spaziale



Abilità matematiche
Abilità cognitive
Problem solving

STRUMENTI MATEMATICI

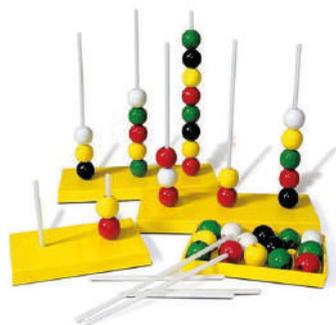
54-60110

Il kit è progettato per rendere l'**apprendimento dei concetti matematici astratti** un'esperienza tangibile e coinvolgente per i bambini. All'interno del kit troverai **strumenti** pensati per illustrare concetti come **profondità, superficie e tridimensionalità** in modo pratico. La **tavola delle frazioni** in legno offre una rappresentazione visiva e tattile delle frazioni. I **numeri in colore** e l'**abaco multibase** forniscono un approccio pratico per comprendere il sistema numerico, facilitando la **distinzione tra unità, decine, centinaia** e così via. Infine è presente un **sistema metrico decimale** per l'apprendimento delle **4 operazioni, dei decimali e delle lunghezze**.

Il set contiene
5 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



ABACO MULTIBASE
120PZ 8X22X25CM



NUMERI IN COLORE
200 PZ

SISTEMA METRICO
DECIMALE IN SET



CALCOLO MULTIBASE
IN SET PLASTICA

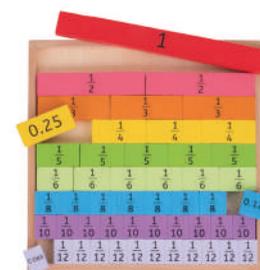


TAVOLA DELLE FRAZIONI IN
LEGNO 30X30X1.8CM



Ragionamento
visuo-spaziale



Abilità cognitive

Problem solving

Logica

Abilità matematiche

PESI E MISURE

54-60134

Questo kit fornisce strumenti essenziali per **esplorare la scienza delle misure** e per sviluppare una serie di **competenze cruciali**. La **bilancia matematica** con pesi variabili introduce i concetti di equilibrio e peso e stimola la capacità di risolvere problemi e comprendere le relazioni quantitative.

Il **metro cubo** e il **metro quadrato** consentono ai bambini di esplorare il concetto di volume e misure bidimensionali in modo visivo e accessibile. La **bilancia matematica** è progettata per introdurre principi matematici attraverso l'equilibrio, consentendo ai bambini di comprendere concetti come l'uguaglianza e l'equilibrio delle masse in modo pratico. La **ruota metrica**, utilizzata per misurazioni lineari, migliora la comprensione delle lunghezze e dei perimetri, mentre il **set di brocche graduate** promuove l'apprendimento delle capacità e dei volumi, potenziando la precisione nella misurazione.

Il set contiene
6 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



BILANCIA PER SOLIDI E LIQUIDI 46X16X16 CM
X1 BILANCIA, X2 VASCHETTE,
X11 PESI IN METALLO, X14 PESI IN PLASTICA



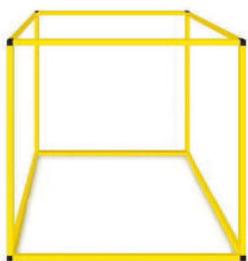
BROCCHIE GRADUATE
SET 5 RECIPIENTI GRADUATI
CAPACITÀ: ML.100, 200, 300, 500, 1000



BILANCIA MATEMATICA
20 PESI 65.5X19.5CM

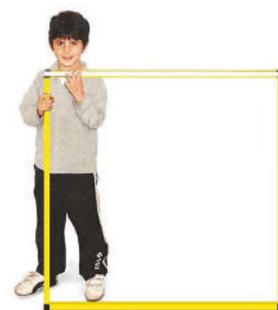


RUOTA METRICA
Ø 32 CM



METRO CUBO
SMONTABILE

METRO QUADRO
SMONTABILE



Ragionamento
visuo-spaziale



Problem solving

Logica

Abilità matematiche

Abilità cognitive

GEOLAB

54-60135

Il kit è progettato per i bambini della scuola primaria e offre un **approccio pratico per esplorare le forme geometriche**. Include un **geopiano double face** per creare figure bidimensionali con elastici, sei modelli di **solidi geometrici tridimensionali** e otto **tavole per costruire solidi** da ritagliare e assemblare. A completare il kit, ci sono **due giochi** per scoprire le forme geometriche in modo divertente. Questi giochi stimolano i bambini a utilizzare i loro sensi per **esplorare e riconoscere le forme**, incentivando così la **percezione sensoriale e la consapevolezza spaziale**. Questo kit stimola la **curiosità** e sviluppa **abilità geometriche e spaziali** in modo divertente e interattivo.

Il set contiene
5 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente

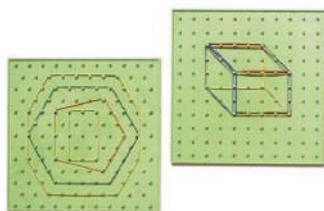


LA SFIDA
DELLE FORME
GEOMETRICHE

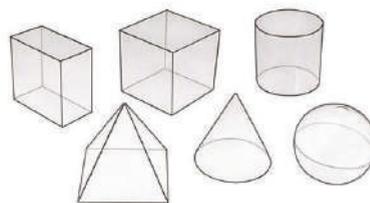


SOLIDI GEOMETRICI DA
COSTRUIRE - 8 TAVOLE
CM 25 X 35

SCOPRIRE LE FIGURE
GEOMETRICHE



GEOPIANO DOUBLE
FACE CM 22X22



SOLIDI GEOMETRICI CM
10 H - SET 6 PZ



Ragionamento
visuo-spaziale

Problem solving

Logica

Abilità matematiche

Abilità cognitive





VISUO SPAZIALE

28 Funzioni esecutive

31 Geografia

33 Costruzioni

37 Forme, luci e colori

39 Sensorialità

40 Puzzle

La **competenza visuo-spaziale** si riferisce alla capacità di **percepire, analizzare e comprendere** le informazioni visuali nel contesto dello spazio.

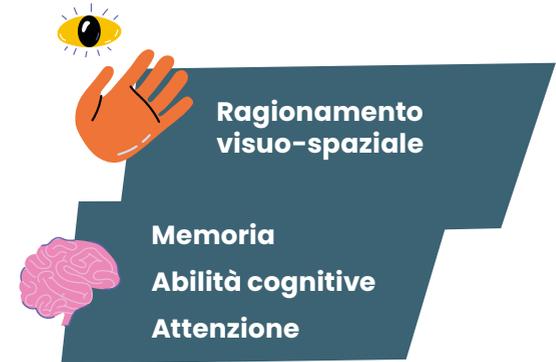
Nel contesto educativo, è importante sviluppare la competenza visuo-spaziale nei bambini attraverso attività che coinvolgano **l'attenzione, la memoria, la percezione visiva, la manipolazione** di oggetti nello spazio e l'esplorazione di **concetti spaziali**. Giochi, attività artistiche e progetti che incoraggiano la visualizzazione e la comprensione dello spazio contribuiscono a potenziare questa forma di intelligenza. Promuovere lo sviluppo della competenza visuo-spaziale non solo supporta il successo in discipline specifiche, ma anche la capacità di **interpretare il mondo circostante** in modo più approfondito e creativo.



03

GIOCHI DI MEMORIA

I kit sono un insieme selezionato di giochi progettati per fornire un approccio interattivo e stimolante all'**apprendimento cognitivo**. Questi kit offrono una varietà di attività progettate per sviluppare e **migliorare la memoria** e le **capacità visuo-spaziali** degli studenti. Attraverso **giochi progressivi** e sfide intriganti, i kit mirano a potenziare le abilità cognitive degli studenti in un ambiente ludico. Gli insegnanti possono **integrare in modo innovativo l'apprendimento cognitivo** nel curriculum scolastico, offrendo agli studenti un modo divertente e coinvolgente per potenziare le loro abilità cognitive.



54-60007

KIT 1

Il set contiene
4 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente

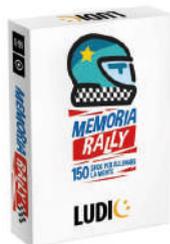
PROVERBIAMO



FIABETTO



MEMORIA
RALLY



OPTICAL



54-60008

KIT 2

Il set contiene
4 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente

SMOOTHIE



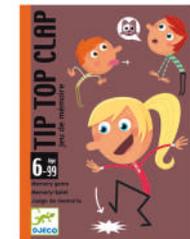
GOLDEN TRAIN



SARDINES



TIP TOP CLAP



ATTENZIONE E RAPIDITÀ VISIVA

Questi kit di giochi sono stati creati con l'obiettivo di **sviluppare le funzioni esecutive**. Offrono un'esperienza coinvolgente che richiede **riflessi pronti**, **concentrazione acuta** e una dose abbondante di **rapidità mentale**.

Ciascun kit è focalizzato su specifici aspetti delle funzioni esecutive. La componente di **attenzione** è potenziata attraverso sfide che richiedono una **focalizzazione intensa su dettagli critici**. I giochi incentrati sulla **rapidità visiva** mettono alla prova la capacità di **elaborare informazioni visive in modo rapido** ed efficiente, mentre quelli dedicati alla **concentrazione** favoriscono la capacità di **mantenere l'attenzione su un compito** specifico per periodi prolungati.



54-60025

KIT 1

Il set contiene
5 articoli*

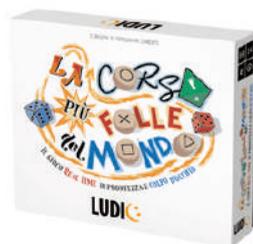
7+

*Non vendibili
singolarmente

OCCHIO DI FALCO



CROSS ROADS

STRANGE
CONNECTIONSLA CORSA PIÙ
FOLLE DEL MONDO

HOMO AGILIS



54-60026

KIT 2

Il set contiene 5 articoli*

7+

*Non vendibili singolarmente

SLAPZI



IL FILO DI ARIANNA

ITZI



HONEY COMBS

QUESTO E QUELLO
FORME E COLORI



54-60038

KIT 3

Il set contiene 4 articoli*

7+

*Non vendibili singolarmente

HAPPY SALMON



DOBBLE



COOKIE BOX



JUNGLE SPEED



CARTINE GEOGRAFICHE

54-60040

Il kit di cartine geografiche è uno strumento didattico completo per le scuole che offre **mappe dettagliate degli stati del mondo**. Queste risorse supportano l'**insegnamento della geografia**, promuovendo la consapevolezza globale, facilitando lo studio delle relazioni tra regioni e sviluppando **competenze di orientamento**. Le mappe forniscono **informazioni attuali** e coinvolgono gli studenti attraverso un **approccio visuale**, rendendo l'apprendimento della geografia stimolante ed efficace. *Le carte geografiche sono a doppia facciata, fisica-politica.*

Il set contiene
8 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+ anni



AFRICA 100X140CM

ITALIA
100X140CM



PLANISFERO
100X140CM



AMERICA
DEL SUD
100X140CM



AMERICA
DEL NORD
100X140CM



EUROPA
140X100CM



OCEANIA
140X100CM



ASIA
140X100CM



Orientamento
Ragionamento
visuo-spaziale

Abilità cognitive

MAPPAMONDI

54-60041

Kit composto da **due mappamondi**: il **primo** è un **mappamondo luminoso** dal design classico, caratterizzato da un **doppio effetto** sorprendente. Quando **spento**, la cartografia si presenta in **forma fisica**, mentre quando **acceso**, si trasforma in una **rappresentazione politica**. È inclusa una lente per esplorare i dettagli. Il **secondo mappamondo**, denominato **Parlamondo**, è una versione luminosa e interattiva completa di una **penna parlante**. Offre oltre **300 informazioni geografiche** per un'esperienza di apprendimento completa. Con supporto per **6 lingue**, **8 menu tematici**, **4 livelli di gioco** e **inni nazionali**, il Parlamondo garantisce un coinvolgimento multiforme e educativo.

Il set contiene
2 articoli*

6+
anni



Abilità cognitive

*Non vendibili
singolarmente



Linguaggio



Orientamento
Ragionamento
visuo-spaziale



PARLAMONDO

MAPPAMONDO ELITE
Ø40 / 16"



CARTE MAGNETICHE

54-60181

Kit didattico composto da **tre carte magnetiche in legno**: **Italia**, **Europa** e **Mondo**. Le mappe dell'**Europa** e del **Mondo** sono composte da **magneti** che rappresentano **singoli paesi o regioni**, accompagnati dal loro **nome**, **capitale** e un'**illustrazione** rappresentativa delle loro caratteristiche distintive. Nella mappa magnetica dell'**Italia**, ogni **magnete** è **dedicato a una regione** e include il **nome della regione** e un'**illustrazione** che rappresenta una specialità locale. Inoltre, fornisce una panoramica completa, indicando **regioni, fiumi principali, monti, oceani e Paesi confinanti**. Questo approccio ludico e didattico offre un modo coinvolgente per apprendere la geografia, permettendo agli studenti di **esplorare le caratteristiche distintive di ciascuna regione e paese** in modo interattivo e stimolante.

Il set contiene
3 articoli*

6+
anni



Abilità cognitive

*Non vendibili
singolarmente



Linguaggio



Orientamento
Ragionamento
visuo-spaziale

ITALIA
20PZ
36X36X1CM



MONDO 92PZ
70X43X1CM

EUROPA 40PZ
45X45X1CM



MENTI IN MOVIMENTO

54-60042

Il kit proposto offre un'avventura creativa per le giovani menti curiose. Al suo interno, sono presenti **otto giochi di costruzione metallici**, ciascuno composto da **oltre 200 pezzi da avvitare e assemblare**. Ogni gioco ha una **tematica unica**, pensata per stimolare **l'immaginazione** e favorire l'apprendimento in modo coinvolgente e divertente. I bambini e i ragazzi avranno la possibilità di **trasformare le proprie idee in realtà, creando** una vasta gamma di **modelli pronti all'uso** e sfruttando le infinite opzioni di design creative. Questi **giocattoli STEAM** (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) sono il ponte perfetto tra divertimento e crescita intellettuale. Oltre a potenziare le **competenze motorie**, il **ragionamento spaziale** e la **risoluzione dei problemi**, il kit presenta **diversi livelli di difficoltà**. I giochi sono valutati su una **scala da 1 a 5**, offrendo un percorso adattabile per tutti, **dal livello più semplice al più avanzato**.

Il set contiene
8 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente



FARMBIT 200PZ



FAMILY KIT
1000PZ

JUNGLEBIT
200PZ



GARAGEBIT
200PZ



AIRPORTBIT
200PZ



RACEBIT 200PZ



STATIONBIT
200PZ



SAVANNAHBIT
200PZ



Motricità fine
Ragionamento
visuo-spaziale



Creatività
Problem solving
Immaginazione

LEGO IL TRENO

54-60043

Il kit è progettato per coinvolgere i giovani costruttori in un'esperienza avvincente con **veicoli realistici, strutture ricche di funzionalità e personaggi** che stimolano la creatività. Il kit comprende **un treno merci** dotato di un **locomotore con telecomando bluetooth a 10 velocità**, cabina di guida accessibile, carro gru, vagoni container, carro legname, furgone blindato e carrello elevatore. All'interno del kit è incluso anche **un treno passeggeri**, composto da una **locomotiva ad alta velocità telecomandata** con fari dimmerabili funzionanti, un vagone ristorante, una carrozza per i passeggeri e una banchina della stazione.

Il set contiene
2 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

7+ anni



Problem solving
Creatività



Motricità fine



Ragionamento
visuo-spaziale



TRENO PASSEGGERI
764PZ



TRENO MERCI
1226PZ

LEGO MATTONCINI CREATIVI

DC10698-2

Il kit comprende **due confezioni** di mattoncini creativi, per un totale di **1580 pezzi**. I bambini avranno l'opportunità di dar vita a costruzioni straordinarie utilizzando mattoncini in **33 vivaci colori**. Il kit è arricchito da numerose **finestre, porte** e altri **elementi speciali**, tutti pensati per stimolare la creatività. Con un'ampia varietà di idee per iniziare, il set fornisce tutto il necessario per **introdurre** gli appassionati alle classiche **costruzioni Lego**. Il tutto è contenuto in una pratica scatola di plastica riutilizzabile.

6+
anni



Creatività
Problem solving



Motricità fine



Ragionamento
visuo-spaziale

X2 BOX MATTONCINI
CREATIVI 1580PZ



LEGO I MESTIERI

54-60044

Kit di giochi pensato per i bambini appassionati di **giochi di ruolo**. Il set comprende **quattro confezioni**, ciascuna dedicata a un **diverso mestiere** e offre ai bambini la possibilità di **creare una varietà di storie** coinvolgenti. All'interno del kit, si trovano la **stazione di polizia**, la **caserma dei pompieri**, il **centro commerciale** e l'**ospedale**, ognuno con un ambiente unico e stimolante per le avventure immaginarie. I bambini saranno ispirati a esplorare un mondo di **creatività e divertimento**, dando libero sfogo alla loro **immaginazione**.

Il set contiene
4 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

7+
anni



Problem solving
Creatività



Motricità fine



Abilità sociali



Ragionamento
visuo-spaziale



CASERMA POMPIERI 843PZ



STAZIONE
POLIZIA 668PZ



CENTRO COMMERCIALE
1237PZ



OSPEDALE 1045PZ

LEGO EDUCATIONAL BRICQ MOTION ESSENTIAL

Il set education **BricQ Motion Essential** coinvolge attivamente gli studenti della scuola primaria nell'**esplorazione delle scienze fisiche** all'interno di un contesto sportivo stimolante. Progettato per promuovere la comprensione delle **forze**, del **movimento** e delle **interazioni**, BricQ Motion offre esperienze di **apprendimento pratico** senza la necessità di ricorrere alla tecnologia. Il set composto da **523 pezzi** include **istruzioni di costruzione** stampate ed elementi sostitutivi per semplificare la gestione della classe. L'introduzione di nuove **tessere numerate** facilita la pratica della **matematica visiva**, rendendo l'apprendimento matematico più pertinente, creativo e divertente per gli studenti.

