

Catalogo 2024

ESPLORA E IMPARA

Avventure didattiche
per la primaria



CONTENUTI

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

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

Competenze sviluppate



Vista



Linguaggio



Abilità
cognitive



Motricita'



Emozioni



Ascolto

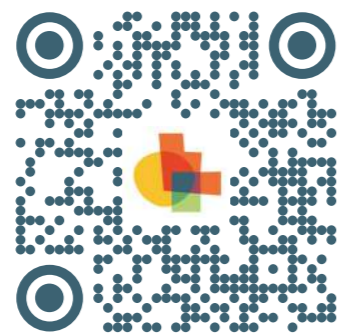


Abilità
sociali



“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
- 12 Storia
- 14 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**.

Letture e scrittura

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

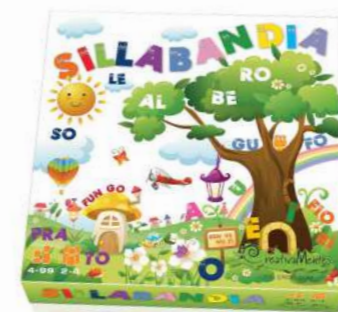
*Non vendibili
singolarmente



PAROLANDIA CUBI



LEGGOLANDIA

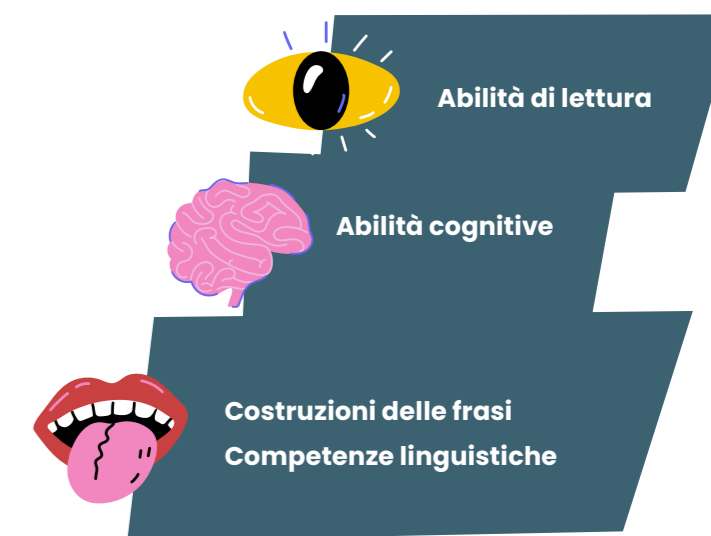


SILLABANDIA



ABC CUBI

PAROLANDIA



LETTURA E SCRITTURA

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



GIOCHI DI PAROLE

54-60102

Kit di giochi progettato per nutrire la fantasia e la creatività dei bambini e dei ragazzi attraverso una serie di attività coinvolgenti. I giochi inclusi nel kit sono mirati a sviluppare abilità linguistiche, come l'associazione di parole affini, la costruzione di frasi e la stimolazione della scrittura creativa. Gli alunni potranno connettere parole simili o con significati affini, ampliando così il loro vocabolario e comprendendo meglio le sfumature lessicali. Saranno incoraggiati a utilizzare le parole apprese per creare frasi, promuovendo la scrittura creativa in modo originale.

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

*Non vendibili singolarmente



MENTI CREATIVE

54-60103

Il kit è pensato per stimolare la creatività e il pensiero laterale dei bambini e dei ragazzi attraverso attività coinvolgenti e sfidanti. All'interno del kit, troverai strumenti che metteranno alla prova le capacità di problem-solving e il pensiero laterale. I giochi sono progettati per incoraggiare gli studenti a trovare soluzioni uniche e a comunicarle in modo efficace, sviluppando così le loro abilità nel storytelling.

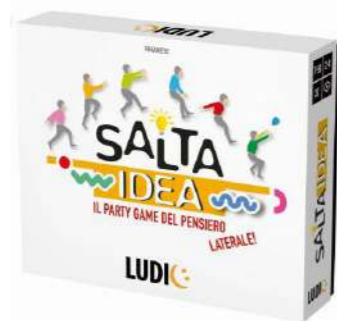
Questo kit mira a sviluppare una buona dialettica, migliorare il pensiero critico e insegnare ai bambini e ai ragazzi a essere chiari e convincenti nelle loro espressioni.

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

*Non vendibili singolarmente



NARRATORE



SALTA IDEA



JUMP!



IDEA!



DIBATTITO



L'IDEA VINCENTE



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 set contiene **2 articoli*** **6+ anni**

*Non vendibili singolarmente



GREENSCREEN BOX
97X80CM (TABLET NON INCLUSO)

PERSONAGGI UMANI



LIBERA LA FANTASIA

54-60104

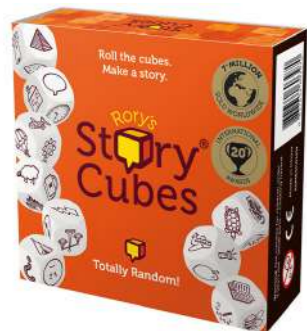
Questo kit è progettato per sbloccare la creatività e stimolare l'immaginazione dei bambini e dei ragazzi attraverso una serie di giochi divertenti e coinvolgenti. All'interno del kit troverai giochi di narrazione creativa che porteranno i partecipanti in mondi fantastici, dove l'immaginazione sarà la 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 6 articoli*

8+ anni

*Non vendibili singolarmente



STORY CUBES



INCIPIIT



WHEN I DREAM



SHAKE YOUR STORIES



DIXIT



CONCEPT

Competenze linguistiche
Dialettica

Immaginazione
Creatività
Pensiero divergente

Storia

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*

6 anni

*Non vendibili singolarmente



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*

6+ anni

*Non vendibili singolarmente



Abilità logiche
Conoscenza storica



Abilità sociali
Collaborazione



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 4PZ



CALENDARIO UNIVERSALE



CALENDARIO SETTIMANALE



STAMPO PER IMPARARE L'ORA



IMPARARE L'ORA



PROGRAMMA DI ATTIVITÀ QUOTIDIANE

Lettura del calendario
Comprensione temporale
Pianificazione
Organizzazione temporale

Inglese

PRIMI PASSI IN INGLESE

54-60010

Il kit offre un'avventura coinvolgente nell'apprendimento dell'inglese per i 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.