6+ anni



Ragionamento
Visuo-spaziale



Creatività
Immaginazione
Problem solving



Motricità fine



DC45401

BRICQ MOTION
ESSENTIAL 523 PZ

DC45401-8

x4 BRICQ MOTION
ESSENTIAL 523 PZ

DC45401-12

x6 BRICQ MOTION
ESSENTIAL 523 PZ

DC45401-24

x12 BRICQ MOTION
ESSENTIAL 523 PZ

LEGO EDUCATIONAL BRICQ MOTION PRIME

BricQ Motion Prime è un set didattico progettato per coinvolgere gli studenti nel campo delle **materie STEAM**. Attraverso **esperimenti pratici** sulle **forze**, il **movimento** e le **interazioni**, gli studenti esplorano questi concetti nel **contesto dello sport**. Il set da **562 pezzi** include elementi speciali come ingranaggi, ruote, sfere, pesi e pneumatici, 4 minifigure e altro ancora. Grazie ai **vassoi di smistamento codificati per colore**, la costruzione è veloce ed efficiente, rendendo agevole il riordino alla fine delle lezioni. Quest'esperienza STEAM introduttiva offre **1 unità con 7 lezioni di 45 minuti** ciascuna, allineate agli standard. Il set include risorse complete, tra cui **video** coinvolgenti, **fogli di lavoro** stampabili, **piani di lezione**, video degli insegnanti, **sezioni di valutazione** e miglioramenti delle **capacità matematiche e linguistiche**.

10+
anni



Ragionamento
Visuo-spaziale



Creatività
Immaginazione
Problem solving



Motricità fine



DC45400

BRICQ MOTION
PRIME 562PZ

DC45400-8

x4 BRICQ MOTION
PRIME 562PZ

DC45400-12

x6 BRICQ MOTION
PRIME 562PZ

DC45400-24

x12 BRICQ MOTION
PRIME 562PZ

LEGO EDUCATIONAL BRICQ SPIKE ESSENTIAL

Con **SPIKE Essential**, gli studenti delle scuole primarie si immergono in un coinvolgente percorso di **apprendimento STEAM**. Questo set da **449 pezzi** incoraggia gli studenti a esplorare i concetti STEAM e sviluppare **competenze linguistiche, matematiche ed emotive**. Le 4 minifigure narrano storie, aiutando gli studenti a comprendere meglio come **affrontare i problemi**. Utilizzando la **codifica a blocchi** basata su icone e parole insieme a **hardware intuitivo**, come un hub intelligente a 2 porte, 2 motori piccoli, una matrice luce e un sensore di colore, le creazioni prendono vita. Il set include **mattoncini LEGO colorati**, elementi sostitutivi e un contenitore resistente con **vassoi di smistamento codificati** per semplificare il processo di costruzione e l'uso in classe. Offre **5 unità con 8 lezioni STEAM di 45 minuti**, allineate agli standard. Ogni lezione è accompagnata da **piani di lezione online** completi, estensioni delle **capacità matematiche e linguistiche, rubriche di valutazione e video di supporto** per gli insegnanti.

6+ anni



Motricità fine



Ragionamento
Visuo-spaziale



Creatività
Immaginazione
Problem solving

DC45345

BRICQ SPIKE
ESSENTIAL 449PZ

DC45345-8

x4 BRICQ SPIKE
ESSENTIAL 449PZ

DC45345-12

x6 BRICQ SPIKE
ESSENTIAL 449PZ

DC45345-24

x12 BRICQ SPIKE
ESSENTIAL 449PZ



LEGO EDUCATIONAL BRICQ SPIKE PRIME

SPIKE Prime è un potente **strumento di apprendimento STEAM**. Coniugando **mattoncini colorati LEGO, hardware intuitivo** e programmazione basata su **Scratch**, SPIKE Prime coinvolge gli alunni in attività progressive e giocose per sviluppare il **pensiero critico** e **risolvere problemi complessi**. Dal livello di apprendimento più elementare a progetti creativi illimitati, SPIKE Prime prepara gli alunni ai **principi STEAM** e alle **competenze del 21esimo secolo**, rendendo l'apprendimento un'esperienza divertente. Al centro del sistema SPIKE Prime c'è l'**hub programmabile**, un dispositivo avanzato con 6 porte, matrice luminosa 5x5, Bluetooth, altoparlante, giroscopio a 6 assi e batteria ricaricabile. Il set include **motori e sensori** accurati, consentendo agli alunni di **creare robot, dispositivi dinamici** e altri **modelli interattivi**. Con un design ottimizzato per facilitare la costruzione e l'organizzazione, il set offre un'esperienza pratica ed efficiente. L'ambiente di **codifica intuitivo**, basato su **Scratch**, è completo di **3 unità di apprendimento STEAM** allineate ai programmi curricolari, con un focus su **ingegneria e informatica**. Ottimizzate per **lezioni di 45 minuti**, queste unità stimolano gli alunni a **pensare criticamente** e risolvere problemi complessi. I piani di lezione online completi e il **ricco materiale di supporto** forniscono agli insegnanti tutte le risorse necessarie per condurre lezioni con sicurezza, indipendentemente dalla loro esperienza.

10+
anni



Ragionamento
Visuo-spaziale



Creatività
Immaginazione
Problem solving



Motricità fine

DC45678

BRICQ SPIKE
PRIME 562PZ

DC45678-8

x4 BRICQ SPIKE
PRIME 562PZ

DC45678-12

x6 BRICQ SPIKE
PRIME 562PZ

DC45678-24

x12 BRICQ SPIKE
PRIME 562PZ



PIANO LUMINOSO

54-60022

Questo kit è stato ideato per **stimolare sensorialmente** i bambini, mettendo al centro il **piano luminoso** a LED. Fornisce un affascinante modo per **esplorare la luce, i colori e le forme**, offrendo un'esperienza coinvolgente. Ciò consente ai bambini di investigare sia oggetti naturali che artificiali, **giocando con colori, forme, motivi** e molto altro ancora. Sarà divertente per i bambini **manipolare gli oggetti** per **sperimentare gli effetti della luce** e divertirsi. Il pannello luminoso è accompagnato da una **serie di accessori** che rendono le attività ancora più emozionanti.

Il set contiene
8 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



BLOCCHI LEGNO
COLORATO TRASLUCIDI 24PZ



SET GEOMETRIA
TICKIT 6PZ

BLOCCHI
TRASPARENTI
50PZ



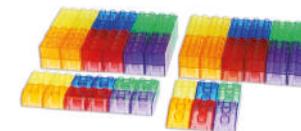
VASSOIO DELLE
ESPLORAZIONI



MACCHIE
TRASPARENTI 10PZ



NUMERI
TRASPARENTI
14PZ



COSTRUZIONI
TRASPARENTI 90PZ

PIANO LUMINOSO
A2 (TAVOLO NON INCLUSO)



Ragionamento
Visuo-spaziale

Motricità fine

Stimolazione sensoriale
Creatività

ESPLORAZIONE IN LEGNO

54-60023

Kit composto da affascinanti **forme di legno liscio**, ispirate alla **natura** e alla **scoperta**, ideate per potenziare la **manualità** e la **sensorialità** dei bambini. Ogni forma si presenta in **tre tonalità di sette colori**, offrendo l'opportunità di lavorare sulla **discriminazione cromatica**. Questo set di forme stimola l'**immaginazione**, coinvolge la **logica**, sviluppa la **creatività**, potenzia la **coordinazione** e perfeziona le **abilità motorie fini**. Sono ideali per **creare immagini e storie**, esercitarsi nel **conteggio** e nella **classificazione**, nonché **proiettare modelli e sequenze**.

6+ anni



SUPER SET DI
FORME IN LEGNO 420PZ

IMBUTI COLORATI 6PZ



SECCHIELLI COLORATI 6PZ

CUBO DELLE SCOPERTE

54-60024

Il kit **Cubo delle Scoperte Sensoriali** offre un ambiente stimolante e interattivo per l'apprendimento attraverso il gioco e l'**esplorazione sensoriale**. Il cubo è composto da un **pozzo che cambia colore** e **illuminazione regolabile** tramite telecomando. L'area di scoperta favorisce l'**esplorazione di vari materiali**. Il design robusto ma leggero lo rende pratico per **attività individuali o in gruppi**. Il kit include **secchielli colorati, imbusti e kit di esplorazioni**, arricchendo così le opportunità di gioco.

Il set contiene
4 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+
anni



KIT DI ESPLORAZIONI
18PZ



CUBO DELLE
SCOPERTE
SENSORIALI
(40X40X40CM)

STIMOLAZIONE SENSORIALE

54-60136

Il Kit comprende una raccolta attentamente selezionata di strumenti educativi progettati per **stimolare e sviluppare le competenze sensoriali**. La **tavola tattile** favorisce le capacità di **abbinamento visivo e tattile**, mentre i **prismi sonori in legno**, con i loro differenti suoni, potenziano l'**attenzione e la memoria uditiva**. I **cerchi sensoriali** promuovono la **consapevolezza tattile** e la motricità attraverso l'esplorazione di varie texture, e il **set di attività con palline** stimola la destrezza manuale e la **coordinazione occhio-mano**. Le **palline sonore e riflettenti** migliorano la **percezione visiva e uditiva**, aiutando i bambini a seguire visivamente gli oggetti in movimento e a sviluppare una maggiore consapevolezza sonora. Il **diffusore di aromi** crea un ambiente rilassante e stimolante, favorendo il benessere emotivo e la concentrazione attraverso l'**aromaterapia**. Infine, lo **strumento ritmico con effetto pioggia** favorisce il **rilassamento e la calma**, simulando il suono della pioggia e supportando le attività di esplorazione sonora e musicale.

Il set contiene
7 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



TAVOLA TATTILE E DI
ABBINAMENTO - 220X170X35MM



SET DI CERCHI
SENSORIALI - 10 PZ

DIFFUSORE
DI AROMI



PALLINE SONORE E
RIFLETTENTI - 7 PZ DI
DIVERSE DIMENSIONI



PRISMI SONORI IN
LEGGNO - 12 PZ



SET DI ATTIVITÀ
CON PALLINE - 18 PZ

STRUMENTO RITMICO
CON EFFETTO PIOGGIA
50 CM



PUZZLE DI OSSERVAZIONE

54-60045

Il Kit comprende **cinque puzzle di osservazione** e offre un'esperienza ludica e educativa avvincente che va **oltre il semplice assemblaggio** di pezzi. Progettati per coinvolgere i bambini in un'**attività doppia**, questi puzzle stimolano la **creatività** e offrono un divertente **gioco di osservazione**. Ogni puzzle rappresenta un entusiasmante viaggio attraverso **mondi affascinanti e colorati**, offrendo ai bambini l'opportunità di apprendere mentre si divertono. Questo kit contribuisce allo sviluppo delle **capacità di osservazione** e alla crescita della **manualità**. Inoltre, promuove la capacità di **risolvere problemi**, incoraggiando il **pensiero critico e la logica**. La combinazione di forme e immagini in ogni puzzle non solo intrattiene ma potenzia anche l'**associazione logica tra concetti visivi**, rendendo l'esperienza di gioco educativa e coinvolgente. Ogni puzzle è accompagnato da **un libretto che descrive in dettaglio ciò che è rappresentato**.

Il set contiene
5 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



I DINOSAURI
100PZ + LIBRO



LO SPAZIO
200PZ + LIBRO



LE INVENZIONI
350PZ + LIBRO



IL GIRO DEL MONDO
200PZ + LIBRO



LA STORIA
350PZ + LIBRO



ESPRESSIONE CORPOREA

42 Motricità globale

45 Psicomotricità

L'**espressione corporea** riguarda la capacità di **utilizzare il proprio corpo** in modo coordinato e abile. Questa forma di intelligenza si esprime attraverso il movimento fisico, la gestualità, la coordinazione e la consapevolezza del proprio corpo nello spazio.

In ambito educativo, promuovere l'espressione corporea è essenziale per sviluppare la **motricità fine** e le **abilità motorie globali** degli studenti. Gli insegnanti possono adottare approcci didattici che coinvolgono il corpo, incoraggiando gli studenti a **imparare attraverso il movimento** e l'esperienza fisica o attraverso attività manuali. Questo tipo di approccio favorisce lo sviluppo delle abilità fisiche e migliorare la concentrazione, la memoria e la comprensione di concetti astratti attraverso l'esperienza corporea.

04

IL LINGUAGGIO DEL CORPO

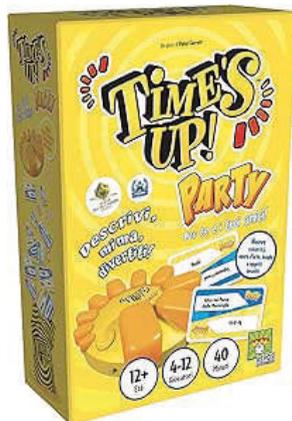
54-60112

Kit di giochi che permettono di **esplorare l'arte di comunicare attraverso il corpo**, dimostrando quanto sia possibile e divertente, **esprimersi senza l'utilizzo delle parole** convenzionali. Ogni gioco all'interno di questo kit è progettato per **coinvolgere attivamente il corpo e stimolare la creatività**, offrendo un'esperienza interattiva unica. Attraverso queste attività, gli studenti sono invitati a mettere in **movimento il proprio corpo** in modi creativi e originali, cercando di mimare parole e concetti specifici. L'obiettivo è incoraggiare una **comunicazione non verbale**, spingendo gli altri a **indovinare e interpretare le espressioni corporee** in modo divertente e coinvolgente.

Il set contiene
3 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente



TIME'S UP



INDOMIMANDO



FALSI
ATTORI



MULTISPORT

54-60053

Il kit proposto è un set completo di **attrezzature sportive**, comprendente **diverse tipologie di palloni** adatti a una varietà di attività. Con **palle di gomma** di diverse dimensioni, **palloni morbidi da basket**, **palle ritmiche** e **palloni leggeri**, il kit offre un'ampia gamma di opzioni. Inclusa una pratica **rete per il trasporto dei palloni** e due **pompe** (una ad ago e una normale), questo set versatile è ideale per giochi e allenamenti in contesti ludici e ricreativi.

Il set contiene **7 articoli***

6+ anni

**Non vendibili singolarmente*



RETE PORTA PALLONI



POMPA AD AGO + POMPA NORMALE



PALLA LEGGERA Ø20CM 3PZ



PALLE RITMICHE Ø16CM 280GR 4PZ



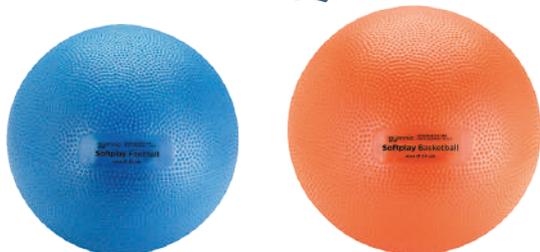
PALLE GOMMA Ø12.5 CM 4PZ



PALLE GOMMA Ø22.5CM 2PZ



PALLA MORBIDA BASKET Ø21CM 350 GR 2PZ



Cooperazione

**Abilità motorie
Equilibrio
Cordinazione**

PASSA LA PALLA

54-60137

Il kit include una **varietà di palloni di diverse dimensioni e materiali**, accompagnati da un **carrello pratico per l'organizzazione** e il trasporto. I **palloni spugna** di vari diametri, un **pallone leggero da calcio** e un **pallone da calcio professionale** sono realizzati con materiali sicuri e resistenti per garantire durata e sicurezza durante il gioco. Il **carrello** permette di mantenere l'area di gioco ordinata e di trasportare facilmente i palloni ovunque. Favorisce lo **sviluppo motorio**, la **coordinazione** e la **precisione**, offrendo una gamma completa di attività fisiche divertenti ed educative, sia all'aperto che al chiuso. Incentiva la **collaborazione** e la **socializzazione** tra i bambini, fornendo un ambiente sicuro, organizzato e stimolante per il loro sviluppo fisico, emotivo e

Il set contiene
8 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



PALLONE IN
SPUGNA Ø20CM



PALLONE IN SPUGNA Ø 13 CM



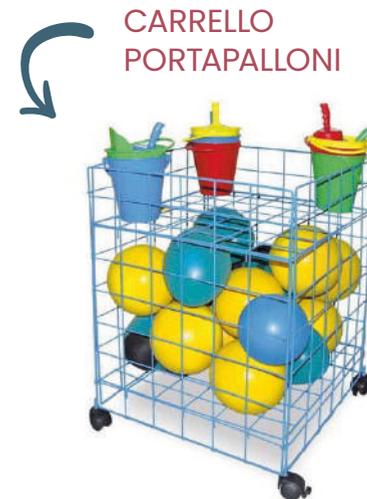
PALLONE DA CALCIO
GR. 420



PALLONE IN SPUGNA Ø 7
CM - 3 PZ



PALLONE LEGGERO
DA CALCIO Ø23CM



CARRELLO
PORTAPALLONI



EQUILIBRIO

54-60055

Il kit comprende elementi essenziali per l'**allenamento dell'equilibrio**, l'esecuzione di **esercizi di movimento** e l'**interazione di gruppo**. All'interno, troverai elementi che riproducono la **forma delle pietre**. L'obiettivo è **saltare da una pietra all'altra** senza toccare il pavimento, e ogni pietra è dotata di un bordo in gomma sulla base per prevenire scivolamenti e proteggere il pavimento. Il kit include anche un **percorso composto da 25 elementi**, combinabili in varie modalità, e un **set di cinque diverse strutture tattili** realizzate in sughero, alluminio, schiuma, gomma TPE e cemento. Troverai anche **archi per l'equilibrio**, **mini trampoli** e il **cappello del clown** per allenare concentrazione ed **equilibrio**. Questo contribuisce allo **sviluppo della fiducia** nei bambini mentre saltano, valutano distanze, coordinano i movimenti e mantengono l'equilibrio.