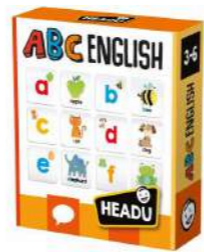
Il set contiene **4 articoli***

*Non vendibili singolarmente

6 anni

Memoria
Concentrazione

Competenza linguistica



ABC ENGLISH



EASY ENGLISH 100 WORDS MY HOUSE

EASY ENGLISH 100 WORDS FARM



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***

*Non vendibili singolarmente

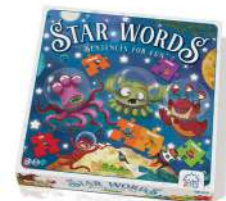
7+ anni

Abilità cognitive

Competenza linguistica



ROLLING CUBES STAR WORDS



STAR WORDS

GIOCAQUATTRO NOMI E AGGETTIVI



GIOCAQUATTRO NOMI E VERBI

LOGICA E MATEMATICA

16 Logica

18 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

Logica

LOGIC GAME

54-60006

Questo kit è stato pensato per stimolare il pensiero laterale nei bambini e nei ragazzi. Offre un percorso entusiasmante 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.

Il set contiene
7 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente



COLPI DI GENIO



JUMP!



GIALLI IN GIOCO



COMBINAZIONI SEGRETE



STRANGE CONNECTIONS



LOGICAMENTE

FIL ROUGE



Problem solving
Pianificazione
Creatività
Pensiero divergente
Abilità cognitive

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
5 articoli*

7+ anni

*Non vendibili
singolarmente



DINOSAURS
MYSTIC ISLANDS



PENGUINS
ON ICE



WALK THE DOG



JUNGLE HIDE&SEEK



WALLS
& WARRIORS

Percezione spaziale
Coordinazione
mano-occhio
Problem solving
Pianificazione

Matematica

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. All'interno del kit, si trovano anche 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

Motricità fine
Riconoscimento
numerico
Attenzione e
concentrazione

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



LA VALIGETTA DI MATEMATICA
DELLA MAESTRA LARISSA



GIOCADOMINO
QUANTITÀ



Riconoscimento
numerico



Problem solving
Competenze matematiche
Correlazione
numero-quantità

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 100



GIOCADOMINO
FRAZIONI E NUMERI DECIMALI



GIOCADOMINO
OPERAZIONI ENTRO IL 100



LA LINEA
DEL 1000



ALLA CONQUISTA
DELLE TABELLINE



Competenze
matematiche
Problem solving
Abilità cognitive

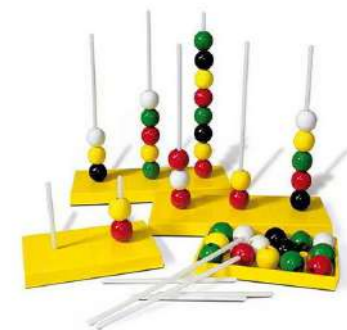
STRUMENTI MATEMATICI

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. 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 multifunzionale 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 tavola delle frazioni in legno offre una rappresentazione visiva e tattile delle frazioni. L'abaco multibase da 120 pezzi fornisce un approccio pratico per comprendere il sistema numerico, con basi colorate che facilitano la distinzione tra unità, decine, centinaia e così via.

Il set contiene 6 articoli* 6+ anni

*Non vendibili singolarmente

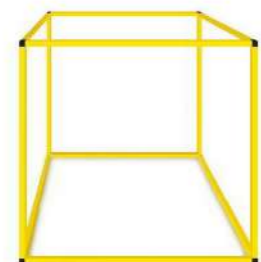
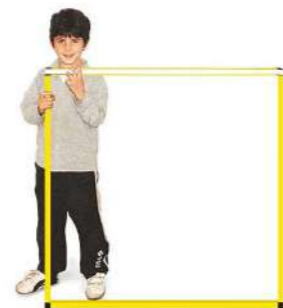


ABACO MULTIBASE
120PZ 8X22X25CM



BILANCIA MATEMATICA
20 PESI 65.5X19.5CM

METRO QUADRO
SMONTABILE



METRO CUBO
SMONTABILE



CALCOLO MULTIBASE
IN SET PLASTICA



TAVOLA DELLE FRAZIONI IN
LEGNO 30X30X1.8CM



Sistema numerico
Problem solving
Logica
Competenze matematiche

CALCOLO VELOCE

54-60111

Il kit è studiato per rendere l'apprendimento delle operazioni matematiche un'esperienza divertente e coinvolgente. Questo kit offre una varietà di giochi stimolanti che mirano a potenziare le abilità di calcolo a mente rapido e ad allenare i giocatori nelle quattro operazioni fondamentali. I materiali inclusi sono pensati per rendere l'esperienza di apprendimento piacevole e interattiva, incoraggiando una partecipazione attiva e una pratica costante delle abilità matematiche. I giocatori saranno immersi in un ambiente ludico che favorisce lo sviluppo di competenze matematiche fondamentali, stimolando la rapidità di calcolo e la precisione nelle risposte.

Il set contiene 3 articoli*

8+ anni

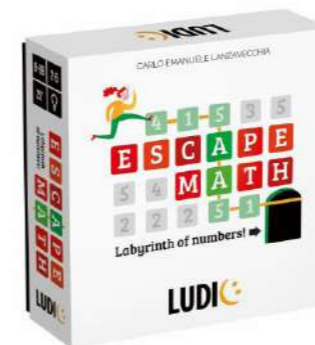
*Non vendibili singolarmente



NINE
DICE



ADD UP



ESCAPE MATH



Competenze matematiche
Problem solving
Calcolo mentale
Logica

VISUO SPAZIALE

24 Funzioni esecutive

27 Geografia

29 Costruzioni

33 Forme, luci e colori

35 Puzzle

03

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.

Funzioni esecutive

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.