Il set contiene
7 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



PERCORSO ISOLE
E FIUME 25PZ



DISCHI
TATTILI 21PZ



PIETRE DEL TORRENTE 5PZ



ARCHI PSICOMOTORI
3PZ DA 59CM



CAPPELLO DEL
CLOWN 5PZ



PIETRE DEL FIUME TATTILI 5PZ



MINI TRAMPOLI





Cooperazione



Abilità motorie
Equilibrio
Coordinazione

LANCIA E AFFERRA

54-60113

Questo kit è progettato per affinare i **processi di lancio e presa**. Include **6 anelli attività**, **4 Anelli Gonfiabili**, il gioco del **tiro agli anelli**, un **vortex** e **4 coppie di clavette**.

Con questo kit, i bambini potranno sviluppare le loro **abilità motorie afferrando e lanciando** gli anelli, il vortex e le clavette in modo divertente. Le **diverse texture e consistenze** offerte dagli anelli stimolano la **consapevolezza sensoriale**, rendendo l'esperienza educativa e coinvolgente. Un modo divertente per imparare attraverso il gioco.

Il set contiene
5 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



ANELLI
GONFIABILI 4PZ



ANELLI ATTIVITÀ 6PZ



VORTEX

CLAVETTE 4 COPPIE



TIRO AGLI
ANELLI



Cooperazione

Abilità motorie
Lancio
Coordinazione

PERCORSI A PAVIMENTO

54-60139

Kit progettato per stimolare il **movimento, la coordinazione** e l'apprendimento ludico! Questo set include **orme dei piedi e delle mani in gomma** antiscivolo, ideali per **creare percorsi** divertenti ed educativi. Le orme sono distintamente colorate per aiutare i bambini a **distinguere tra destra e sinistra** e a migliorare l'**orientamento spaziale**. Completano il kit **freccette e cerchi da pavimento**, che consentono di **creare direzioni e destinazioni** stimolanti.

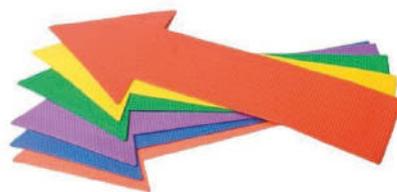
Il set contiene
4 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



ORME DEI PIEDI - 20 PZ



FRECCHE DA PAVIMENTO
- 6 PZ



ORME DELLE MANI -
20 PZ

CERCHI DA PAVIMENTO
- 6 PZ



PALLONI GIGANTI

54-60138

Il kit comprende **palloni di varie dimensioni** che possono essere utilizzati per giochi di **lancio e presa** promuovendo la **coordinazione occhio-mano** e la precisione nei movimenti, e aiutando i bambini a sviluppare le loro abilità motorie.

Oltre ai benefici individuali, i palloni sono ideali per organizzare **attività di gruppo**, come giochi di squadra, che incoraggiano la **collaborazione** e lo **spirito di squadra**.

Il set contiene
7 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



PERCORSI PSICOMOTORI

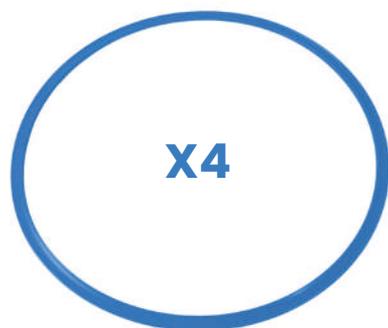
54-60057

Il kit, composto da **8 mattoncini**, **8 coni**, **4 bastoni** e **8 cerchi**, si presenta come una risorsa straordinaria per la creazione di coinvolgenti e stimolanti **percorsi di psicomotricità**. La sua ricca varietà di elementi non solo promuove lo sviluppo fisico attraverso il movimento, ma offre anche un impatto significativo sullo **sviluppo complessivo dei bambini**, contribuendo positivamente alla formazione della loro personalità, gestione delle emozioni e competenze sociali. La varietà di elementi inclusi consente la progettazione di **percorsi personalizzati**, stimolando la **creatività** e la **risoluzione di problemi** nei bambini. L'uso di mattoni per costruire basi solide, coni per creare punti di passaggio, bastoni per definire confini e cerchi per arricchire il percorso con varietà, offre un'esperienza completa di **apprendimento attraverso il gioco**.

Il set contiene
5 articoli*

6+ anni

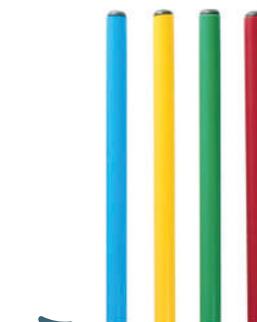
*Non vendibili
singolarmente



CERCHI 60CM
4PZ



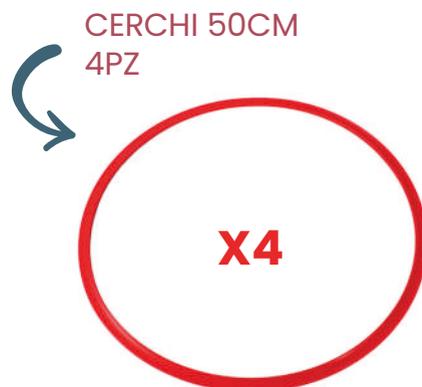
CONI 32CM
8PZ



BASTONI 100CM
4PZ



MATTONI PERCORSO 8PZ



CERCHI 50CM
4PZ



Cooperazione

Abilità motorie
Equilibrio
Coordinazione

AVVENTURE IN MOVIMENTO

54-60058

Il kit offre una vasta gamma di elementi progettati per **potenziare l'equilibrio** e la **coordinazione** nei bambini. Comprende un **paracadute** che stimola la coordinazione fisica di base, **foulard colorati** adatti per giochi di gruppo, e un **tunnel** polivalente e modulabile. All'interno del kit sono inclusi anche il **gioco del bersaglio** e i **sacchi per saltare**, che rendono le attività divertenti e stimolanti. Gli **anelli** aggiungono un elemento versatile e divertente, consentendo la creazione di diverse attività. Ogni elemento è progettato per promuovere un **apprendimento attivo e divertente**.

Il set contiene
6 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+ anni



ANELLI DI ATTIVITÀ
12PZ Ø16.4CM



TUNNEL
180X56CM



KIT DI FOULARD 12PZ
70X70CM



BERSAGLIO
A TERRA
Ø200CM



CORSA NEI
SACCHI



PARACADUTE
Ø350CM



Cooperazione



Abilità motorie
Equilibrio
Coordinazione

EMOZIONI E ABILITÀ SOCIALI

52 Emozioni

53 Giochi di cooperazione

55 Giochi di ruolo

56 Giochi XXL

La **competenza socio-emotiva** si riferisce alla capacità di **comprendere, gestire ed esprimere emozioni in modo efficace**, nonché di sviluppare **relazioni sociali positive**. Questa forma di intelligenza coinvolge l'empatia, la consapevolezza delle proprie emozioni e di quelle degli altri, la regolazione emotiva e la gestione delle relazioni interpersonali.

In ambito educativo, promuovere la competenza socio-emotiva è essenziale per creare un **ambiente di apprendimento inclusivo** e sostenere lo sviluppo complessivo degli studenti. Gli insegnanti possono adottare strategie per insegnare **l'intelligenza emotiva**, incoraggiando la comunicazione aperta, l'ascolto attivo e la risoluzione costruttiva dei conflitti.

Programmi educativi che integrano l'insegnamento delle competenze socio-emotive possono contribuire a migliorare il benessere degli studenti, a promuovere una cultura di **rispetto reciproco** e a fornire loro gli strumenti per affrontare **sfide emotive e sociali**.

05

EMOZIONI IN GIOCO

54-60116

Questo kit didattico è pensato per guidare i bambini e i ragazzi attraverso un viaggio stimolante alla **scoperta delle emozioni**, per promuovere lo sviluppo delle capacità di **empatia**, il **riconoscimento delle emozioni** e la **comunicazione aperta dei propri stati d'animo**. Attraverso una combinazione di attività coinvolgenti e giochi interattivi, il kit offre un ambiente educativo che incentiva la **consapevolezza emotiva**. I bambini e i ragazzi avranno l'opportunità attraverso il gioco di esplorare le **sfumature delle emozioni**, imparare a **riconoscerle negli altri** e **comunicare** in modo aperto le proprie sensazioni.

Il set contiene
4 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



IL QUADRO DELLE
EMOZIONI

STORIE DELLA
FAMIGLIA
EMOZIONI



6 FOLLETTI IN GIOCO
TRA LE EMOZIONI



LA VALIGETTA
PER PARTIRE..
IN PRIMA

AVVENTURE CONDIVISE

54-60117

All'interno del kit, sono inclusi **sei stimolanti giochi** progettati per promuovere la **collaborazione tra i partecipanti** mentre sviluppano le loro **abilità di narrazione**. Il kit è pensato per incoraggiare il **lavoro di squadra** e la **comunicazione**, fornendo un ambiente divertente e educativo. I ragazzi saranno sfidati a **unire le proprie risorse, pensiero critico e creatività** per raggiungere **insieme una soluzione**, stimolando così lo sviluppo delle loro competenze sociali e cognitive. Questo kit è un'opportunità ideale per insegnanti, genitori e educatori che desiderano promuovere la **cooperazione**, la **narrazione** e la **costruzione del team** nei giovani.

Il set contiene
6 articoli*

10+ anni

*Non vendibili
singolarmente



PANDEMIC

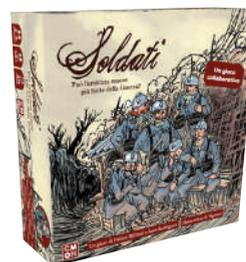


MYSTERIUM

FIABE DI STOFFA



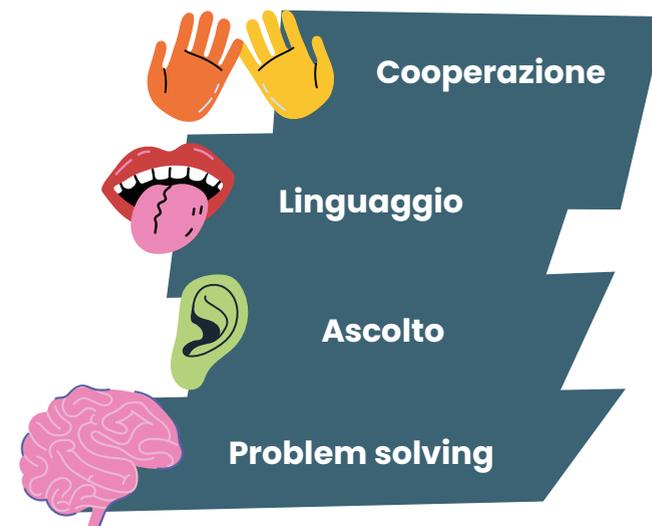
SOLDATI



SOUNDBOX



MAGIC MAZE



SOQQUADRO

54-60118

Il kit Soqqadro comprende **tre versioni del gioco**. La versione **classica** è una **caccia al tesoro grafica** adattabile a qualsiasi ambiente di gioco, sia interno che esterno, con la possibilità di giocare sia singolarmente che in squadra. **Soqqadro Visual**, una **versione semplificata** del gioco, è adatta già a bambini di prima elementare, offrendo un'esperienza di gioco accessibile e coinvolgente. **Soqqadro Outdoor** è la variante progettata per il **gioco all'aperto**, arricchendo ulteriormente l'esperienza di Soqqadro con dinamiche e sfide pensate per gli ambienti esterni. Questo kit fornisce un'opportunità unica per favorire **l'interazione tra i partecipanti**, la **suddivisione dei compiti**, **l'organizzazione delle priorità** e, soprattutto, il **supporto relazionale**.

Il set contiene
3 articoli* **7+ anni**

*Non vendibili
singolarmente

SOQQUADRO



SOQQUADRO OUTDOOR



SOQQUADRO VISUAL



NEI PANNI DELL'ALTRO

54-60119

Kit di giochi progettato per consentire ai ragazzi di vivere un'esperienza coinvolgente e stimolante attraverso il **gioco di ruolo**. Questo strumento offre agli studenti l'opportunità di **immersersi nei panni di personaggi affascinanti**, guidandoli attraverso mondi fantastici e sfidandoli in modo divertente. Durante questo viaggio avventuroso, gli studenti sviluppano competenze fondamentali come la **collaborazione**, la **creatività** e la **risoluzione di problemi**, contribuendo in modo significativo ad un processo di apprendimento efficace e coinvolgente.

Il set contiene
3 articoli*

8+ anni

*Non vendibili
singolarmente



WONDER BOOK

KIDS&LEGENDS



LUPI
MANNARI



Cooperazione
Abilità sociali



Linguaggio



Creatività
Problem solving

MAXI GIOCHI

54-60073

Kit di **giochi maxi-formato** per un divertimento senza limiti all'aperto e al chiuso. Grazie alle **dimensioni straordinarie** di questi giochi, potrai goderti spensierati momenti anche all'aria aperta. Il kit include giochi classici come **forza quattro** e **domino**, e altri tipi di gioco come il **tiro al barattolo**, il **mega mikado** e il **gioco del disco**.

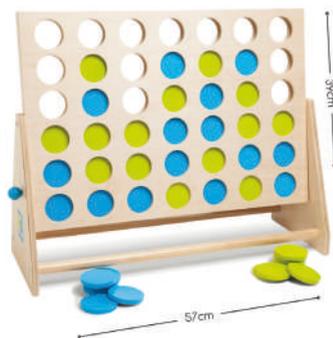
Il set contiene
5 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



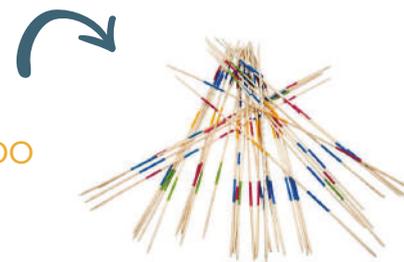
DOMINO GIGANTE



FORZA 4 XXL
75X39CM



MEGA
MIKADO
90CM



GIOCO
DEL DISCO
Ø200CM



TIRO AL
BARATTOLO



Cooperazione
Abilità sociali

Abilità motorie

Creatività
Problem solving

CREATIVITÀ E MUSICA

58 Musica

60 Creatività manuale

06

La **competenza creativa** è una forma di intelligenza che coinvolge la capacità di **generare idee** originali e **pensare in modo creativo**.

Nel contesto educativo, promuovere la competenza creativa è essenziale per incoraggiare gli studenti a esplorare **soluzioni non convenzionali**, sviluppare la **flessibilità** mentale e stimolare la loro immaginazione. Gli insegnanti possono integrare attività finalizzate a potenziare la creatività, come l'uso di colori, materiali creativi e l'utilizzo di strumenti musicali.

La **musica**, in particolare, assume un ruolo fondamentale nell'arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti e nello sviluppare le loro capacità creative.

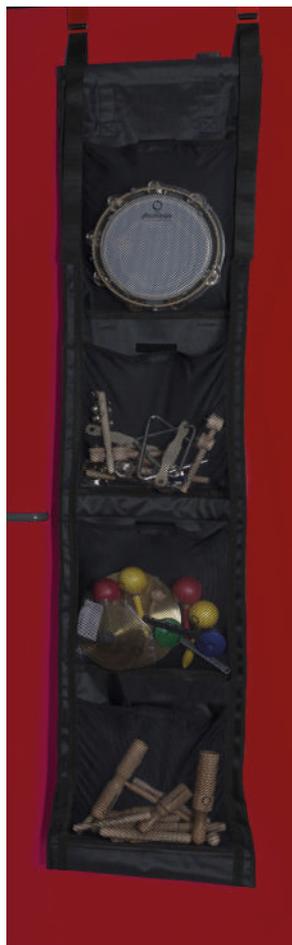
Gli insegnanti possono introdurre l'insegnamento della musica attraverso l'utilizzo di **giochi interattivi** e l'integrazione di **strumenti musicali** nelle lezioni.

BORSA DELLA MUSICA

BL9006

I kit proposti contengono **strumenti ritmici** e a **percussione** utilizzabili da gruppi di allievi. Le moderne teorie psicopedagogiche sottolineano l'**importanza dell'apprendimento della musica** come momento fondamentale per la **corretta e completa formazione** dell'individuo. Questi kit sviluppano il **senso del ritmo**, l'**armonia corporea** e la **sensibilità musicale** nei bambini, promuovendo anche la **creatività** e l'espressione individuale. L'approccio di gruppo favorisce la **cooperazione**, il **lavoro di squadra** e lo sviluppo delle **competenze sociali**. La connessione emotiva alla musica facilita la **crescita emotiva** e stimola l'**empatia**.

6+ anni



- CONTENITORE CON RITMICI
- **2X** COPPIE DI CLAVE
- TONE BLOCK
- **2X** MINI TONE BLOCK
- GUIRO LEGNO
- JINGLE STICK
- **2X** NACCHERE CON MANICO
- **2X** COPPIE DI MINI-MARACAS
- COPPIA DI PIATTELLI A DITA
- COPPIA DI PIATTI OTTONE Ø15 CM
- PIATTO OTTONE Ø20 CM



- CEMBALO Ø15 CM
- TAMBURELLO Ø21 CM
- TAMBURELLO Ø25 CM
- TRIANGOLO CM 10 CON BATTENTE
- TRIANGOLO CM 15 CON BATTENTE
- MANIGLIA A SONAGLI
- BELL STICK 3 CAMPANELLI
- BELL STICK 5 CAMPANELLI



CARRELLO STRUMENTI

BL9004

I kit proposti contengono **strumenti ritmici** e a **percussione** utilizzabili da gruppi di allievi. Le moderne teorie psicopedagogiche sottolineano l'**importanza dell'apprendimento della musica** come momento fondamentale per la **corretta e completa formazione** dell'individuo. Questi kit sviluppano il **senso del ritmo**, l'**armonia corporea** e la **sensibilità musicale** nei bambini, promuovendo anche la **creatività** e l'espressione individuale. L'approccio di gruppo favorisce la **cooperazione**, il **lavoro di squadra** e lo sviluppo delle **competenze sociali**. La connessione emotiva alla musica facilita la **crescita emotiva** e stimola l'**empatia**.

- COPPIE CLAVE
- TONE BLOCK
- GUIRO LEGNO CON BATTENTE
- JINGLE STICK
- MINI TONE BLOCK CON BATTENTE
- JINGLE STICK DOPPIO
- NACCHERA CON MANICO
- **2X** COPPIE MINI-MARACAS IN FIBRA
- COPPIA MARACAS IN FIBRA
- DOPPIO GUIRO
- BELL STICK A 5 CAMPANELLI
- COPPIA PIATTELLI IN OTTONE
- TRIANGOLO MM 100 CON BATTENTE
- TRIANGOLO MM 150 CON BATTENTE
- RAGANELLA
- MANIGLIA A 10 CAMPANELLI
- CABASA
- FRUSTA BRASILIANA
- BLOCCHI SONORI 10 NOTE
- CARILLON SOPRANO DIATONICO
- CEMBALO Ø210 MM
- TAMBURELLO Ø210 MM CON BATTENTE
- CEMBALO Ø250 MM
- TAMBURELLO Ø250 MM CON BATTENTE
- COPPIA PIATTI Ø200 MM
- PIATTO Ø250 MM OTTONE
- SUPPORTO PER PIATTI
- PIATTELLO CON SUPPORTO



- SET 8 CAMPANE
- MANIGLIA A 5 SONAGLI
- KAZOO IN FIBRA - 5 PZ.
- FISCHIETTO - 3 PZ.
- CEMBALO Ø210 MM
- TAMBURELLO TRASPARENTE Ø210 MM
- TAMBURELLO Ø210 MM - 2 PZ.
- BONGOS
- COPPIA PIATTI Ø200 MM
- PIATTO Ø250 MM OTTONE
- SUPPORTO PER PIATTI
- COPPIA CLAVE
- TONE BLOCK
- GUIRO
- JINGLE STICK
- JINGLE STICK DOPPIO
- CAMPANELLE IMPUGNABILI
- NACCHERA CON MANICO
- MINI MARACAS
- MARACAS
- PIATTELLI A DITA
- TRIANGOLO MM 100
- TRIANGOLO MM 150
- METALLOFONO 18 NOTE
- BLOCCHETTI SONORI

GRUPPO MUSICALE

BL7003

I kit proposti contengono **strumenti ritmici** e a **percussione** utilizzabili da gruppi di allievi. Le moderne teorie psicopedagogiche sottolineano l'**importanza dell'apprendimento della musica** come momento fondamentale per la **corretta e completa formazione** dell'individuo. Questi kit sviluppano il **senso del ritmo**, l'**armonia corporea** e la **sensibilità musicale** nei bambini, promuovendo anche la **creatività** e l'espressione individuale. L'approccio di gruppo favorisce la **cooperazione**, il **lavoro di squadra** e lo sviluppo delle **competenze sociali**. La connessione emotiva alla musica facilita la **crescita emotiva** e stimola l'**empatia**.



CREATIVITÀ

I kit artistici sono un assortimento completo di strumenti progettati per **ispirare e incentivare la creatività** dei bambini. Suddivisi in diverse categorie, come "Colori", "Pittura", "Manipolazione" e "Carta", offrono una varietà di materiali come **pennarelli, matite colorate, pastelli, tempere, pennelli, DAS e carta**, consentendo ai bambini di esplorare una vasta gamma di tecniche artistiche. Ogni kit mira a favorire l'**espressione libera**, stimolare la **creatività** e promuovere lo sviluppo delle **abilità manuali e cognitive** attraverso esperienze divertenti di esplorazione artistica.



COLORI

54-60120

Il set contiene
5 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+
anni

MATITE COLORATE
168PZ 24COLORI



PENNARELLI
COLORATI 144PZ



PASTELLI
ACQUERELLABILI
48PZ



PASTELLI A
OLIO 48PZ



PASTELLI A
CERA 144PZ



PITTURA

54-60121

Il set contiene
5 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+
anni



TEMPERE 6
COLORI 500ML



TEMPERA GLITTER
3 COLORI 250ML



PENNELLI P. TONDA
15PZ

TEMPERA METAL 3
COLORI 250ML



TEMPERA ACRILICA
8 COLORI 250ML



MANIPOLAZIONE

54-60122

Il set contiene
5 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+ anni



DAS BIANCO
1KG 5PZ



ATTREZZI PER
IL DAS 35PZ

DAS PIETRA
1KG 5PZ



DAS TERRACOTTA
1KG 5PZ



VERNICE PROTETTIVA
250ML



CARTA

54-60123

Il set contiene
4 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+
anni



ROLOLO CARTA
DISEGNO 10MT



X20 ROTOLI CARTA
CRESPA



CARTONCINO
ONDULATO 20PZ

RISMA CARTONCINO
COLORATO



SCIENZA E AMBIENTE

64 Osserviamo la natura

65 Rispettiamo la natura

67 Scienze e chimica

L'**intelligenza naturalistica** è la capacità di riconoscere e **comprendere il mondo naturale**, comprese le piante, gli animali e gli elementi naturali dell'ambiente.

L'esplorazione della natura **sensibilizza gli studenti** riguardo alla diversità biologica e alle questioni ambientali. Questa consapevolezza li rende cittadini più informati e responsabili nei confronti dell'ambiente. Gli studenti acquisiscono conoscenze sulle **pratiche sostenibili**, imparando come le loro azioni quotidiane possono influenzare l'ambiente. Questo può portare a **comportamenti più responsabili** e a scelte di vita **orientate alla sostenibilità**.

Lo studio della natura offre opportunità per l'apprendimento pratico e l'osservazione diretta, permettendo agli studenti di applicare le conoscenze teoriche in contesti reali, preparandoli per una **partecipazione consapevole e responsabile** nella società e nell'ambiente circostante.



07

LA NATURA

54-60080

Questo kit di esplorazione della natura è pensato per **avvicinare i bambini al mondo che li circonda**. Il set comprende **6 mega lenti, 12 ingranditori, 2 binocoli e 6 telescopi**, offrendo una vasta gamma di strumenti che stimoleranno la **curiosità e l'entusiasmo per l'esplorazione**. Con questo kit, i bambini possono unirsi ai loro compagni per **avventurarsi nella natura, osservare** da vicino gli elementi e **studiare i piccoli animali**. Le mega lenti consentono di esaminare **dettagli sorprendenti**, gli ingranditori amplificano la **visione dei piccoli oggetti**, i binocoli offrono una **visione tridimensionale** e i telescopi permettono di **esplorare il cielo**. Questo non solo intratterrà i bambini, ma li aiuterà anche a sviluppare il senso di **curiosità**, stimolando il loro interesse per la scienza e l'esplorazione. Un modo educativo e divertente per **connettere i bambini alla meraviglia della natura**.

Il set contiene
4 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



TELESCOPIO
6PZ



MEGALENTE
6PZ



INGRANDITORE
12PZ



BINOCOLO 2PZ



PER UN MONDO SOSTENIBILE

54-60081

Il kit è progettato per **ispirare piccoli cambiamenti** nella vita quotidiana e **sensibilizzare** sull'importanza di **preservare il nostro pianeta**. Offre giochi educativi che insegnano **abitudini sostenibili**, incoraggiando a **ridurre il consumo di risorse** preziose come acqua ed energia. All'interno del kit ci sono divertenti attività che spiegano l'**importanza di ridurre, riutilizzare e riciclare**. I bambini impareranno come le loro azioni quotidiane possono fare la differenza nel creare un mondo più sostenibile, impareranno a selezionare e classificare correttamente i diversi tipi di rifiuti e diventeranno **esperti nel riciclaggio**. Attraverso sfide stimolanti e creative i bambini potranno trovare modi innovativi per **ridurre il proprio impatto ambientale**.

Il set contiene **6 articoli*** **6+ anni**

*Non vendibili singolarmente



SEQUENZE
PERCHÈ RICICLARE?



BUONE ABITUDINI
VERSO L'AMBIENTE



SOSTENIBILITÀ



IL PIANETA E
L'ENERGIA



SEPARARE E RICICLARE

LE 3 R
(RIDUCI, RICICLA, RIUTILIZZA)



ECOAVVENTURA

54-60124

Kit di giochi progettato per aumentare la **consapevolezza ambientale** nei bambini, attraverso attività ludiche, incoraggiandoli a diventare adulti **rispettosi nei confronti degli altri, degli animali e del nostro pianeta**. All'interno del kit, sono presenti giochi che affrontano **tematiche ambientali in modo semplice e divertente**, appositamente progettati per catturare l'attenzione dei più piccoli e promuovere lo sviluppo di importanti capacità e abilità specifiche nel loro percorso di crescita. Ci sono **due giochi dedicati al riciclaggio**, uno incentrato sulla **riduzione degli sprechi energetici** in casa, un altro mirato a **contrastare il riscaldamento globale**, e infine, **un gioco** che li aiuterà a conoscere e risparmiare l'acqua.

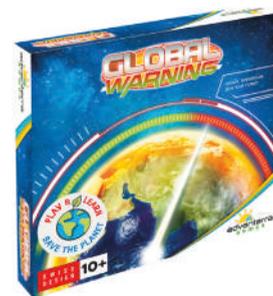
Il set contiene
5 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente



HUNGRY BINS



GLOBAL WARNING



RECYCLE RALLY

POWER HAUS



WATER GAME



- Curiosità
- Pensiero critico
- Problem solving
- Rispetto per l'ambiente



Cooperazione

ESPERIMENTI DI CHIMICA

54-2919

Questo kit è progettato per avvicinare i bambini e i ragazzi al fantastico **universo della chimica** in modo divertente e educativo. Il **laboratorio multiuso** incluso nel kit offre una vasta gamma di strumenti per esperimenti entusiasmanti. Con il **miscelatore**, **l'imbuto**, il **gocciolatore**, il **versatore** e il **tappetino** protettivo, i giovani scienziati avranno tutto ciò di cui hanno bisogno per creare e **osservare reazioni chimiche** sorprendenti in totale sicurezza. All'interno del kit, troverete **200 esperimenti** coinvolgenti che coprono argomenti come **densità**, **miscele**, **acidità**, **reazioni acido-alcaline** e molto altro ancora. I ragazzi potranno esplorare il mondo della chimica attraverso attività pratiche, imparando in modo giocoso e stimolante.

8+ anni



Curiosità
Competenze scientifiche
Problem solving
Abilità cognitive



LABORATORIO CHIMICO

200 ESPERIMENTI DI CHIMICA INCLUSO DI: 1 BICCHIERE, 1 CILINDRO GRADUATO, 1 BEUTA, 3 PROVETTE, 3 TAPPI, 1 TAPPO FORATO + 1 TUBO FLESSIBILE, 3 PIASTRE PETRI, 1 MISURINO BLU, 1 MISURINO GIALLO, PINZETTA, 1 LENTE D'INGRANDIMENTO, 1 TERMOMETRO, 1 PIPETTA, 1 SPAZZOLA PER BOTTIGLIE, SPAGO, 1 PALLONCINO, 2 CANNUCCE, CARTA DA FILTRO, OCCHIALI PROTETTIVI, CARTA PH, LIBRETTO DI ISTRUZIONI.

IL MICROSCOPIO

54-60125

Il kit è stato pensato per avvicinare i bambini e i ragazzi all'affascinante mondo della **microscopia** e della **scienza**. Include un **microscopio versatile** e un **set completo di vetrini**. Il **microscopio** offre **tre modalità** d'uso: può fungere da webcam USB (iOS e Android), essere collegato a smartphone o tablet, o essere utilizzato nella modalità tradizionale per osservazioni dirette. All'interno del kit, sono presenti le istruzioni per **40 esperimenti** che offrono ai ragazzi un modo coinvolgente per esplorare e divertirsi mentre scoprono le meraviglie del **mondo minuscolo**. Inoltre, il kit comprende una **ricca selezione di vetrini** per microscopio, ognuno contenente un **campione preparato**. Tra questi, gli studenti potranno osservare **materiali affascinanti** come sangue di coniglio, polline di girasole, segmenti di bambù, ali di grillo e molti altri.

Il set contiene
2 articoli*

*Non vendibili singolarmente

8+ anni



Curiosità
Competenze scientifiche
Problem solving
Abilità cognitive



SET DI VETRINI

12 VETRINI CAMPIONE UNICI, 2 VETRINI CON 4 CAMPIONI, 1 FOGLIO DI ISTRUZIONI ILLUSTRATO

MICROSCOPIO

1 FOTOCAMERA, 1 ADATTATORE PER SMARTPHONE, 1 ADATTATORE PER OCCHI, 3 STRUMENTI, 2 VETRINI VUOTI, 1 PAIO DI PINZETTE, 4 VETRINI PORTA OGGETTO, 4 VETRINI COPRI OGGETTO, 1 FOGLIO DI ISTRUZIONI ILLUSTRATO.

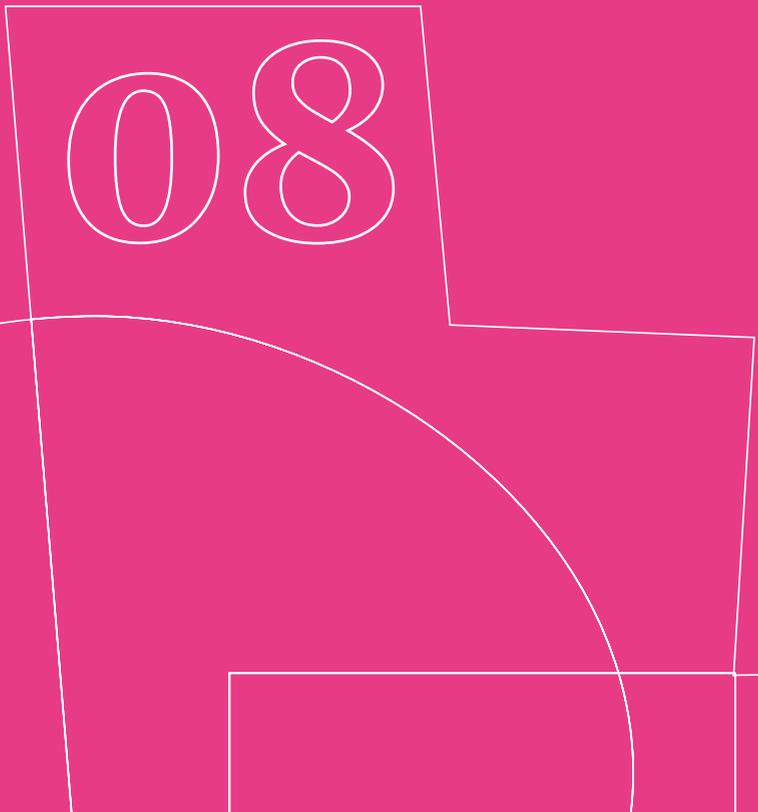




EDUCAZIONE ALLA LETTURA

Gli albi illustrati sono una preziosa risorsa educativa che favorisce la **condivisione** e la **socializzazione narrativa**. Le immagini in questi libri creano uno spazio aperto alla libera discussione, garantendo a tutti i bambini, inclusi quelli più piccoli o con difficoltà di lettura, maggiori opportunità di partecipazione.

Nel contesto dell'esperienza formativa legata alla lettura, l'immersione in un libro illustrato arricchisce il **coinvolgimento emotivo** dei bambini, consentendo loro di godere appieno dell'esperienza narrativa. Gli albi illustrati spesso affrontano **temi sociali ed emotivi**. Attraverso le storie e i personaggi, i bambini possono imparare a gestire emozioni, a sviluppare l'empatia e a comprendere il mondo che li circonda.



08

APPRENDISTI LETTORI

54-60126

Prime letture di qualità in stampato maiuscolo (SM)

È molto difficile trovare letture non banali o comuni adatte ai bambini che stanno imparando a leggere. Ecco, invece, una **selezione di libri incantevoli**, con storie coinvolgenti anche se brevi, scritti **in stampato**, pensati per i bambini di **6/7 anni**. Questi libri sono stati selezionati con cura per offrire un'esperienza di lettura **stimolante**, contribuendo allo sviluppo delle **capacità linguistiche e cognitive** dei bambini.

Il set contiene
15 libri*

6+
anni

*Non vendibili
singolarmente



LA MIA PREISTORIA D'AMORE - SM



ZIO ELEFANTE - SM



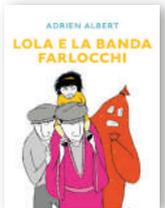
GASPARE E AMLETO - SM



GITA AL LAGO - SM



LA SCATOLA DEI TESORI - SM



LOLA E LA BANDA DEI FARLOCCHI - SM



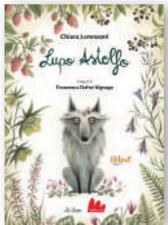
UN CAPPUCETTO AL ROVESCIO SM



MUCCA LUPO PORCELLO - SM



VAI A COMPRARE IL PANE? - SM



LUPO ASTOLFO SM



RIGA ROSSA RIGA BLU SM



BJORN. A COSA SERVE UN AMICO - SM



LA STREGA, LA BAMBINA E IL LUPO SM

Lettura

Ascolto

Abilità cognitive
Immaginazione
Comprensione del testo

APPRENDISTI LETTORI

54-60131

Prime letture di qualità in stampato minuscolo (sm)

È molto difficile trovare letture non banali o comuni adatte ai bambini che stanno imparando a leggere. Ecco, invece, una **selezione di libri incantevoli**, con storie coinvolgenti anche se brevi, scritti sia **in stampato minuscolo** che minuscolo, pensati per i bambini di **6/7 anni**. Questi libri sono stati selezionati con cura per offrire un'esperienza di lettura stimolante, contribuendo allo sviluppo delle **capacità linguistiche e cognitive** dei bambini.