Memoria
Abilità cognitive
Attenzione

Competenze visuo-spaziali

KIT 1
54-60007
Il set contiene 4 articoli*
7+ anni
*Non vendibili singolarmente

KOMEMO

MEMO CHALLENGE

INVENTIONS

OPTICAL

KIT 2
54-60008
Il set contiene 4 articoli*
7+ anni
*Non vendibili singolarmente

FOREST ADVENTURE

SARDINES

MEMO DINGO

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 7 articoli*

7+

*Non vendibili singolarmente



54-60026

KIT 2

Il set contiene 6 articoli*

7+

*Non vendibili singolarmente



54-60038

KIT 3

Il set contiene 4 articoli*

7+

*Non vendibili singolarmente



CARTINE GEOGRAFICHE

54-60040

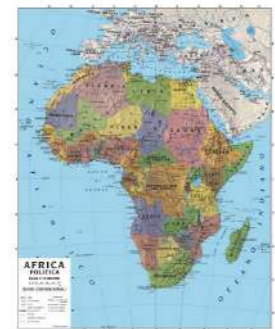
Il kit di cartine geografiche è uno strumento didattico completo per le scuole che offre mappe dettagliate degli stati del mondo. Queste risorse supportano l'insegnamento della geografia, promuovendo la consapevolezza globale, facilitando lo studio delle relazioni tra regioni e sviluppando competenze 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 NORD 100X140CM



AMERICA DEL SUD 100X140CM



EUROPA 140X100CM



OCEANIA 140X100CM



ASIA 140X100CM



Orientamento
Competenza 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*

*Non vendibili
singolarmente

6+ anni



Abilità cognitive



Linguaggio



Orientamento
Competenza visuo-spaziale



PARLAMONDO

MAPPAMONDO ELITE
Ø40 / 16"



CARTE MAGNETICHE

54-12807

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*

*Non vendibili
singolarmente

6+ anni



Abilità cognitive



Linguaggio



Orientamento
Competenza 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 S.T.E.A.M. (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*
*Non vendibili singolarmente

7+ anni



FARMBIT 200PZ



FAMILY KIT 200PZ



AIRPORTBIT 200PZ



RACEBIT 200PZ



JUNGLBIT 200PZ

GARAGEBIT 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



TRENO PASSEGGERI 764PZ



TRENO MERCI 1226PZ

Problem solving
Creatività

Motricità fine

LEGO MATTONCINI CREATIVI

DCI0698-2

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



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



CASERMA POMPIERI 843PZ



STAZIONE POLIZIA 668PZ

CENTRO COMMERCIALE 1237PZ



OSPEDALE 1045PZ

Problem solving
Creatività

Motricità fine

Abilità sociali

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



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



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

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



Creatività
Immaginazione



Ragionamento
Visuo-spaziale



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 S.T.E.A.M. Combinando 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, 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. 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



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 progettato per la stimolazione sensoriale e visiva dei bambini, utilizzando il piano luminoso a LED come elemento centrale. Offre un modo affascinante per esplorare la luce, i colori e le forme, creando un'esperienza sensoriale coinvolgente. Questo permetterà ai bambini di indagare su oggetti naturali e artificiali, mescolanze di colori, forme, motivi e molto altro ancora. Il pannello luminoso è abbinato a 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



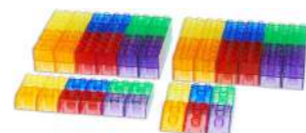
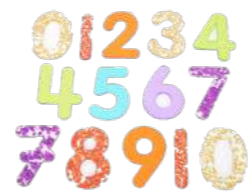
MACCHIE TRASPARENTI 10PZ



VASSOIO DELLE ESPLORAZIONI



NUMERI TRASPARENTI 14PZ



COSTRUZIONI TRASPARENTI 90PZ

PIANO LUMINOSO A2 (TAVOLO NON INCLUSO)



Motricità fine
Sviluppo visivo
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 progettare modelli e sequenze.

6+ anni



Stimolazione sensoriale
Immaginazione



Motricità fine



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, inoltre è 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, imbuto e kit di esplorazioni, arricchendo così le opportunità di gioco.

Il set contiene **4 articoli*** **6+ anni**

*Non vendibili singolarmente

6+ anni



Creatività
Stimolazione sensoriale



Motricità fine



Sviluppo visivo

KIT DI ESPLORAZIONI 18PZ



CUBO DELLE SCOPERTE SENSORIALI (40X40X40CM)

PUZZLE DI OSSERVAZIONE

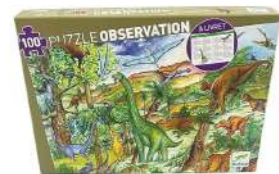
54-60045

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



LE INVENZIONI
350PZ + LIBRO



IL GIRO DEL MONDO
200PZ + LIBRO



LO SPAZIO
200PZ + LIBRO



LA STORIA
350PZ + LIBRO



Motricità fine
Ragionamento visuo-spaziale
Osservazione
Immaginazione
Problem solving

ESPRESSIONE CORPOREA

38 Motricità globale
40 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.

Motricità globale

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

Abilità sociali
Comunicazione non verbale
Motricità globale

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, balle 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



PALLE GOMMA Ø12.5 CM 4PZ

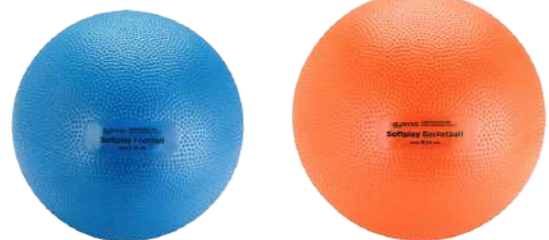


PALLA LEGGERA Ø20CM 3PZ

PALLE RITMICHE Ø16CM 280GR 4PZ



PALLA MORBIDA BASKET Ø21CM 350 GR 2PZ



RETE PORTA PALLONI

POMPA AD AGO + POMPA NORMALE



PALLE GOMMA Ø22.5CM 2PZ



LANCIA E AFFERRA

54-60113

Questo kit è progettato per affinare i processi di lancio nei più piccoli. Include 2 Palle a Riccio, 6 Palle Tattili, 4 Anelli Tattili, un Rullo Sensoriale, 9 Dischi Morbidi e 4 Anelli Gonfiabili.