Il set contiene
15 libri*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



CARA BERTILLA... A BORDO DEI SOTTOMARINO - sm



DAGFRID, UNA BAMBINA VICHINGA - sm



TUTTA COLPA DEI FANTASMI - sm



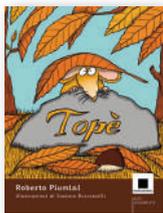
HOLLY HURRÀ E IL PAESE PERSONALIZZATO - sm



UGO E POPPY. COSÌ DIVERSI, COSÌ AMICI! - sm



ULTIMO REGALO - sm



TOPÈ - sm



LA PIUMA IL BARBUTO IL CATTIVO - sm



IL MICROSCOPIO DELLA ZIA - sm



STARNAZZI NELL'ORTO - sm



IL NOSTRO CANE MAX - sm



NINO & TADDEO LEZIONI DI VOLO - sm



IL GIORNO IN CUI LA TALPA QUASI VINSE ALLA LOTTERIA - sm

Lettura

Ascolto

Abilità cognitive

Immaginazione

Comprensione del testo

PRIMI PASSI NEL MONDO DELLA LETTURA 54-60140

Abbiamo curato con attenzione una **selezione di libri** per bambini, basandoci sulle migliori pubblicazioni degli ultimi anni. Sappiamo quanto sia **fondamentale leggere fin dai primi anni** di vita: questa attività stimola lo **sviluppo cognitivo ed emotivo** dei più piccoli. La lettura trasporta i bambini in **avventure straordinarie**, nutrendo la loro **curiosità** e il **desiderio di esplorare**. Ogni libro incluso nel nostro kit offre un viaggio affascinante attraverso **mondi immaginari** e stimolanti, accompagnato da **illustrazioni che raccontano storie** da esplorare insieme. Ogni titolo è stato scelto per **ispirare, educare e intrattenere**, immergendo i bambini in un'esperienza letteraria senza confini!

Il set contiene 15 libri*

8+ anni

**Non vendibili singolarmente*



VIAGGI IMMAGINARI

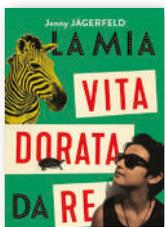
54-60141

Abbiamo selezionato con cura libri per bambini e i ragazzi **dai dieci anni in su**, scegliendo tra le migliori pubblicazioni recenti. La **lettura** apre le porte a nuovi mondi e storie, stimolando **l'immaginazione** e la **curiosità**. Studi scientifici confermano che leggere è essenziale per lo **sviluppo cerebrale, cognitivo, sociale, culturale, personale ed emotivo**. Oltre a offrire piacere, la lettura favorisce l'acquisizione di **competenze linguistiche, la costruzione di significati e simboli, l'attenzione e la memoria**. La lettura quotidiana è anche associata a una **riduzione dell'iperattività** e di comportamenti a rischio negli adolescenti. Ogni libro del nostro kit invita a un affascinante **viaggio tra mondi immaginari**, con **illustrazioni** che arricchiscono l'esperienza. Ogni titolo è stato scelto per **ispirare, educare e intrattenere**, offrendo ai giovani lettori un'avventura letteraria senza confini!

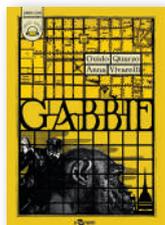
Il set contiene
15 libri*

*Non vendibili
singolarmente

10+
anni



LA MIA VITA DORATA DA RE



GABBIE



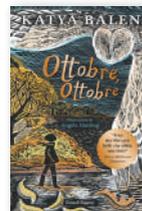
LA STRADA TI CHIAMA



LUCCIOLE PER LANTERNE



A NESSUNO PIACE JONNA



OTTOBRE, OTTOBRE



L'ISOLA DIMENTICATA



LA VITA COMINCIA ALLE MEDIE. CATERINA



L'IMPREVEDIBILE VIAGGIO DI COYOTE SUNRISE



LA CASA DEL CONTRABBANDIERE



TEMPESTA MATTEOTTI



LA CASA DI PINE ISLAND



IL NOSTRO PICCOLO PARADISO



HAI LA MIA PAROLA



LA GARA DEI CARTOGRAFI

Lettura

Ascolto

Abilità cognitive

Immaginazione

Comprensione del testo

MLOL SCUOLA COMMUNITY – 3 ANNI

54-15827

MLOL Scuola è una piattaforma di **prestito digitale** per le scuole italiane di ogni ordine e grado. Accessibile 24 ore al giorno, 7 giorni su 7, rappresenta la più grande **collezione di oggetti digitali** per le biblioteche scolastiche in Italia. Per accedere ai contenuti, basta iscriversi in una delle biblioteche scolastiche che offrono il servizio. Gli utenti possono prendere in **prestito ebook dai principali editori italiani**, accedere a un'**edicola internazionale** con oltre 7.000 quotidiani e periodici, e fruire di altre risorse selezionate dalla scuola stessa. Inoltre, MLOL Scuola offre una collezione di oltre **2.000.000 di risorse ad accesso libero** tramite la biblioteca digitale openMLOL. Questa selezione gratuita include ebook, audiolibri, spartiti musicali, risorse audio e video, e-learning, mappe e altro ancora. Il pacchetto comprende una **licenza triennale** per la realizzazione di un portale personalizzato MLOL Scuola, completo di nome e logo dell'istituto. **ATTENZIONE: E' OBBLIGATORIO SCEGLIERE ALMENO 1 PACCHETTO TRA I 3 SUCCESSIVI**

6+ anni



MLOL – PRESTITI EBOOK E AUDIOLIBRI IN DOWNLOAD – 3 ANNI

54-15828

Credito a consumo: ogni volta che uno studente o insegnante effettua un prestito viene scalato il relativo costo da questo budget (il costo medio di un prestito è di 1,50 €). La collezione MLOL Scuola offre un catalogo di oltre 80.000 di titoli preselezionati e filtrati con contenuti adeguati alla scuola e gli studenti. Il budget non ha scadenza.

ATTENZIONE: NECESSITA DI MLOL Scuola Community



MLOL – EDICOLA PRESSREADER – 3 ANNI

54-15829

Licenza triennale. 7.000 quotidiani e riviste da tutto il mondo con PressReader. Non c'è un limite al numero di utenti contemporanei che possono consultare la stessa risorsa, né al numero di pubblicazioni consultabili.

ATTENZIONE: NECESSITA DI MLOL Scuola Community



MLOL – AUDIOLIBRI IN STREAMING – 3 ANNI

54-15830

Licenza triennale. 800 classici della letteratura con Il Narratore, senza limiti.

ATTENZIONE: NECESSITA DI MLOL Scuola Community



STRUMENTI DIGITALI

76 Coding

90 Strumenti digitali

97 Strumenti inclusivi

L'insegnamento del **coding** e l'utilizzo di **strumenti digitali** a scuola sono considerati cruciali per preparare gli studenti al mondo moderno. Questo approccio favorisce lo sviluppo di **competenze tecnologiche** fondamentali e promuove il **pensiero computazionale**, migliorando la capacità di affrontare problemi in modo logico. Inoltre, il coding stimola la **creatività** e l'**innovazione**, permettendo agli studenti di creare progetti digitali unici e di sviluppare soluzioni originali. Questa preparazione è essenziale per affrontare le sfide del futuro in un'**era digitale**, contribuendo anche all'alfabetizzazione digitale e alle competenze di risoluzione dei problemi. L'insegnamento del coding incoraggia la **collaborazione** e il lavoro di squadra, promuovendo inoltre l'**adattabilità** e l'agilità, qualità trasferibili in molteplici ambiti della vita quotidiana e professionale. L'integrazione di coding e strumenti digitali arricchisce l'**esperienza educativa**, preparando gli studenti in modo completo per il mondo moderno.



09

KUBO

LA SOLUZIONE DI CODING CREATIVO PER I PIU' PICCOLI

KUBO è un robot progettato per introdurre bambini alla **programmazione** e al **pensiero computazionale senza l'uso di computer o tablet**. Attraverso un approccio analogico, gli studenti esplorano il coding con **attività visuo-spaziali e la creazione di algoritmi "in situazione"**, evitando così di trascorrere tempo davanti a uno schermo.

Questo robot è in grado di apprendere **nuovi percorsi creati dagli studenti** utilizzando speciali **tessere magnetiche**, consentendo loro di acquisire concetti informatici come il ciclo FOR e le subroutine. Grazie a questa modalità di insegnamento, KUBO rende la programmazione facile e divertente, anche per gli studenti più restii alla tecnologia.

Inoltre, KUBO si è dimostrato uno strumento efficace nel **coinvolgere bambini con bisogni educativi speciali o disabilità** in attività di gruppo con il resto della classe, migliorando la **collaborazione**, il **pensiero critico** e le capacità di **progettazione**.

Gli studenti hanno la possibilità di creare mappe personalizzate su cui far muovere KUBO, stimolando così la propria **creatività** e le abilità di **storytelling**.

6+ anni



54-14318

CODING +

- ATTENDE 2, 5 E 10 SECONDI TAGTILES
- TAGTILES VAI LENTO, MEDIO O AD ALTA VELOCITÀ
- 4X TAGTILES TORNA INDIETRO E 2X TAGTILES¹ INVERSIONE A U
- 2X VAI AVANTI 2X, 3X O 4X TAGTILES
- 2X GIRA DI 90° E 1X GIRA DI 180°, TAGTILES DX E SX
- TAGTILES CON FUNZIONI AGGIUNTIVE, PER SFIDE E LAVORO DI SQUADRA

Potenzia le competenze dei tuoi studenti con questa super raccolta di **36 TagTile aggiuntive** da utilizzare con i tuoi set **KUBO Coding**. Queste tessere permettono di controllare il **tempo**, la **velocità**, la **distanza** e la **direzione**. Sono disponibili **piani di lezione** e guide per insegnanti KUBO Coding+, per guidare te e i tuoi studenti in ogni fase. Con KUBO Coding+ gli studenti diventano **programmatori più sicuri** utilizzando funzioni, sottoprogrammi e cicli per **infinite possibilità**.



54-14317-24

CLASSROOM SET

PER 24 STUDENTI

- 24 KUBO ROBOT
- 12 MAPPE
- 12X 46 TAGTILES® TESSERE DI MOVIMENTO



54-14317

STARTER SET

PER 2 STUDENTI

- 1 KUBO ROBOT
- 1 MAPPA
- 46 TAGTILES® TESSERE DI MOVIMENTO



54-14320

MATH SET

PER 2 STUDENTI

- 200 CARTE CON OPERAZIONI
- 3 MAPPE CON AMBIENTAZIONE
- 50 MATH TAGTILES® TESSERE CON OPERAZIONI MATEMATICHE

Amplia il tuo KUBO Coding Starter Set con l'**estensione Coding Math** per insegnare le **operazioni matematiche** in modo coinvolgente. Questa estensione ti permetterà di trattare temi come il **conteggio**, la **cardinalità**, le **operazioni**, il **pensiero algebrico** e le operazioni.



Linguaggio



Logica

Problem solving

Pensiero computazionale

Competenze digitali

INTELINO SMART TRAIN

UN TRENINO PER IMPARARE IL CODING

Intelino trasforma l'**apprendimento del coding** in un'avventura entusiasmante con un **trenino programmabile**. Questo approccio rende il processo educativo immediatamente accessibile e stimolante sia per gli studenti che per gli insegnanti, abbattendo le difficoltà iniziali del mondo della programmazione. Equipaggiato con tecnologia di punta e funzionalità creative, il trenino Intelino rende l'apprendimento del **coding semplice, efficace e incredibilmente divertente**. È la soluzione perfetta per mantenere i bambini coinvolti e ansiosi di esplorare ulteriormente i principi della programmazione giocando.

6+ anni

54-30004

CLASSROOM SET

PER 12 STUDENTI

- 4 LOCOMOTIVA SMART
- 4 VAGONI
- 4 KIT DI BINARI
- 60 TESSERE COLORATE PER PROGRAMMARE
- STICKER PER PERSONALIZZARE IL TRENO
- CARICATORE USB 4 IN 1
- BORSA PER RIPORRE IL SET



54-30005

STARTER SET

PER 3 STUDENTI

- 1 LOCOMOTIVA SMART
- 1 VAGONE
- 20 BINARI
- TESSERE COLORATE PER PROGRAMMARE
- STICKER PER PERSONALIZZARE IL TRENO
- CAVI DI RICARICA USB



54-30006

ESPANSIONE FERROVIA

- 3 TRENI
- 20 BINARI IN LEGNO
- 1 PONTE, 5 GALLERIE, 2 CAVALCAVIA
- 4 EDIFICI
- 3 PERSONAGGI, 2 ANIMALI, 3 ALBERI
- 3 SEGNALI STRADALI

Vuoi arricchire il tuo trenino intelligente con più binari e accessori? Questo **set ferroviario in legno di dimensioni XL** offre ai bambini l'opportunità di esplorare un affascinante mondo in miniatura. Grazie alla **compatibilità dei binari**, potrai ampliare facilmente le possibilità di gioco in classe!



Linguaggio



Logica

Problem solving

Pensiero
computazionale

Competenze
digitali

MODI

BLOCCHI INTERATTIVI PER L'INSEGNAMENTO STEM E CODING

I blocchi interattivi MODI sono lo strumento ideale per apprendere il **pensiero computazionale** e il **coding** a partire dalla fine della classe IV della scuola primaria, stimolando **creatività** e **problem solving**. In un contesto didattico **STEAM**, possono essere utilizzati in modalità **"plug & play"** o per la **programmazione a blocchi**.

Il kit di robotica modulare MODI permette di collegare **magneticamente** i vari blocchi, ciascuno con **funzioni specifiche** come sensore di prossimità IR, microfono, sensore di luminosità, termometro, speaker, LED multicolore e display LCD, per creare sistemi robotici sempre diversi. Questi blocchi possono essere impiegati senza necessità di programmazione per attività di **laboratorio scientifico** o **tinkering**. Il **modulo Network** funge da "cervello elettronico" e permette di controllare gli altri blocchi tramite codice, utilizzando app con interfacce grafiche adatte a diverse fasce d'età, che spaziano dalla **programmazione a blocchi** tipo **Scratch** fino al linguaggio **Python**. MODI è perfetto per l'insegnamento delle discipline STEAM e può essere **integrato con i mattoncini LEGO** per arricchire le creazioni.

8+ anni

54-30002-24

**X12 MODI PLUS
MASTER KIT**
- 452 MODULI



54-30002

**MODI PLUS
MASTER KIT**
- 21 MODULI



ORBOOT EARTH

54-12806

Orboot Earth è un **globo interattivo** pensato per i bambini. **Senza confini o nomi** tradizionali, ogni luogo diventa un punto saliente per i giovani esploratori. La **scansione del globo** tramite l'**app** Orboot (iOS e Android) apre le porte a un mondo in 3D, arricchito da **informazioni** dettagliate, **quiz** interattivi e **attività** coinvolgenti. Grazie a questa esperienza, i bambini imparano a conoscere le **diverse culture del mondo**, a **individuare i vari paesi sulla mappa** e a comprendere la loro **posizione** e la **geografia** del pianeta. Questa innovativa **fusione tra mondo fisico e realtà virtuale** rende Orboot Earth un compagno di apprendimento coinvolgente, ispirando la **curiosità** e trasformando l'apprendimento in **un'avventura indimenticabile**.

6+ anni



Ragionamento
visuo-spaziale



Curiosità
Conoscenza delle
culture



Linguaggio



ORBOOT EARTH

PLUGO LINK

54-12807

Plugo Link offre un'esperienza di **gioco STEAM** coinvolgente e progressiva, arricchita da oltre **250 livelli** e **6 varianti** di gioco. Attraverso **quiz** e **puzzle**, i bambini svilupperanno competenze cruciali come la **creatività**, il **pensiero critico** e l'**intelligenza spaziale**. Compatibile con tablet e smartphone (iOS e Android), il kit include un **gamepad pieghevole** e **15 blocchi** esagonali senza necessità di Bluetooth o componenti elettroniche aggiuntive. Grazie ai **magneti** integrati, **i blocchi si collegano** al gamepad in modo intuitivo, offrendo un'esperienza senza complicazioni. I bambini potranno liberare la loro fantasia **ricostruendo forme e disegni** con i blocchi. *Il tablet da utilizzare insieme a Plugo link non è incluso nel kit.*

6+ anni



Ragionamento
visuo-spaziale



Curiosità
Pensiero critico



Linguaggio



PLUGO LINK

- BASE PIEGHEVOLE
- 15 BLOCCHI DI COSTRUZIONE ESAGONALI
- GUIDA CON ISTRUZIONI DETTAGLIATE
- TABLET NON INCLUSO



IMAGI

PORTA IL CODING NELLA VITA REALE

ImagiLabs ha ideato un percorso di apprendimento volto a insegnare ai bambini e ai ragazzi come **programmare in Python**. Progettato in base al feedback di centinaia di ragazze, l'**imagiCharm** e l'app mobile costituiscono un metodo collaudato per acquisire **competenze di programmazione** in qualsiasi ambiente. Il **ciondolo/portachiavi** **imagiCharm** è programmabile in Python attraverso l'app dedicata. Personalizzando il design delle **64 luci LED** che compongono il suo display, si stimola la **creatività** durante l'apprendimento del **coding**. È fondamentale **coinvolgere in modo equo ragazze, ragazzi e bambini** nella creazione del nostro futuro condiviso. L'obiettivo di **imagiLabs** è facilitare l'accesso alla tecnologia e promuovere una **sana alfabetizzazione digitale** a partire dagli 8 anni.

8+ anni



54-13839

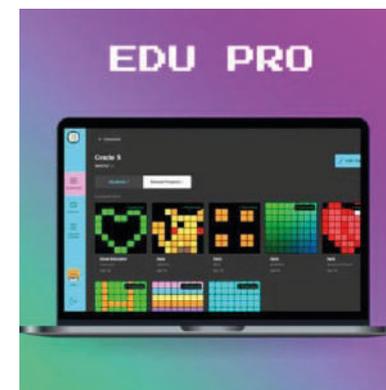
IMAGICHARM SINGOLO
PER 1 STUDENTE

54-13839-24

X24 IMAGICHARM
PER 24 STUDENTI



X24



54-13839-EDU

IMAGI EDU PRO
LICENZA ANNUALE
INSEGNANTE

Un **portale dedicato agli educatori e insegnanti** per accompagnare l'apprendimento del coding con **imagiLabs**. Un mondo di **guide e lezioni** per creare il tuo percorso di apprendimento con gli **imagiCharm**. Cosa trovi? **Ambiente di codifica Python** completo, facile **configurazione della classe** e gestione degli studenti, **aula privata** per la pubblicazione del lavoro degli studenti, **materiale didattico di coding creativo**

Linguaggio

Logica

Problem solving

Pensiero computazionale

Competenze digitali

Creatività

OZOBOT BIT+

Ozobot Bit+ è il compagno perfetto per **introdurre la programmazione creativa** in classe. Offre due modalità : **Ozobot Blockly**, una piattaforma intuitiva con **cinque livelli di abilità** per padroneggiare la programmazione da principianti a esperti, e la **programmazione senza schermo** con codici colore, che promuove il **pensiero critico** e la **risoluzione dei problemi** tramite l'interazione tangibile con pennarelli colorati. Sia che i tuoi studenti siano alle prime armi o desiderino sfidarsi con progetti avanzati, **Ozobot Bit+ li guiderà nell'esplorazione della tecnologia in modo accessibile e stimolante**, preparandoli per un futuro digitale creativo e innovativo.

6+ anni

54-60176

OZOBOT BIT+ CLASSROOM KIT

x12 robot Ozobot Bit+, x12 set di pennarelli, Inizia le attività, x1 base di ricarica e cavo di alimentazione, x18 adesivi per la correzione del codice colore, x1 pacchetto di adesivi del marchio Ozobot



Ragionamento
visuo-spaziale



Logica
Problem solving
Pensiero
computazionale
Pensiero
divergente
Creatività

54-60175

OZOBOT BIT+ ENTRY KIT

x1 Robot Ozobot Bit+, x1 cavo di ricarica
x4 pennarelli con codice colore, Inizia
attività, x1 custodia protettiva con cerniera,
ricarica con cavo USB



ACCESSORIO PENNARELLI

Il **set di pennarelli lavabili** Ozobot da **5 pezzi** contiene tutto il necessario per iniziare a programmare con Ozobot. Questi pennarelli **a doppia punta** offrono **un'estremità spessa a scalpello** per disegnare linee e Color Code, e **un'estremità sottile a punta fine** per riempire. Ogni set comprende un pennarello **blu, uno verde, uno rosso e due neri**. Con essi puoi creare strade, labirinti e mappe, sviluppando al contempo importanti **competenze in ambito STEAM**. I pennarelli Color Code di Ozobot sono lavabili e non tossici.

54-60178

SET 5 PENNARELLI DOPPIA PUNTA LAVABILI

x1 rosso, x1 blu, x1
verde, x2 nero



OZOBOT EVO

Ozobot Evo è un robot educativo avanzato progettato per **interagire con colori e linee per eseguire varie azioni**, come **emettere luci e suoni complessi**. A differenza di Ozobot Bit + è dotato di **sensori infrarossi**, può **evitare ostacoli**, rilevare manipolazioni manuali e **interagire** con altri Ozobot Evo. Ha un'autonomia di circa 50-60 minuti e si ricarica tramite USB.

Ozobot Evo può essere **programmato in due modi: online con Ozobot Blockly o con Python e offline**, utilizzando i **pennarelli Color Code**. Ozobot Blockly offre cinque livelli di competenza, dal principiante all'esperto. I Color Codes permettono di apprendere le basi dell'informatica, sviluppare il **pensiero critico** e affinare le capacità di **correzione dell'errore**.

6+ anni



54-17184

OZOBOT EVO ENTRY KIT

x1 Robot Ozobot Evo, x1 cavo di ricarica, x5 pennarelli, x1 custodia con zip, accesso a oltre 700 lezioni gratuite, ricarica con cavo USB

54-60177

OZOBOT EVO CLASSROOM KIT

x12 Ozobot Evo, x12 Set di pennarelli, Attività per iniziare, x1 base di ricarica e cavo di alimentazione, x1 confezione di adesivi per etichettare i robot, x1 confezione di adesivi del marchio Ozobot



ACCESSORIO PUZZLE

Puzzle in legno per costruire percorsi per **Ozobot Bit e Ozobot Evo**. Questo puzzle rappresenta un modo efficace per introdurre i bambini alla **programmazione robotica**. Utilizzando **96 pezzi** diversi, tra cui linee rette, curve, svolte e pause, è possibile costruire percorsi e loop complessi che Ozobot deve seguire. Questo tipo di attività sviluppa il **pensiero logico**, la **memoria**, la **concentrazione** e l'**attenzione**. I puzzle possono essere utilizzati sia **offline** che **online** attraverso la piattaforma OzoBlockly.com, offrendo così una **flessibilità** che permette di apprendere in diversi contesti.

54-60179

PUZZLE IN LEGNO 96 PEZZI

x2 inizio, x2 fine del percorso, x4 comando "guida lentamente", x4 comandi "turbo", x2 comando "tornado / rotazione", x4 comandi "pausa (3 secondi)", x6 comando "vai dritto", x6 comandi "gira a sinistra", x6 comando "gira a destra", x4 comando "torna indietro", x24 linea retta, x14 giri, x12 giunti a T, x6 intersezione X, x1 manuale utente, x1 card con pittogrammi per i più piccoli



PHOTON

Photon Robot è un robot didattico interattivo progettato per introdurre i bambini nel coinvolgente **universo delle nuove tecnologie** attraverso esperienze ed esperimenti educativi. Le sue funzioni principali includono il **supporto allo sviluppo delle abilità fondamentali** necessarie nel contesto moderno. Photon lavora attivamente per stimolare la **creatività** dei bambini, potenziare il loro **pensiero logico** e fornire una solida base di conoscenze nella **programmazione**. Questo robot didattico si integra in **appositi kit educativi** che favoriscono lo sviluppo delle **competenze STEAM** (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) e delle **competenze socio-emotive**.

6+ anni

MRDPHT
PHOTON




MRDPHT-KIT-MR

PHOTON CLASS KIT

7 PHOTON + 1 PHOTON KIT DI BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

- **X7** PHOTON ROBOT PER EDUCATION
- KIT BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI
- TAPPETINO EDUCATIVO (x2)
- LEZIONI (UN SET DI 50)
- FLASHCARD DEDICATE (5 SET):
- PITTOGRAMMI BASATI SULLO STANDARD DI COMUNICAZIONE AUMENTATIVA E ALTERNATIVA (CAA)
- FLASHCARD RAFFIGURANTI EMOZIONI, OGGETTI, ATTIVITÀ QUOTIDIANE
- FLASHCARD CON SIMBOLI UTILIZZATI NELLA NOSTRA APPLICAZIONE
- FLASHCARD CON L'ALFABETO E I NUMERI
- FLASHCARD CHE SPIEGANO CONCETTI SPAZIALI, FORME E COLORI

Questa soluzione contiene **8 robot**, ideali per classi numerose in modo da lavorare in piccoli gruppi, **e un kit BES** con delle attività programmate. **Photon Robot** è un robot didattico interattivo progettato per introdurre i bambini nel coinvolgente **universo delle nuove tecnologie** attraverso esperienze ed esperimenti educativi. Le sue funzioni principali includono il **supporto allo sviluppo delle abilità fondamentali** necessarie nel contesto moderno. Photon lavora attivamente per stimolare la **creatività** dei bambini, potenziare il loro **pensiero logico** e fornire una solida base di conoscenze nella **programmazione**. Questo robot didattico si integra in **appositi kit educativi** che favoriscono lo sviluppo delle **competenze STEAM** (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) e delle **competenze socio-emotive**.



MRDPHT-PT

PHOTON KIT FISICA

- **X2** ROBOT PHOTON
- **X10** SCENARI LEZIONI
- DONGLE MAGICO
- **X2** DINAMOMETRO
- CALIBRO (2 PZ.)
- METRO A NASTRO (2 PEZZI)
- PESI (10 X 100 G)
- **X2** RIGHELLO
- CRONOMETRO
- TORCIA ELETTRICA
- LENTE D'INGRANDIMENTO
- **X2** LACCI DI SICUREZZA

Il **Photon Kit Fisica** è una risorsa educativa completa per studenti dai **12 ai 14 anni**, coprendo gli argomenti del curriculum standard di fisica. Ideale per **lezioni di 45 minuti**, non richiede alcuna esperienza di programmazione. Il kit include **piani di lezione pronti** e un'applicazione dedicata, risparmiando tempo agli insegnanti e migliorando le loro competenze tecniche. Tutti i materiali necessari sono inclusi in una scatola portatile, consentendo agli studenti di **eseguire esperimenti coinvolgenti** e di comprendere i **fenomeni fisici** in modo interessante. Progettato da esperti, questo kit offre un'opportunità per **insegnare la fisica in modo pratico e stimolante**, fornendo un vantaggio competitivo nel mercato educativo.

12+ anni

MRDPHT-MAT

TAPPETINO EDUCATIVO

IL TAPPETINO INTERAGISCE CON IL ROBOT PHOTON E RENDE LE LEZIONI PIÙ INTERESSANTI E AVANZATE CREANDO UNO SPAZIO VIRTUALE COLLEGATO ALLA APP DEDICATA



Tappetino progettato da specialisti del settore educativo. Rende le lezioni con Photon più interessanti e avanzate creando uno **spazio virtuale collegato alle app dedicate.**

Photon (non incluso in questo articolo) è un robot didattico interattivo che introduce i bambini nel mondo delle nuove tecnologie attraverso esperienze ed esperimenti. Le attività con Photon avvengono tramite appositi kit, progettati per specifiche aree ma avendo tutti in comune un **approccio interdisciplinare che combina STEAM e competenze socio-emotive.**

6+ anni

MRDPHT-AI

PHOTON KIT INTELLIGENZA ARTIFICIALE

- X1 ROBOT PHOTON
- GUIDA RAPIDA PER LAVORARE CON IL KIT
- PIANI DELLE LEZIONI / PERCORSO 1 E 2
- TAPPETINO DIDATTICO SMART CITY
- ACCESSORI SMART CITY
- MODELLI DI EDIFICI, SEMAFORI E UMANI
- CARTELLI MAGNETICI DEGLI EDIFICI
- SEGNALETICA DI LAVORI STRADALI
- FRIGO MOCKUP
- MODELLI DI PRODOTTI ALIMENTARI
- MODELLO DI GIOCO DEL TRIS E CARTE MAGNETICHE
- SET DI SUPPORTI PER ACCESSORI
- SUPPORTO PER TABLET/ SMARTPHONE

Il **Photon Kit Intelligenza Artificiale** è un innovativo strumento educativo che introduce gli studenti all'affascinante **mondo dell'intelligenza artificiale** in modo accessibile e coinvolgente. Utilizzando un robot interattivo e un'applicazione dedicata, gli studenti **apprendono come l'IA riconosca colori, forme e oggetti**, e come **tecnologie avanzate** come le casse intelligenti e i veicoli autonomi funzionino nella pratica. Il kit utilizza il metodo del **project work** per **consolidare le conoscenze apprese e applicarle in nuovi contesti**, fornendo un'esperienza educativa completa e pratica. Questo kit prepara gli studenti a **comprendere e sfruttare una delle tecnologie più influenti del nostro tempo**, garantendo loro un vantaggio competitivo per il futuro.

6+ anni



MRDPHT-SN-MR

PHOTON KIT BISOGNI EDUCATIVI SPECIAL

- PHOTON ROBOT PER EDUCATION
- X2 TAPPETINO EDUCATIVO
- LEZIONI (UN SET DI 50)
- FLASHCARD DEDICATE (5 SET):
- PITTOGRAMMI BASATI SULLO STANDARD DI COMUNICAZIONE AUMENTATIVA E ALTERNATIVA (CAA)
- FLASHCARD RAFFIGURANTI EMOZIONI, OGGETTI, ATTIVITÀ QUOTIDIANE
- FLASHCARD CON SIMBOLI UTILIZZATI NELLA NOSTRA APPLICAZIONE
- FLASHCARD CON L'ALFABETO E I NUMERI
- FLASHCARD CHE SPIEGANO CONCETTI SPAZIALI, FORME E COLORI

Il **Photon Kit per Bisogni Educativi Speciali** è uno strumento educativo innovativo progettato per **facilitare la comunicazione e l'apprendimento** nei bambini con esigenze speciali. Utilizzando un robot interattivo e una serie di materiali didattici, il kit aiuta a **sviluppare competenze sociali, cognitive e comunicative** attraverso attività coinvolgenti. L'approccio flessibile e personalizzabile del kit consente di **lavorare sia individualmente che in gruppo**, promuovendo un **ambiente inclusivo** e stimolante. Grazie a **strumenti visivi e interattivi**, supporta **l'espressione personale**, la comprensione delle **emozioni** e l'acquisizione di **competenze fondamentali**, rendendo l'apprendimento accessibile e divertente per tutti i bambini.

6+ anni



MRDPHT-KIT-MR

PHOTON KIT ROBOTICA E CODICE

- X2 ROBOT PHOTON
- MAGIC DONGLE PHOTON (2 PEZZI)
- BBC MICRO:BIT V2 (2 PEZZI)
- X2 CAVI USB A – MICROUSB (CORTI)
- X2 CAVI USB A – MICROUSB (LUNGI)
- CAVO MICROUSB – MICROUSB OTG (CORTO)
- CAVO MICROUSB – MICROUSB OTG (LUNGO)
- X2 SUPPORTO MICRO:BIT (APPLICABILE AL ROBOT)
- X2 BATTERIE AAA + BATTERIE
- X2 MAGNETE AL NEODIMIO

Il **Photon Kit Robotica e Codice** è uno strumento educativo progettato per supportare gli insegnanti di informatica nelle scuole elementari e secondarie, **integrando l'uso del robot Photon con un microcontrollore micro:bit**. Questo kit permette agli studenti di esplorare nuove possibilità di apprendimento attraverso **16 progetti** che sviluppano competenze in **programmazione e soluzioni hardware**, preparandoli per un mercato del lavoro in continua evoluzione. I materiali didattici, disponibili in formato PDF, sono accessibili tramite l'**app Photon Magic Bridge** e sono pienamente compatibili con il programma di studi, facilitando la loro integrazione nelle lezioni.

11+ anni



MRDPHT-EL-MR

PHOTON KIT APPRENDIMENTO SOCIO EMOTIVO

- ROBOT PHOTON
- UNA SERIE DI 50 SCENARI DI LEZIONI
- TAPPETINO EDUCATIVO (RETICOLO)
- TAPPETINO EDUCATIVO (NARRAZIONE)
- CUBO EDUCATIVO
- 5 SET DI FLASHCARD PER ESEGUIRE GLI ESERCIZI: SIMBOLI DALL'APPLICAZIONE, EMOZIONI E PERSONAGGI, OGGETTI E LUOGHI, NUMERI E LETTERE, SITUAZIONI/ ATTEGGIAMENTI/ GESTIONE DELLO STRESS

Il **Photon Kit di Apprendimento Socio Emotivo** è un sistema educativo avanzato che utilizza un robot interattivo e risorse didattiche per sviluppare **competenze socioemotive** negli studenti. Il kit include **attività pratiche e software** per promuovere la **gestione delle emozioni, l'empatia** e la **collaborazione**. È progettato per **integrare tecnologia e pedagogia** in un approccio olistico, fornendo agli insegnanti strumenti e supporto per migliorare il **benessere sociale e emotivo** degli studenti, preparando così i giovani a una vita di relazioni positive e partecipazione attiva nella comunità.

6+ anni



MRDPHT-ET-MR

PHOTON ECOLOGIA KIT

- X2 ROBOT PHOTON
- X10 PIANI LEZIONE
- X2 DONGLE MAGICO
- X32 FOGLI DI LAVORO
- X3 FOGLI DI RITAGLIO DEI PERSONAGGI
- TAPPETINO DA DISEGNO
- PORTA PENNARELLI
- 3X PENNARELLI
- SET DI BLOCCO NOTE
- SET DI DADI E PEZZI DA GIOCO
- 19X MAGNETI AL NEODIMIO
- PANNINO PER PULIRE

Il **Photon Kit Ecologia** è uno strumento didattico versatile progettato per promuovere **atteggiamenti ecologici** tra gli studenti della scuola primaria. Adattabile anche a classi prescolari e a studenti più grandi, il kit permette di **integrare attività ecologiche in diverse materie** o come parte di attività extracurricolari in biblioteche e centri giovanili. **Non richiede alcuna esperienza di programmazione**, rendendolo accessibile a tutti gli educatori per sensibilizzare i giovani sull'importanza della **sostenibilità ambientale** in modo coinvolgente e pratico.

6+ anni



ROBO CODE

54-60129

Kit composto da una serie di **robot programmabili**, ideale per acquisire le **fondamenta del coding** e della **programmazione**. La personalizzazione del percorso consente la **creazione di attività e lezioni** sempre varie, adattabili alle abilità degli studenti. La **semplicità di interfaccia** con il robot facilita la comprensione dei processi fondamentali del coding, rendendo l'apprendimento più agevole e accessibile.