Con questo kit, i bambini potranno sviluppare le loro abilità motorie afferrando e lanciando i dischi e le palle in modo divertente. Le diverse texture e consistenze offerte dalle palle e 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 4PZ



TIRO AGLI ANELLI

CLAVETTE 4 COPPIE



Cooperazione

Abilità motorie
Lancio
Coordinazione



VORTEX

Psicomotricità

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 e il cappello del clown per allenare concentrazione ed equilibrio. Questo contribuisce al sviluppo della fiducia nei bambini mentre saltano, valutano distanze, coordinano i movimenti e mantengono l'equilibrio.

Il set contiene
6 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



DISCHI
TATTILI 21PZ



PIETRE DEL TORRENTE
5PZ



PIETRE DEL FIUME TATTILI 5PZ



CAPPELLO DEL
CLOWN 5PZ



PERCORSO ISOLE
E FIUME 25PZ



ARCHI PSICOMOTORI
3PZ DA 59CM



SALTI E BALZI

54-60114

Kit progettato per favorire lo sviluppo della coordinazione e dell'equilibrio nei bambini, rendendo l'esperienza ludica intrinsecamente legata a una sana attività motoria. All'interno troviamo animali gonfiabili progettati appositamente per incoraggiare il salto, contribuendo così allo sviluppo della forza muscolare, della coordinazione motoria e dell'equilibrio. Inoltre, il kit comprende palloni per saltare che permettono di sviluppare abilità motorie essenziali. Gli altri palloni di varie dimensioni presenti nel kit possono essere utilizzati per giochi di lancio e presa, promuovendo la coordinazione occhio-mano e la precisione nei movimenti. Inoltre, consentono la creazione di attività di gruppo, come giochi di squadra, che incoraggiano la collaborazione e lo spirito di squadra.

Il set contiene
2 articoli*

6+ anni

*Non vendibili
singolarmente



PALLONI GIGANTI 3PZ
45/55/65CM

HOP PALLA
PER SALTARE
65CM



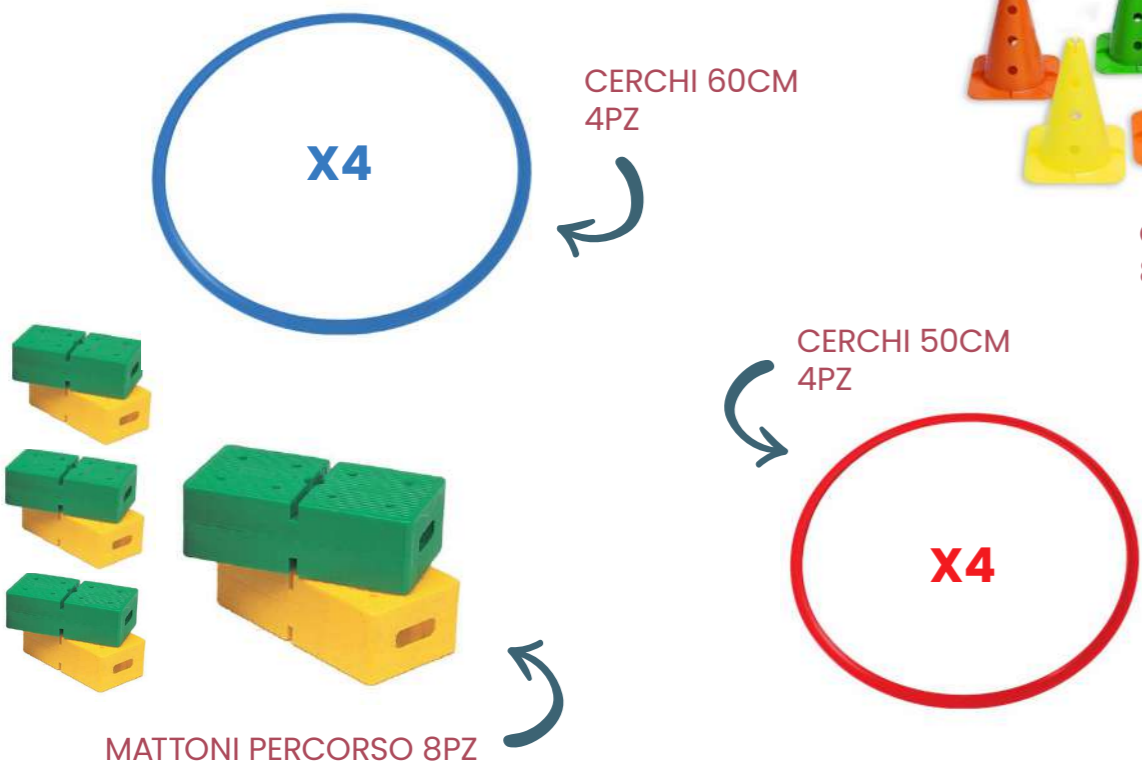
PERCORSI PSICOMOTORI

54-60057

Il kit, composto da 8 mattoni, 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



Abilità sociali

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*** **6+ anni**

*Non vendibili singolarmente



Abilità motorie
Equilibrio
Coordinazione

EMOZIONI E ABILITÀ SOCIALI

46 Emozioni, abilità sociali

47 Giochi di cooperazione

49 Giochi di ruolo

50 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.

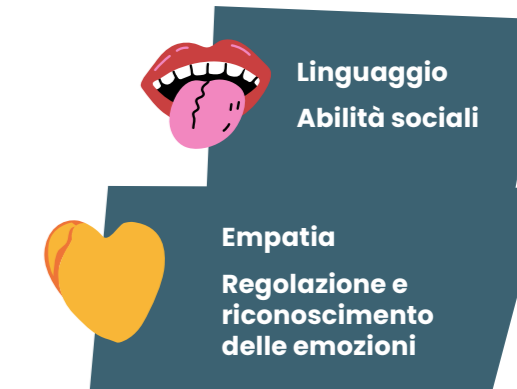
In ambito educativo, promuovere la competenza socio-emotiva è essenziale per creare un **ambiente di apprendimento inclusivo** e sostenere lo sviluppo complessivo degli studenti. Gli insegnanti possono adottare strategie per insegnare **l'intelligenza emotiva**, incoraggiando la comunicazione aperta,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

Emozioni e abilità sociali

EMOZIONI

Questi due kit didattici sono pensati 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, i kit offrono 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.



54-60115

ESPLORARE LE EMOZIONI

Il set contiene 4 articoli*

8+ anni

*Non vendibili singolarmente



EMOTIONS

MASTER BLUFF



REAZIONI EMOTIVE



FEELING

54-60116

EMOZIONI IN GIOCO

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

05

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



SOUNDBOX



MYSTERIUM

FIABE DI STOFFA



SOLDATI



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 immergersi 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

KIDS&LEGENDS



WONDER BOOK



LUPI MANNARI

- Cooperazione
- Abilità sociali
- Linguaggio
- Creatività
- Problem solving

MAXI GIOCHI

54-60073

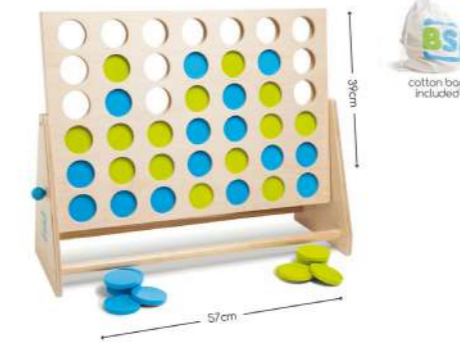
Kit di giochi maxi formato per un divertimento senza limiti all'aperto e al chiuso. Grazie alle dimensioni straordinarie di questi giochi, potrai goderti spensierati momenti anche all'aria aperta. Il kit include classici intramontabili come Forza Quattro e Domino, oltre a giochi più originali come il Tiro al Barattolo, il Mikado e il Gioco del Disco.

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

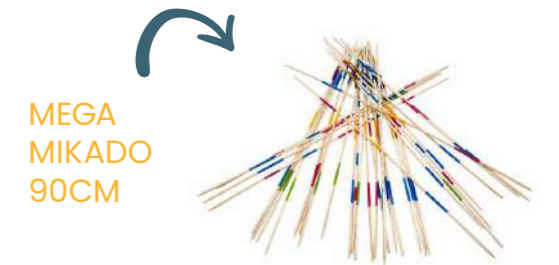
*Non vendibili
singolarmente



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

52 Musica

54 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.

Musica

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.



- 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



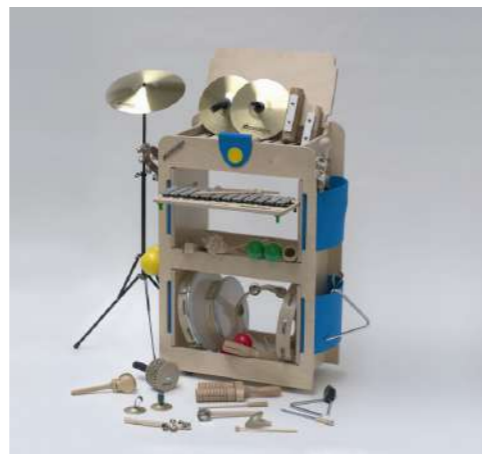
- CEMBALO Ø15 CM
- TAMBURELLO Ø21 CM
- TAMBURELLO Ø25 CM
- TRIANGOLO CM 10 CON BATTENTE
- TRIANGOLO CM 15 CON BATTENTE
- MANIGLIA A SONAGLI
- BELL STICK 3 CAMPANELLI
- BELL STICK 5 CAMPANELLI



CARRELLO STRUMENTI

BL9004

- 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

**GRUPPO MUSICALE**

BL7003

- 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

**Creatività manuale****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
singolarmente6+
anniMATITE COLORATE
168PZ 24COLORIPASTELLI A
CERA 144PZPENNARELLI
COLORATI 144PZPASTELLI A
OLIO 48PZPASTELLI
ACQUARELLABILI
48PZ

PITTURA

54-60121

Il set contiene
5 articoli*

*Non vendibili
singolarmente

6+
anni



TEMPERE 6
COLORI 500ML



PENNELLI P. TONDA
15PZ



TEMPERA GLITTER
3 COLORI 250ML

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



X20 ROTOLI CARTA
CRESPA



ROTOLO CARTA
DISEGNO 10MT



CARTONCINO
ONDULATO 20PZ

RISMA CARTONCINO
COLORATO



SCIENZA E AMBIENTE

58 Osserviamo la natura

59 Rispettiamo la natura

61 Scienze e chimica

07

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.

Osserviamo la natura

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



Osservazione
Attenzione



Curiosità



Cooperazione
Rispetto per
l'ambiente

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.



SEPARARE E RICICLARE

Il set contiene 11 articoli* 6+ anni

*Non vendibili singolarmente

DOMINO ANIMALI IN ESTINZIONE



DOMINO BELLEZZE DELLA NATURA



ECO PUZZLE IN LEGNO



LE 3 R (RIUSA, RICICLA, RIUSA)



BUONE ABITUDINI VERSO L'AMBIENTE



Osservazione
Attenzione



Curiosità



Cooperazione
Rispetto per l'ambiente

DOMINO DEGLI INSETTI



IL PIANETA E L'ENERGIA

SOSTENIBILITÀ



LE STAGIONI



SEQUENZE PERCHÈ RICICLARE?