Il set contiene
3 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente

WOKI



ANDY



MAZZY



Logica
Problem solving
Pensiero
computazionale
Pensiero
divergente
Creatività

I FONDAMENTI DEL CODING

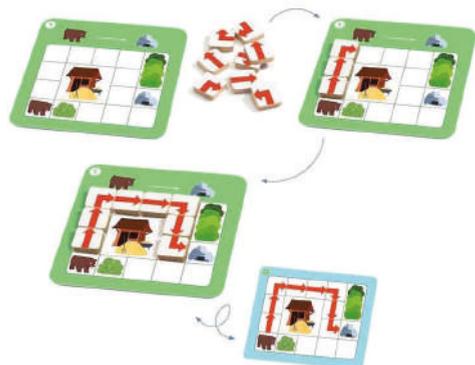
54-60130

Questo kit di **giochi da tavola** accompagna gli studenti alla scoperta dei **concetti base del coding** attraverso **percorsi pratici e divertenti** come gare di auto da programmare. I **fondamenti della programmazione**, inclusi concetti come le **stringhe di codice** corrispondenti a ogni azione del sistema, saranno compresi e consolidati facilmente grazie a queste attività ludiche.

Il set contiene
4 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+ anni



PROGRAMMINO



TINY TURBO
CARS



CODING CON
LE FIABE



EASY CODING
GAME



Logica
Problem solving
Pensiero
computazionale
Pensiero
divergente
Creatività

ROOT LITE

Il **Root® Lite** è un robot educativo che rende l'apprendimento della **programmazione semplice e divertente**, ideale per casa o scuole. Aiuta a sviluppare competenze chiave come il **pensiero computazionale**, la **creatività** e il **problem-solving**, permettendo di esplorare il coding attraverso disegni, musica e progetti interattivi. Il robot favorisce anche lo sviluppo del **pensiero critico**, della logica e del sequenziamento, stimolando la **collaborazione** e la comunicazione nei contesti di gruppo. Grazie alla sua semplicità e versatilità, il Root® Lite trasforma il coding in un'esperienza educativa coinvolgente e stimolante.

Il set contiene
4 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



54-60182
ROOT LITE



Linguaggio



Logica
Problem solving
Pensiero
computazionale
Competenze
digitali

APPLE IPAD

AAPLMPQ03TY/A

L'**ecosistema Apple** fornisce hardware di alta qualità e garantisce un **perfetto connubio tra software, hardware e servizi**. Con Apple l'apprendimento diventa **flessibile e accessibile** come mai prima d'ora. Grazie alle **app didattiche** sull'App Store, progettate per ampliare gli orizzonti al di là dell'aula, ogni studente può godere di un'esperienza coinvolgente e interattiva. La funzione **Tempo di Utilizzo** aiuta a mantenere un **equilibrio tra studio e svago**, consentendo di monitorare e gestire il tempo trascorso online. Con **Swift Playgrounds**, gli studenti possono esplorare la **programmazione in modo intuitivo e divertente**, sviluppando le proprie app da condividere con il mondo. La **realtà aumentata** aggiunge una dimensione tangibile all'apprendimento, permettendo agli studenti di esplorare **concetti astratti** in modo avvincente. Benvenuti nel futuro dell'istruzione, dove le possibilità sono infinite e il sapere è alla portata di un tocco.

4+ anni



iPAD 10.9"

- OLTRE 10 ORE DI AUTONOMIA
- VERSATILE PER CREATIVITÀ E COLLABORAZIONE, CON APP EDUCATIVE E FUNZIONI DI ACCESSIBILITÀ

MONITOR INTERATTIVO

WACE11L-C75

DabliuTouch rappresenta la famiglia di **monitor interattivi** sviluppati da Wacebo, concepiti per **semplificare l'attività didattica** in modo intuitivo e incredibilmente versatile. Dotati di **pannelli retroilluminati touchscreen** e in grado di gestire fino a 40 tocchi simultanei, questi monitor trasformano l'esperienza didattica, sia in classe che a distanza, rendendola straordinaria e altamente performante. Grazie ai nuovi supporti, l'installazione del dispositivo diventa efficiente e offre una maggiore **flessibilità nello spostamento** da una classe all'altra, grazie alle ruote integrate nella base dello stand. La soluzione mobile con stand si integra armoniosamente in qualsiasi ambiente, garantendo un'esperienza di apprendimento ottimale.

3+ anni



DABLIU TOUCH 75"

- 2 TOUCH PEN INCLUDE
- DUAL SCREEN MODE
- SCHERMO TOUCH



DIDACTIX FLYSKY

PAVIMENTO E PARETE INTERATTIVA

I prodotti **FlySky** rappresentano una rivoluzione nell'ambito dei dispositivi multimediali, offrendo un **ambiente interattivo e coinvolgente** per l'apprendimento e il divertimento di studenti di tutte le età attraverso la proiezione. Questa soluzione innovativa **combina l'istruzione con l'attività motoria**, trasformando il processo educativo in un'esperienza dinamica e stimolante.

Le applicazioni integrate su FlySky sono progettate seguendo il principio fondamentale del **"learning by doing"**, garantendo un apprendimento efficace e divertente. Suddivise in **tre categorie principali - Istruzione, Divertimento e BES** (Bisogni Educativi Speciali) - queste applicazioni coprono una vasta gamma di argomenti, che spaziano dalla **matematica al coding**, dalla **musica ai puzzle**, dalle **avventure ai giochi da tavolo**. FlySky proietta contenuti multimediali collaborativi e offre la possibilità ai partecipanti di **interagire con la superficie** utilizzando **mani, piedi e altri oggetti**, come giocattoli e attrezzature da palestra, ampliando ulteriormente le opportunità di apprendimento e intrattenimento.

Con il **pacchetto base**, gli utenti possono accedere a un'**ampia gamma di applicazioni**, molte delle quali mirate a soddisfare specifici Bisogni Educativi Speciali, oltre a una varietà di esercizi. Questa vasta selezione garantisce un'**esperienza personalizzata e inclusiva** per ogni tipo di studente, promuovendo la partecipazione attiva e lo **sviluppo delle competenze** in modo coinvolgente e divertente.

6+ anni

54-60146

FLYSKY BASE

Area di proiezione 200X300CM

Proiettore a soffitto + pacchetto applicazioni BASIC (92 app), 2 Telecomandi, 1 Penna IR

54-60148

FLYSKY PREMIUM

Area di proiezione 200X300CM

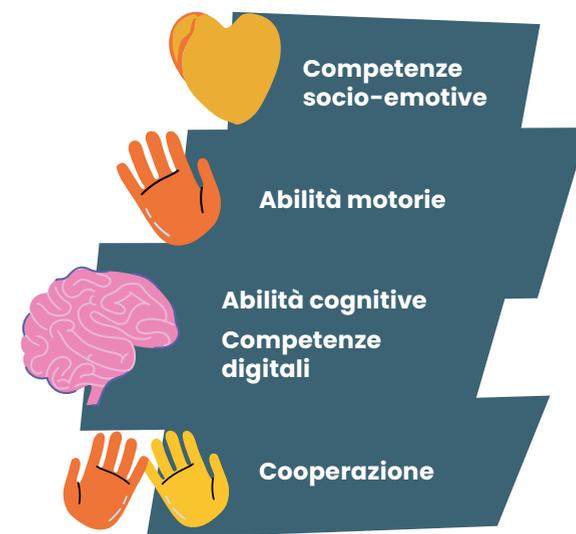
Proiettore a soffitto + pacchetto applicazioni PREMIUM (138 app), 2 Telecomandi, 2 Penna IR, 2 Penna IR estendibile

54-60147

FLYSKY EXTRA

Area di proiezione 200X300CM

Proiettore a soffitto + pacchetto applicazioni EXTRA (121 app), 2 Telecomandi, 1 Penna IR, 1 Penna IR estendibile



54-14905

DIDACTIX FLYSKY GO BASIC

H.155 CM - Area di proiezione 210X160CM

Proiettore interattivo su carrello + pacchetto di applicazioni BASIC (92 app), 2 Telecomandi, 1 Penna IR

54-60151

DIDACTIX FLYSKY GO MAX BASIC

H.180 CM - Area di proiezione 250X200CM

Proiettore interattivo su carrello + pacchetto di applicazioni BASIC (92 app), 2 Telecomandi, 1 Penna IR

54-60149

DIDACTIX FLYSKY GO EXTRA

H.155 CM - Area di proiezione 210X160CM

Proiettore interattivo su carrello + pacchetto di applicazioni EXTRA (121 app), 2 Telecomandi, 1 Penna IR, 1 Penna estendibile

54-60152

DIDACTIX FLYSKY GO MAX EXTRA

H.180 CM - Area di proiezione 250X200CM

Proiettore interattivo su carrello + pacchetto di applicazioni EXTRA (121 app), 2 Telecomandi, 1 Penna IR, 1 Penna estendibile

54-60150

DIDACTIX FLYSKY GO PREMIUM

H.155 CM - Area di proiezione 210X160CM

Proiettore interattivo su carrello + pacchetto di applicazioni PREMIUM (138 app), 2 Telecomandi, 1 Penna IR, 2 Penne estendibile, 1 Tappeto morbido di proiezione

54-60153

DIDACTIX FLYSKY GO MAX PREMIUM

H.180 CM - Area di proiezione 250X200CM

Proiettore interattivo su carrello + pacchetto di applicazioni PREMIUM (138 app), 2 Telecomandi, 1 Penna IR, 2 Penne estendibile, 1 Tappeto morbido di proiezione



ACCESSORI PER FLYSKY

54-14906

ACCESSORIO PER FLY SKY PENNA IR PER PAVIMENTO INTERATTIVO FLYSKY E FLYSKY GO

Penna IR per pavimento interattivo

54-14907

ACCESSORIO PER FLY SKY TAPPETO BIANCO PER PAVIMENTO INTERATTIVO 2X3M

Tappeto puzzle in spugna bianca per Flysky/ Flysky GO max - 20 pz



54-60154

Penna IR estendibile media per pavimento interattivo

54-60155

Penna IR estendibile lunga per pavimento interattivo



54-60156

Tappeto puzzle in spugna bianco per Flysky GO - 12 pz



54-60157

SOFFITTO
Estensione del soffitto

DIDACTIX ROOMIE

PARETE INTERATTIVA

La **parete interattiva Roomie** è un dispositivo multimediale innovativo che costituisce un complemento ideale per le attività didattiche. Grazie a un'ampia gamma di **giochi educativi inclusi** nel pacchetto base, pacchetti applicativi aggiuntivi e **accesso gratuito a risorse online**, piattaforme educative e YouTube, Roomie arricchisce l'esperienza di apprendimento. La sua caratteristica distintiva è la **capacità di proiettare immagini interattive su qualsiasi superficie piana**, sia in modalità **pavimento** interattivo che **parete** interattiva. Il tutto è racchiuso in una **custodia elegante** che consente una mobilità completa del dispositivo tra aule, sale conferenze e uffici.

6+ anni

54-30104

FLYSKY ROOMIE BASE

Area di proiezione a muro 146x185cm

A. di proiezione pavimento 300x230cm

Proiettore interattivo 2-in-1 (parete/pavimento) + pacchetto di applicazioni BASIC (129 app), 2 Telecomandi, 1 Penna estendibile IR, Set di 50 palline interattive.

54-30105

FLYSKY ROOMIE EXTRA

Area di proiezione a muro 146x185cm

A. di proiezione pavimento 300x230cm

Proiettore interattivo 2-in-1 (parete/pavimento) + pacchetto di applicazioni EXTRA (204 app), 2 Telecomandi, 2 Penne estendibili IR, Set di 100 palline interattive, 2 Pistole a infrarossi LaserX

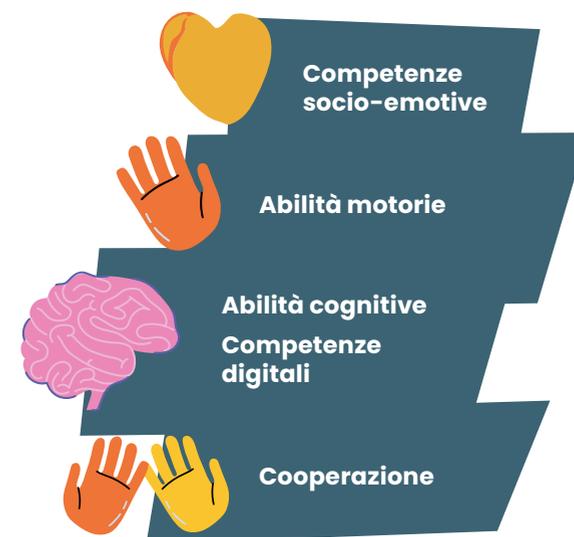
54-30106

FLYSKY ROOMIE PREMIUM

Area di proiezione a muro 146x185cm

A. di proiezione pavimento 300x230cm

Proiettore interattivo 2-in-1 (parete/pavimento) + pacchetto di applicazioni PREMIUM (455 app), 2 Telecomandi, 3 Penne estendibili IR, Set di 100 palline interattive, 2 Pistole a infrarossi LaserX, 1 Tappeto morbido di proiezione



ACCESSORI PER ROOMIE

54-14906

ACCESSORIO PER ROOMIE
PENNA IR PER PAVIMENTO
Penna IR per pavimento interattivo



54-60154

ACCESSORIO PER ROOMIE
PENNA IR PER PAVIMENTO
Penna IR estendibile media per pavimento interattivo



54-60155

ACCESSORIO PER ROOMIE
PENNA IR PER PAVIMENTO
Penna IR estendibile lunga per pavimento interattivo



54-60158

ACCESSORIO PER ROOMIE
PISTOLA LASER



54-60159

ACCESSORIO PER ROOMIE
BORSA CON 50 PALLINE



54-60160

ACCESSORIO PER ROOMIE
TAPPETO PUZZLE
Tappeto puzzle in spugna bianco per Roomie - 9 pz



PACCHETTI GIOCHI INTEGRATIVI



54-14908

DIDACTIX - PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO CODING 1
5 applicazioni per imparare il coding



54-14909

DIDACTIX - PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO CODING 2
8 applicazioni per imparare il coding



54-20059

PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO INTERACTIVE BACKGROUND
10 applicazioni rilassanti e stimolanti per il cervello



54-20060

PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO COLORING BOOKS
6 applicazioni per stimolare l'immaginazione



54-60161

DIDACTIX - PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO SPE-ASD
6 applicazioni per la terapia e la riabilitazione



54-60162

DIDACTIX - PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO LANGUAGE (EN, ES, FR, IT, DE, PT, UKR)
10 applicazioni per l'apprendimento delle lingue



54-60163

DIDACTIX - PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO COSMOS
"10 applicazioni per il lavoro di gruppo e la memorizzazione (solo per Roomie)"



54-60164

DIDACTIX - PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO INTERACTIVE LASERS
Interazione con il dispositivo utilizzando pistole IR dedicate (solo per Roomie)

CRICUT

Macchine intelligenti per far esplodere la creatività e realizzare lavori e creazioni personalizzati.



Abilità cognitive
Creatività



Motricità fine



54-30015



MAKER 3

Plotter da taglio per **lame standard e orientabili**, può tagliare **300 tipi di materiali** anche senza tappetino e fino a **3,6 m**. Ancora più potente e accessoriata, oltre a realizzare progetti classici come biglietti personalizzati, adesivi e striscioni, con questa macchina potrai anche **tagliare i tessuti, incidere i metalli, imprimere il cuoio** e molto altro ancora.

- **2X** MORSETTI PER STRUMENTI
- SENSORE EASY PRINTABLES
- COMPATIBILE CON I MATERIALI SMART
- VELOCITÀ DI TAGLIO MASSIMA: 28,70 CM AL SECONDO
- DIMENSIONI: 56,10 X 18 X 15,70 CM
- PESO: 7 KG
- OPZIONI DI CONNETTIVITÀ: BLUETOOTH + USB
- COMPATIBILITÀ DEL SISTEMA OPERATIVO: IOS®, MAC®, WINDOWS® E ANDROID™3

54-30018-MK

KIT MATERIALI PER CRICUT MAKER 3

KIT CON VARI ACCESSORI AGGIUNTIVI E MATERIALI DEDICATI PER IL PLOTTER CRICUT MAKER 3



54-30103



EXPLORE 3

Plotter da taglio per **lame standard**, può tagliare **100 tipi di materiali** anche senza tappetino e fino a **3,6 m**. Dedicata a chi vuole realizzare progetti unici come **capì di abbigliamento personalizzati, decorazioni per la casa** e molto altro ancora.

- **2X** MORSETTI PER STRUMENTI
- SENSORE EASY PRINTABLES
- COMPATIBILE CON I MATERIALI SMART
- VELOCITÀ DI TAGLIO MASSIMA: 28,70 CM AL SECONDO
- DIMENSIONI: 56,30 x 17,70 x 14,90 CM
- PESO: 5 KG
- OPZIONI DI CONNETTIVITÀ: BLUETOOTH + USB
- COMPATIBILITÀ DEL SISTEMA OPERATIVO: IOS®, MAC®, WINDOWS® E ANDROID™3

54-30018-EX

KIT MATERIALI PER CRICUT EXPLORE 3

KIT CON VARI ACCESSORI AGGIUNTIVI E MATERIALI DEDICATI PER IL PLOTTER CRICUT EXPLORE 3



54-30016

JOY

Plotter da taglio con **lama speciale a punta fine**, può tagliare **50 tipi di materiali**. Larghezza taglio 11,4 cm x 120 cm e fino a 6 m di soggetti ripetuti. È la macchina più **compatta** ed è perfetta per creare progetti utili e divertenti come **biglietti personalizzati, semplici adesivi ed etichette** per organizzare tutto ciò che vuoi.