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

WATER GAME



POWER HAUS



Curiosità
Pensiero critico
Problem solving

Cooperazione
Rispetto per l'ambiente

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



Osservazione



Curiosità
Competenze scientifiche
Problem solving
Abilità cognitive



LABORATORIO CHIMICO

200 ESPERIMENTI DI CHIMICA INCLUSO DI: 1 BICCHIERE, 1 BEUTA, 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



Osservazione



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 sia in stampato maiuscolo 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
10 libri*

*Non vendibili
singolarmente

6+
anni

RIGA ROSSA
RIGA BLU SM

NON DORMI,
ISIDORO? SM

TUTTI I TESORI
DI BRIS SM

IL CAPPUCETTO
A ROVESCIO SM

NINA E
CIUFFETTO SM

LA STREGA, LA
BAMBINA E IL LUPO

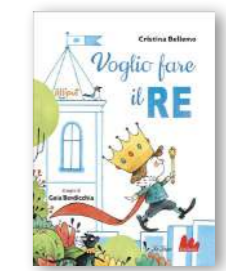
RANA E ROSPO
SEMPRE INSIEME SM



UN LIBRO



LUPO ASTOLFO SM



APPRENDISTI LETTORI

54-60126

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 maiuscolo 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 7 libri*

6+ anni

*Non vendibili singolarmente

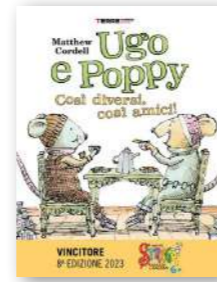


DAGFRID
UNA BAMBINA
VICHINGA sm

NINO E TADDEO
DIPINGONO LA
PRIMAVERA sm



UNA TORTA
PER FINDUS sm

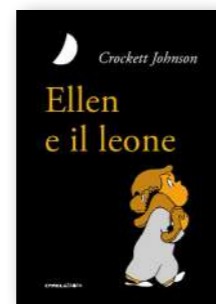


UGO E
POPPY sm

TIBIA E BIAGIO.
L'AMICIZIA È SERVITA sm



COME VA LA
SCUOLA? sm



ELLEN E
IL LEONE sm



MA COS'È LA NATURA?

54-60127

Kit di libri che ha l'obiettivo di stimolare la riflessione con i bambini sul rapporto con la natura. All'interno di questa proposta, troverete sia testi divulgativi che racconti; questi ultimi non si concentrano esclusivamente su un singolo argomento come il mare o gli alberi, ma contribuiscono a sviluppare uno sguardo critico e a suscitare domande fondamentali. La versatilità di questi libri li rende adatti a diverse fasce d'età all'interno della scuola primaria. Infatti, possono essere utilizzati in modo flessibile a seconda della classe in cui vengono letti, garantendo un approccio educativo adatto a tutta la primaria.

Il set contiene 7 libri*

6+ anni

*Non vendibili singolarmente

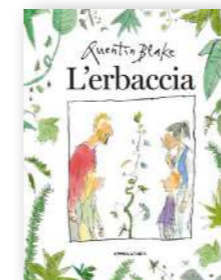


COSA DIVENTEREMO?



IL FATO DI FAUSTO

L'ERBACCIA



È TUTTO SOLO
UN MONDO



IMMAGINA
UN MONDO



LA NATURA



TANTI E
DIVERSI

COME PASSA IL TEMPO

54-60128

Perché e come abbiamo iniziato a misurare il tempo? E quando inizia la storia? Coinvolge solo grandi personaggi o ogni forma di vita contribuisce al suo svolgersi? Vi presentiamo una selezione di libri pensati per stimolare la curiosità di chi si avvicina per la prima volta al mondo della storia e per coloro che vogliono iniziare a collegare le informazioni apprese sulla storia del mondo in un quadro unico.

Il set contiene
5 libri*

*Non vendibili
singolarmente

8+
anni

SIAMO NOI LA STORIA



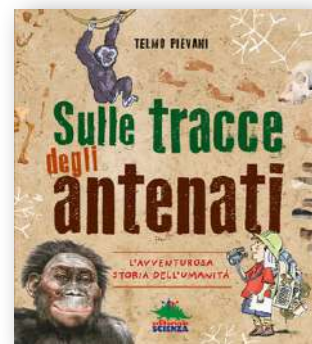
IL LIBRO
DEI TEMPI



LA STORIA
DELLA VITA



SULLE TRACCE
DEGLI ANTENATI



LA MAPPA
DEL TEMPO

Licenze

MLOL SCUOLA COMMUNITY

54-15827

MLOL Scuola rappresenta il servizio che consente a tutte le biblioteche scolastiche italiane di fornire il prestito digitale (digital lending) a studenti, insegnanti e famiglie. Il pacchetto comprende una licenza triennale per la realizzazione di un portale personalizzato MLOL Scuola, completo di nome e logo dell'istituto. Gli utenti registrabili sono illimitati e la collezione mette a disposizione 3.000.000 di oggetti digitali liberamente accessibili.

ATTENZIONE: SCEGLIERE ALMENO 1 PACCHETTO TRA I 3 SUCCESSIVI

6+ anni



MLOL - PRESTITI EBOOK E AUDIOLIBRI IN DOWNLOAD

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

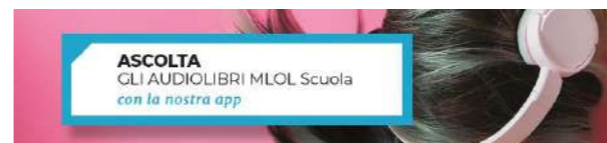


MLOL - EDICOLA PRESSREADER

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

54-15830

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

ATTENZIONE: NECESSITA DI MLOL Scuola Community

CODING

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 educativo che trasforma l'apprendimento della programmazione in un gioco divertente e intuitivo per bambini dai 4 ai 10 anni. Grazie a delle tessere brevettate, che funzionano come un puzzle, i piccoli programmatori possono dare istruzioni a KUBO in modo visivo e semplice. Questo innovativo approccio al coding rende KUBO un ottimo strumento per introdurre i bambini ai concetti fondamentali della programmazione, sviluppando al contempo le competenze chiave del 21° secolo. Con KUBO, l'apprendimento diventa un'avventura emozionante, dove ogni tessera è un passo verso la scoperta del linguaggio dei computer, il tutto giocando in compagnia di un amico robot.

6-10 anni



54-14318

CODING +

- ATTENDI 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



54-14317

STARTER SET

PER 2 STUDENTI

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



54-14317-24

CLASSROOM SET

PER 24 STUDENTI

- 24 KUBO ROBOT
- 12 MAPPE
- 12X 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



Linguaggio



Logica

Problem solving

Pensiero computazionale

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

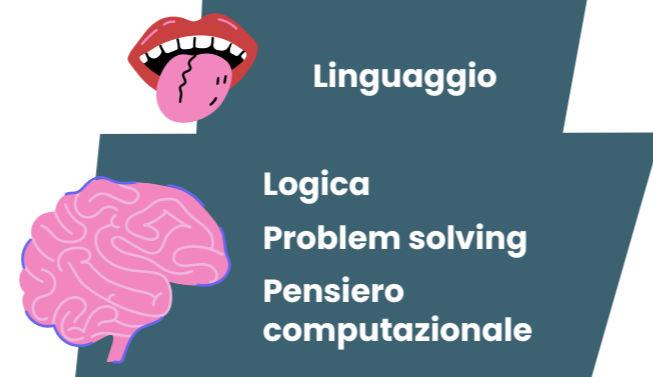
- PER 3 STUDENTI
- 1 LOCOMOTIVA SMART
- 1 VAGONE
- 20 BINARI
- TESSERE COLORATE PER PROGRAMMARE
- STICKER PER PERSONALIZZARE IL TRENO
- CAVI DI RICARICA USB



54-60091

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



Linguaggio

Logica
Problem solving
Pensiero computazionale

MODI

BLOCCHI INTERATTIVI PER L'INSEGNAMENTO STEM E CODING

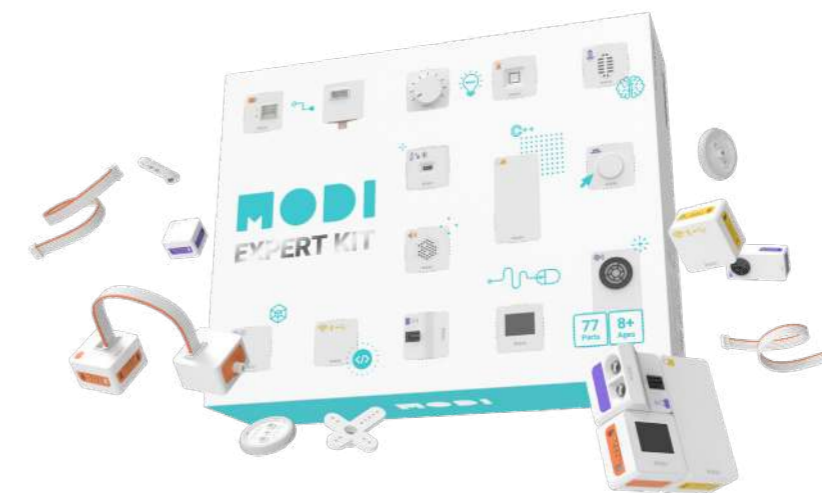
KUBO è un robot educativo che trasforma l'apprendimento della programmazione in un gioco divertente e intuitivo per bambini dai 4 ai 10 anni. Grazie a delle tessere brevettate, che funzionano come un puzzle, i piccoli programmatori possono dare istruzioni a KUBO in modo visivo e semplice. Questo innovativo approccio al coding rende KUBO un ottimo strumento per introdurre i bambini ai concetti fondamentali della programmazione, sviluppando al contempo le competenze chiave del 21° secolo. Con KUBO, l'apprendimento diventa un'avventura emozionante, dove ogni tessera è un passo verso la scoperta del linguaggio dei computer, il tutto giocando in compagnia di un amico robot.

8+ anni

54-3002-24

X12 LABORATORIO MODI EXPERT KIT

- 452 MODULI
- 924 ACCESSORI



54-30002

LABORATORIO MODI EXPERT KIT

- 21 MODULI
- 77 ACCESSORI



Logica
Problem solving
Pensiero computazionale
Pensiero divergente
Creatività

ORBOOT EARTH

54-12806

Orboot Earth, il Globo Interattivo per Bambini, rappresenta un'esperienza educativa unica. Senza confini, 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. 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 per i bambini.

6+ anni

Intelligenza spaziale

Curiosità
Conoscenza delle culture

Linguaggio



ORBOOT EARTH

PLUGO LINK

54-12807

Plugo Link è un kit di gioco STEM che trasforma i dispositivi in strumenti divertenti di apprendimento, con oltre 250 livelli progressivi. È collegato ad un tablet o uno smartphone (iOS e Android) e stimola le competenze STEM come creatività, pensiero critico e intelligenza spaziale. Il kit include una base pieghevole e 15 blocchi esagonali. I blocchi si collegano tramite magneti incorporati, offrendo un'interfaccia intuitiva e senza complicazioni per i bambini. La connessione magnetica garantisce un'esperienza di gioco fluida, consentendo ai bambini di concentrarsi sulle sfide educative di Plugo Link. *Il tablet da utilizzare insieme a Plugo link non è incluso nel kit.*

6+ anni

Intelligenza 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 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 SINGOLO
PER 24 STUDENTI**X24**

54-13839-EDU

IMAGI EDU PRO
LICENZA ANNUALE
INSEGNANTEACCESSO AL MATERIALE
DIDATTICO SVILUPPATO
DA IMAGILABS.COM
PER INSEGNARE LA
PROGRAMMAZIONE IN PYTHONLogica
Problem solving
Pensiero
computazionale
Pensiero
divergente
Creatività

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.



MRDPHT
PHOTON
6+ anni



MRDPHT-KIT-MR

PHOTON CLASS KIT

8 PHOTON + 1 PHOTON KIT DI BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

- X8 PHOTON ROBOT PER EDUCATION
- 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

6+ 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



Competenze socio-emotive

Logica
Problem solving
Pensiero computazionale
Pensiero divergente
Creatività

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

12+ anni



MRDPHT-ET-MR

PHOTON ECOLOGIA KIT

Con questo kit gli alunni imparano i concetti fondamentali del riciclo e i fenomeni naturali intorno a loro tramite attività

- 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

6+ anni

MRDPHT-AI

PHOTON KIT INTELLIGENZA ARTIFICIALE

- X3 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

MRDPHT-SN-MR

PHOTON KIT BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Il Kit bisogni educativi speciali (BES) è il primo kit di insegnamento al mondo dedicato ai bambini con disturbi dello spettro autistico, oltre a disturbi della sfera socio-emotiva.