- MORSETTO PER STRUMENTI
- SENSORE EASY PRINTABLES
- COMPATIBILE CON I MATERIALI SMART
- VELOCITÀ DI TAGLIO MASSIMA: 12,70 CM AL SECONDO
- DIMENSIONI: 21,30 x 13,70 x 10,90 CM
- PESO: 1.7 KG
- OPZIONI DI CONNETTIVITÀ: BLUETOOTH
- COMPATIBILITÀ DEL SISTEMA OPERATIVO: IOS®, MAC®, WINDOWS® E ANDROID™3

54-30018-JO

KIT MATERIALI PER CRICUT JOY

KIT CON VARI ACCESSORI AGGIUNTIVI E MATERIALI DEDICATI PER IL PLOTTER CRICUT JOY



54-30017

EASYPRESS 3

Termopressa con **piastra in ceramica**, ideale per termo-trasferire piccole decorazioni su magliette, borse e altri oggetti. **L'app Cricut Heat™ si collega direttamente a Cricut EasyPress 3 tramite Bluetooth®**, così puoi inviare le impostazioni ideali di durata e temperatura con un tocco. Dal preriscaldamento alla creazione finita, l'app Cricut Heat **ti guiderà passo dopo passo con semplici istruzioni a schermo**. La base isolata di sicurezza aiuta a proteggere la superficie di lavoro. Dopo 10 minuti di inattività, puoi contare sulla **funzione di spegnimento automatico**.

Misura 9 "x 9" (22,5 cm x 22,5 cm) ideale per magliette, tote bag, cuscini, grembiuli e altro, Risultati di trasferimento di calore professionali senza problemi, Design avanzato della piastra termica con superficie rivestita in ceramica, Compatibile con tutti i prodotti Infusible Ink™ e le principali marche di materiale termoadesivo, Controllo preciso della temperatura fino a 205 ° C, Base di sicurezza isolata e funzione di spegnimento automatico, Leggero, portatile, facile da riporre

54-30018-EP

KIT MATERIALI PER CRICUT EASYPRESS

KIT CON VARI ACCESSORI AGGIUNTIVI E MATERIALI DEDICATI PER IL PLOTTER CRICUT EASYPRESS 3

STRUMENTI INCLUSIVI

6+ anni



54-60165

Comunicatore dinamico NewDPAD + Dialog AAC

COMUNICATORE DINAMICO NEWDPAD + DIALOG AAC

Il **NewDPAD** è un comunicatore dinamico per la **Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA)** con schermo da 10,1". È dotato del **software DIALOGO AAC** e permette di **creare tabelle comunicative digitali** con vari supporti iconografici e materiali fotografici, includendo librerie di immagini **PACS e Arasaac**. Offre quattro modalità di accesso: **"Touch"**, **"Scansione Automatica"**, **"Scansione Manuale"** e **"Puntamento Oculare"**, e dispone di sintesi vocale pediatrica e adulta.

Il **NEW DPAD** facilita la creazione di frasari, libri, passaporti comunicativi e giochi, supportando l'**autonomia e l'inclusione comunicativa** delle persone con disabilità.

54-60166

Dialog AAC

DIALOGO AAC

Il **software Dialogo AAC** è una soluzione avanzata per la **Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA)**, che consente la **creazione di strumenti comunicativi personalizzati**, come tabelle CAA, libri in book, frasari e giochi dinamici. Altamente personalizzabile, supporta l'**integrazione di immagini, video, audio e registrazioni vocali**. Compatibile con dispositivi Windows, Dialogo AAC include il sistema cloud DCloud, che permette di **scaricare e condividere strutture multimediali**. Il software offre **quattro sintesi vocali** (maschile e femminile) per adulti e bambini, migliorando l'**accessibilità e l'efficacia della comunicazione**.





SCHOOL BOOK

School Book è un **libro digitale in CAA** per la scuola primaria, utilizzabile su PC, tablet e lavagne interattive. Copre il **programma delle cinque classi primarie**, seguendo le Indicazioni Nazionali e supportando le materie principali (italiano, storia, geografia, matematica, scienze e religione). Le lezioni includono **spiegazioni teoriche e esercizi pratici**, ed è adatto a studenti con bisogni comunicativi complessi o DSA con l'obiettivo di promuovere la **didattica inclusiva**. La **licenza** può essere attivata su un solo dispositivo ed ha la **durata di 365 giorni** dall'attivazione.



54-60173

TASTIERA SEMPLIFICATA

Tastiera semplificata in lingua italiana, dotata di **tasti** di dimensione **2 x 2 cm**. Può essere collegata al PC tramite cavo **USB** o, nella versione wireless, tramite **Bluetooth**. Disponibile in **due versioni**, la **versione colorata** utilizza diversi colori per distinguere i tasti funzione e simboli, tra cui arancioni, rossi, blu, celesti e viola. La **versione in bianco e nero** è pensata per utenti con difficoltà visive, garantendo una migliore leggibilità e accessibilità.

3+ anni

54-60167

SCHOOL BOOK FULL

Licenza di 1 anno

54-60168

SCHOOL BOOK 1° ANNO

Licenza di 1 anno

54-60169

SCHOOL BOOK 2° ANNO

Licenza di 1 anno

54-60170

SCHOOL BOOK 3° ANNO

Licenza di 1 anno

54-60171

SCHOOL BOOK 4° ANNO

Licenza di 1 anno

54-60172

SCHOOL BOOK 5° ANNO

Licenza di 1 anno



54-60174

SENSORE DI COMANDO

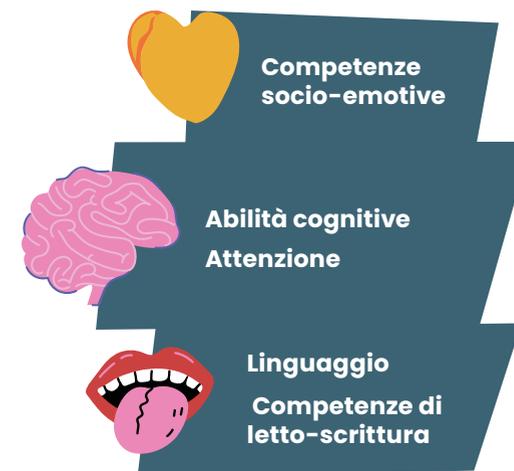
Il **sensore di comando** è un dispositivo progettato per essere **collegato a un comunicatore** o ad altri apparecchi. Esso permette all'utente di **controllare il dispositivo in modo semplice e intuitivo**, risultando particolarmente indicati per persone con difficoltà motorie o scarsa mobilità fine. La **zona di attivazione** è attivata tramite **pressione meccanica**. Questo consente di migliorare significativamente l'**autonomia e qualità della vita** degli utenti, facilitando la **comunicazione, l'educazione e l'inclusione sociale**.

3+ anni

E-DIGITAL BOX ERIKSON

eDigital Box offre una vasta gamma di percorsi digitali progettati appositamente per il mondo della scuola. Sono facilmente scaricabili e coprono una varietà di materiali e temi specifici. Il software è progettato per potenziare le competenze degli studenti in tutte le materie, compresi prerequisiti, italiano, matematica, storia, geografia e inglese. Inoltre, vengono forniti specifici percorsi focalizzati su tematiche come l'autismo, le disabilità, le difficoltà di linguaggio e le emozioni.

Requisiti di sistema: Windows 10, Windows 8.1 con Processore 1 Ghz o sup. e min.1 GB di RAM; risoluzione min.schermo 1024x768 a 65.000 colori (16 bit); Microsoft NET Framework 4.6 ; il software va attivato con procedura online."



54-30136

Licenza 1 anno / 20 Installazioni

DIDA LABS

È un'innovativa piattaforma con attività didattiche negli ambiti della **letto-scrittura** e della **matematica** per la **scuola primaria**. All'interno dell'ambiente online – accessibile anche da smartphone e tablet – vengono proposte **oltre 800 attività multimediali** e più di **300 schede operative** per andare incontro alle esigenze degli insegnanti e allo stesso tempo rafforzare e potenziare le capacità di ogni alunno. La piattaforma è fortemente orientata a una **didattica inclusiva** può essere utilizzata anche per proporre **attività didattiche personalizzate** per alunni con Bisogni Educativi Speciali. Le attività formative personalizzate proposte, infatti, si sono rivelate una risorsa preziosa in un'ottica di **Didattica Digitale Integrata (DDI)** e per attività di Didattica curricolare o per esercizi e compiti a casa.

54-30135

25 Installazioni

SVILUPPARE L'ATTENZIONE E LA CONCENTRAZIONE

Un programma composto da **cinque software** per potenziare le **abilità di attenzione e autoregolazione** nei bambini, per allenare la **capacità di controllare e mantenere l'attenzione** nei bambini della scuola **primaria e secondaria di primo grado**, e per individuare e quantificare eventuali **deficit dell'attenzione e della concentrazione**.

- LABORATORIO DI POTENZIAMENTO DELL'ATTENZIONE
- ALLENARE LA CONCENTRAZIONE-VOL.1
- ALLENARE LA CONCENTRAZIONE-VOL.2
- ATTENZIONE E CONCENTRAZIONE
- AUTOREGOLARE L'ATTENZIONE

6+ anni

54-30134

25 Installazioni

DSA

Cinque software pensati per il **recupero e il potenziamento nei casi di Difficoltà Specifiche di Apprendimento**: dalle difficoltà di lettura e scrittura alle difficoltà ortografiche a quelle di calcolo.

- Sviluppare le abilità di letto-scrittura 1
- Lettoscrittura-vol.2
- Lessico e ortografia-vol.2
- Discalculia trainer
- Potenziare le abilità numeriche e di calcolo

7+ anni

54-30137

25 Installazioni

ABILITÀ DI CALCOLO

Un programma composto da **cinque software per l'apprendimento ed il recupero della matematica nella scuola primaria**. Esercizi, attività e giochi sulle tabelline, sul conteggio e sul calcolo mentale e scritto.

- MEMOCALCOLO
- POTENZIARE LE ABILITÀ NUMERICHE E DI CALCOLO
- TABELLINE E DIFFICOLTÀ ARITMETICHE
- SVILUPPARE L'INTELLIGENZA NUMERICA 2
- SVILUPPARE L'INTELLIGENZA NUMERICA 3

6+ anni





54-30138

25 Installazioni

ORTOGRAFIA

Un percorso studiato per accompagnare gli alunni della **scuola primaria** nell'acquisizione dei **meccanismi della scrittura**, dall'**analisi della parola alla composizione della frase**. Cinque software con esercizi, attività e giochi coinvolgenti per il recupero ed il **potenziamento dell'ortografia**

- RECUPERO IN...ABILITÀ DI SCRITTURA 2
- LE DIFFICOLTÀ ORTOGRAFICHE-VOL3
- LE DIFFICOLTÀ ORTOGRAFICHE-VOL.4
- LESSICO E ORTOGRAFIA-VOL.2
- GLI AGLIENI DELL'ORTO

6+ anni



54-30140

25 Installazioni

MATEMATICA E SCIENZE

Un percorso strutturato in cinque software, in versione download, studiato per **allenare le competenze in ambito matematico e scientifico alla scuola primaria**: dalla geometria alla logica, dai problemi alle scienze, dai numeri ai calcoli

- NEL MONDO DEI NUMERI E DELLE OPERAZIONI CON LA LIM
- PRIME COMPETENZE LOGICHE
- GEOMETRIA FACILE 1
- GIOCHI... AMO CON LE SCIENZE
- TABELLINE CHE PASSIONE

6+ anni



54-30142

25 Installazioni

COMPrensIONE DEL TESTO

Cinque software utili per accompagnare gli alunni della **scuola primaria** nella **comprensione del testo scritto**. Strumenti utili per l'abilitazione, il recupero, il potenziamento e la riabilitazione nei **processi di decodifica, lettura e comprensione dei testi**.

- RECUPERO IN...COMPrensIONE DEL TESTO
- SVILUPPARE LE ABILITÀ DI COMPrensIONE E NARRAZIONE
- AVVIAMENTO ALLA COMPrensIONE DEL TESTO
- LEGGERE TESTI
- L'APPRENDISTA LETTORE

6+ anni



54-30139

25 Installazioni

AUTISMO E DISABILITÀ

Un percorso studiato per il **recupero e il potenziamento di specifiche competenze di bambini con autismo e disabilità**. Il percorso propone cinque software, in versione download, studiati per intervenire in contesti diversi

- AUTISMO E COMPETENZE COGNITIVO-EMOTIVE
- COMUNICAZIONE AUMENTATIVA E APPRENDIMENTO DELLA LETTO-SCRITTURA 2
- SVILUPPARE LE COMPETENZE PRAGMATICHE - VOLUME 1
- INSEGNARE AI BAMBINI CON DISTURBI DELLO SPETTRO AUTISTICO
- CAPIRE LE METAFORE E I MODI DI DIRE

6+ anni



54-30141

25 Installazioni

ITALIANO

Un percorso studiato per **allenare le competenze di letto-scrittura dei bambini della scuola primaria**

- A CACCIA DI PAROLE... IN LIBERTÀ
- RECUPERO IN... COMPrensIONE DEL TESTO
- PRODUZIONE DEL TESTO SCRITTO - LIVELLO 1
- RECUPERO IN ORTOGRAFIA
- PRIMI ESERCIZI DI LETTURA

6+ anni



54-30143

25 Installazioni

DIFFICOLTÀ DI LINGUAGGIO

Un percorso studiato per i bambini della **scuola primaria con difficoltà del linguaggio**. Il percorso propone cinque software per **attività di recupero e potenziamento** relativamente all'**area morfosintattica e semantico-lessicale**, all'**area percettivo-fonologico-articolatoria** e alla metodologia e **linguaggio funzionale**.

- ALLA SCOPERTA DELLE PAROLE
- DIFFICOLTÀ ARTICOLATORIE E FONOLOGICHE
- GIOCARE CON LE PAROLE
- PREVENZIONE E RECUPERO DELLE DIFFICOLTÀ MORFOSINTATTICHE
- DISPRASSIA VERBALE

6+ anni



54-30144

25 Installazioni

STORIA, GEOGRAFIA, INGLESE

Un percorso didattico studiato per approfondire la **storia, la geografia e l'inglese** con un approccio ludico e divertente. Propone cinque software: dalla **scoperta dello spazio** nelle sue varie forme alle **caratteristiche geografiche del nostro pianeta** e dell'Italia, dall'approfondimento della **storia antica** allo **studio dell'inglese** allenando le quattro **competenze di lettura, scrittura, ascolto e parlato**.

- GIOCHI... AMO CON LA GEOGRAFIA
- GIOCHI... AMO CON LA STORIA
- MY FIRST WORD GAMES
- IMPARIAMO L'INGLESE CON LA LIM 1
- IMPARIAMO L'INGLESE CON LA LIM 2

6+ anni



54-30145

25 Installazioni

METODO ANALOGICO DI BORTOLATO

Propone un percorso per accompagnare i bambini nell'apprendimento della **matematica, il calcolo mentale e la risoluzione di problemi aritmetici** con il **Metodo Analogico del maestro Camillo Bortolato**. Il percorso permettere ai bambini di raggiungere una **competenza attiva nel calcolo**

- IN VOLO CON LA MATEMATICA
- APPRENDERE CON IL METODO ANALOGICO E LA LIM 1
- APPRENDERE CON IL METODO ANALOGICO E LA LIM 2
- RISOLVERE I PROBLEMI PER IMMAGINI
- LA LINEA DEI NUMERI

6+ anni



54-30147

25 Installazioni

INGLESE

Quattro software per apprendere e consolidare i **concetti base della lingua inglese**, attraverso esercizi di **lettura, ascolto e produzione scritta e orale**. Le attività sono strutturate per **difficoltà crescente** e favoriscono la **comprensione di frasi semplici e brevi testi**, arricchiscono il **vocabolario** e permettono all'alunno di fare proprie alcune **strutture linguistiche fondamentali**.

- IMPARIAMO L'INGLESE CON LA LIM 1
- IMPARIAMO L'INGLESE CON LA LIM 2
- FIABE E FAVOLE PER IMPARARE L'INGLESE CON LA LIM
- SIMPLE ENGLISH
- DISPRASSIA VERBALE

6+ anni



54-30133

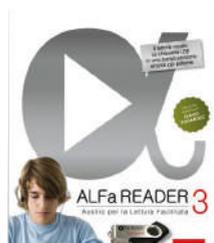
25 Installazioni

DIDATTICA DELLE EMOZIONI

Un percorso composto da cinque software che propongono efficaci strumenti per la **valutazione e il potenziamento dell'Intelligenza Emotiva** a partire dalla **scuola dell'infanzia e oltre**.

- PRIME PRATICHE DI MINDFULNESS
- AUTISMO E COMPETENZE COGNITIVO-EMOTIVE
- L'ABC DELLE MIE EMOZIONI 4-7
- L'ABC DELLE MIE EMOZIONI 8-13
- SVILUPPARE L'INTELLIGENZA EMOTIVA

6+ anni

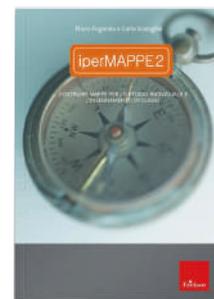


9788859000969

ALFA READER 3

Alfa Reader 3 è un **software che facilita la lettura dei file PDF** con una **voce sintetica in modalità "karaoke"**, mantenendo l'impaginazione originale e permettendo un controllo interattivo della lettura. È anche un ambiente di studio PDF, che consente di **evidenziare, sottolineare e modificare i documenti**, nonché di esportarli in vari formati. **Personalizzabile** nelle funzioni di lettura e interfaccia, offre tre voci preinstallate per una lettura più fluida e versatile.

- 1X GUIDA DIDATTICA
- 1X LETTORE VOCALE SU CHIAVETTA USB 8 GB



9788859002581

IPERMAPPE 2

IperMAPPE 2 è un **software avanzato per la creazione di mappe concettuali e strumenti didattici**. Permette agli studenti di **costruire mappe personalizzate** da testi digitali e PDF, integrando testi, immagini, link web e altro ancora. È ideale sia per lo **studio individuale** che per l'**uso in classe** con lavagne interattive, facilitando l'organizzazione e la visualizzazione dei contenuti educativi in modo intuitivo e completo.

- 1X GUIDA DIDATTICA
- 1X SOFTWARE