- 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

6+ anni



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

6+ anni

?

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

11+ anni



MRDPHT-EL-MR

PHOTON KIT APPRENDIMENTO SOCIO EMOTIVO

kit di apprendimento socio-emotivo per imparare a gestire l'aggressività, lo stress e altre emozioni

- 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

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 fondamentali 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*

6+ anni

*Non vendibili singolarmente



PROGRAMMINO




TINY TURBO CARS



EASY CODING GAME



CODING CON LE FIABE



Logica
Problem solving
Pensiero computazionale
Pensiero divergente
Creatività

DIDACTIX FLYSKY

PAVIMENTO E PARETE INTERATTIVA

FlySky è un pavimento interattivo che sfrutta tutti i sensi per rendere apprendimento, formazione e terapia coinvolgenti e divertenti. Questo prodotto multimediale innovativo include un proiettore, un'unità di elaborazione e una telecamera con software dedicato. Grazie al proiettore, le immagini vengono proiettate sul pavimento, attivate dal movimento degli utenti, che interagiscono con un'area illuminata da LED a luce infrarossa. Questa tecnologia consente di godere di giochi, applicazioni e siti web in modo interattivo e stimolante.



54-30104

FLYSKY WALL BASE

PROIETTORE INTERATTIVO 2-IN-1 (PARETE/PAVIMENTO) CON 125 GIOCHI E ATTIVITÀ DIDATTICHE PREINSTALLATE
 - PENNA IR
 -PALLINE INTERATTIVE

54-30106

FLYSKY WALL PREMIUM

PROIETTORE INTERATTIVO 2-IN-1 (PARETE/PAVIMENTO) CON 390 GIOCHI E ATTIVITÀ DIDATTICHE PREINSTALLATE
 - PENNA IR
 -PALLINE INTERATTIVE
 - PISTOLA LASERX

54-30105

FLYSKY WALL EXTRA

PROIETTORE INTERATTIVO 2-IN-1 (PARETE/PAVIMENTO) CON 197 GIOCHI E ATTIVITÀ DIDATTICHE PREINSTALLATE
 - PENNA IR
 -PALLINE INTERATTIVE
 - PISTOLA LASERX
 - LANCIA-DARDI IN SCHIUMA



54-14905

PAVIMENTO INTERATTIVO FLYSKY GO SU CARRELLO

PAVIMENTO INTERATTIVO SU CARRELLO CON 92 ATTIVITÀ E 140 ESERCIZI COMPRESI



54-14906

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

PENNA INTERATTIVA PER SCRIVERE, DISEGNARE E COLORARE SULLA SUPERFICIE DI PROIEZIONE DEL PAVIMENTO INTERATTIVO DIDACTIX

54-14908

PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO SKY CODE

GIOCHI E APPLICAZIONI MULTIMEDIALI AGGIUNTIVE (SPECIALMENTE PER IMPARARE LE BASI DEL CODING) DA UTILIZZARE COL PAVIMENTO INTERATTIVO DIDACTIX FLYSKY.

54-14909

PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO SKY CODE 2

GIOCHI AGGIUNTIVI PER DIDACTIX FLYSKY IDEATI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA PER IMPARARE LE BASI DEL CODING E DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE. QUESTO PACCHETTO INCLUDE ANCHE DEI TUTORIAL SU YOUTUBE.

54-14907

ACCESSORIO PER FLY SKY TAPPETO BIANCO PER PAVIMENTO INTERATTIVO 2X3M

TAPPETO SROTOLABILE DA USARE CON DIDACTIX FLYSKY IN CASO DI PAVIMENTO IRREGOLARE

54-20059

PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO INTERACTIVE BOARD

GIOCHI EXTRA DA INSTALLARE SU FLYSKY

54-20060

PACCHETTO GIOCHI INTEGRATIVO COLORING BOOKS

GIOCHI EXTRA DA INSTALLARE SU FLYSKY

CRICUT

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



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 CRICUIT 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 capi 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 CRICUIT 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 CRICUIT JOY



54-30017

EASYPRESS 3

Termopressa con piastra in ceramica, ideale per termo-trasferire piccole decorazioni su magliette, borse e altri oggetti.

54-30018-EP

KIT MATERIALI PER CRICUT EASYPRESS

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

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

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.

54-30134

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. Include i seguenti software in versione download:

- 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



54-30135

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. Include i seguenti software in versione download:

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

6+ anni



54-30137

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. Include i seguenti software in versione download:

- 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

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-VOL.3
- LE DIFFICOLTÀ ORTOGRAFICHE-VOL.4
- LESSICO E ORTOGRAFIA-VOL.2
- GLI AGLIENI DELL'ORTO

6+ anni



54-30140

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

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

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-SCRITTA
- 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

ITALIANO

Un percorso studiato per allenare le competenze di letto-scrittura dei bambini della scuola primaria, propone cinque software, in versione download:

- 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

DIFFICOLTÀ DI LINGUAGGIO

un percorso studiato per i bambini della scuola primaria con difficoltà del linguaggio. Il percorso propone cinque software, in versione download, 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



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, in versione download: 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

54-30147



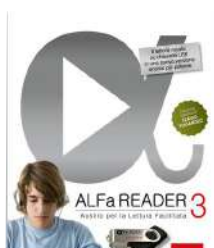
INGLESE

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. Il percorso propone i seguenti software in versione download:

- 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

6+ anni

9788859000969



ALFA READER 3

È una guida operativa che analizza le potenzialità della sintesi vocale come strumento compensativo dei disturbi di lettura e scrittura per favorire l'autonomia e l'efficacia del metodo di studi.

54-30145



METODO ANALOGICO DI BORTOLATO

Propone un percorso, strutturato in cinque software, in versione download, 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 permette ai bambini di raggiungere una competenza attiva nel calcolo attraverso i seguenti software:

- 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

54-30133



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. Include i seguenti software in versione download:

- 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

9788859002581



IPERMAPPE 2

È una guida che illustra le potenzialità dell'utilizzo delle mappe concettuali nello studio, particolarmente nei casi di Disturbi Specifici dell'Apprendimento. Il software allegato permette di costruire autonomamente le mappe.