



OUTDOOR EDUCATION

MADE IN ITALY



vastarredo
arredi didattici innovativi



PRESENTAZIONE

- 04 CHI SIAMO
- 06 OUTDOOR EDUCATION
- 08 I NOSTRI GIOCHI E LE INTELLIGENZE MULTIPLE
- 10 I CAMPI D'ESPERIENZA
- 12 LE NOSTRE FONTI D'ISPIRAZIONE
- 14 I NOSTRI GIOCHI SONO....
- 15 COSA INTENDIAMO PER INCLUSIONE
- 16 PERCHE' UNA LINEA PRIMA INFANZIA?
- 17 PERCHE' UNA LINEA PER OGNI APPRENDIMENTO?
- 18 GENITORI CONSAPEVOLI
- 19 IL NOSTRO IMPEGNO GREEN

I NOSTRI GIOCHI

- 30 INTELLIGENZA LOGICO-MATEMATICA
- 40 INTELLIGENZA LINGUISTICA
- 58 INTELLIGENZA SPAZIALE
- 64 INTELLIGENZA MUSICALE
- 66 INTELLIGENZA CINESTETICA
- 86 INTELLIGENZA INTERPERSONALE
- 100 INTELLIGENZA INTRAPERSONALE
- 106 INTELLIGENZA NATURALISTICA
- 140 COMBINAZIONI



CHI SIAMO



Vastarredo da oltre 65 anni è specializzata nella progettazione e realizzazione di giochi per parchi, outdoor fitness e arredo urbano. Il nostro impegno principale è quello di stare accanto ai piccoli nei loro momenti di svago e di gioco all'aria aperta.

Questo impegno è cresciuto sempre più al passo con i tempi e sempre più attento alle esigenze della collettività che col tempo si trasformano, ma ha mantenuto e sostenuto la caratteristica e solida formula Benessere Bambino.

A Vasto, sulle rive adriatiche della Costa dei Trabocchi e con alle spalle la Majella, l'azienda realizza ogni suo prodotto, dalla scelta dei materiali, alla progettazione e alla produzione.

La sua missione non è esclusivamente rivolta ai bambini, ma nel tempo ha coinvolto anche le loro famiglie, gli amanti dello sport, gli amici a quattro zampe, mettendo a disposizione una serie di idee per rendere il più possibile piacevole e fruibile lo spazio urbano, i suoi arredi e i parchi in genere.

Fiera del suo Made in Italy è presente con successo sul mercato italiano ed estero e collabora con operatori del settore sia pubblico che privato.

Dal fortunato incontro con la Dott.ssa Vittoria Bravi, ideatrice di questo progetto, vastarredo inizia la produzione della nuova linea **OUTDOOR EDUCATION**



“ I bambini sono fiori da non mettere nel vaso: crescono meglio stando fuori con la luce in pieno naso. Con il sole sulla fronte e i capelli ventilati: i bambini sono fiori da fare crescere nei prati”

Roberto Piumini

Ma chi è Vittoria?



FORMAZIONE

- Laurea in psicologia sperimentale
- Laurea in Scienze della Formazione Primaria indirizzo Primaria e Infanzia

EDUCAZIONE

- Corso annuale di pedagogia viva e attiva
- Corso annuale di pedagogia autodidatta
- Bambini e natura
- Orto in condotta

SPECIALIZZAZIONI

- Sostegno
- Disturbi dell'apprendimento (DSA)
- Disturbi dello spettro autistico

ESPERIENZE

- Educatrice comunale di nido d'infanzia
- Insegnante di Scuola Primaria
- Insegnante in scuola libertaria

COS'È?

Tutte le esperienze pedagogiche che si realizzano nei contesti naturali ed ambienti urbani.
Ambiente esterno in continuità con quello interno.

PRINCIPIO 1

Apprendimento esperienziale (Kolb): un apprendimento realizzato attraverso la sperimentazione attiva, l'esperienza concreta e la riflessione cognitiva.

PRINCIPIO 2

Pedagogia dei luoghi (Sobel): l'ambiente e il territorio come luogo privilegiato per un apprendimento autentico, significativo e contestualizzato alla comunità.

AVANGUARDIE EDUCATIVE

Il movimento delle Avanguardie Educative, progetto di ricerca-azione dell'INDIRE, promuove l'Outdoor education come orizzonte innovativo.

MIUR - INDICAZIONI

- Linee guida 0/6 (2020)
- Documento di indirizzo e orientamento (2020)
- Indicazioni nazionali e Nuovi scenari (2018)

EDUCAZIONE CIVICA E SOSTENIBILITÀ

- Maggiore consapevolezza dell'ambiente in cui si vive maturando sentimenti di rispetto e cura verso la natura ed i suoi abitanti.
- Promozione di comportamenti di cura e rispetto verso la natura.
- Fuori dai contesti rigidamente organizzati, si scoprono nuove amicizie, si rinsaldano vecchi rapporti, si sviluppano capacità di cooperazione.
- Possibilità di misurarsi con il rischio, l'inatteso, l'imprevedibile potenziando il senso di efficacia (Bandura) e di consapevolezza di sé.

Legge del 20 agosto 2019, n. 92 (Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica)

Competenze chiave trasversali (soft skills) - Raccomandazioni del Consiglio dell'Unione Europea del 2018

Agenda 2030 (ONU)

VANTAGGI

- L'ambiente esterno come scenario di nuovi e classici racconti: gli animali, gli ostacoli, gli elementi naturali vengono combinati per nuove storie.
- Teoria della rigenerazione dell'attenzione (Kaplan & Kaplan, 1989): aumento della concentrazione dopo aver trascorso del tempo all'aria aperta.
- Connessione con la natura e con i suoi ritmi: vivere l'ambiente esterno spinge a rallentare, a decelerare.

Intelligenze

multiple

“Ogni essere umano ha una combinazione unica di *intelligenze*. Questa è la sfida educativa: stimolare ognuno in modo personalizzato”.

HOWARD GARDNER

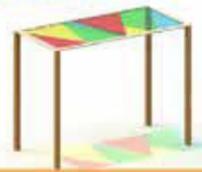
LOGICO- MATEMATICA

giostrine
permanenza dell'oggetto
pensiero scientifico



SPAZIALE

movimenti grossolani
percezione sensoriale



INTRAPERSONALE

storytelling immersivo
attività espressive
amaca



MUSICALE

esplorazione dei suoni



CINESTETICA

esplorazione sensoriale
motricità fine



LINGUISTICA

nomenclatura
storytelling



INTERPERSONALE

emozioni
gioco simbolico
teatro



NATURALE

osservazione natura
sostenibilità



Gli ambienti di gioco della proposta offrono **stimoli sensoriali** che rispondono ai diversi **stili di apprendimento**, in **contesti sociali**, così da favorire la creazione di maggiori connessioni e quindi un'acquisizione più solida e **complessa** degli apprendimenti, nel rispetto dell'unicità di ciascuna persona.



MARIA MONTESSORI	
principi	cosa proponiamo
vita pratica	uso di materiale autentico
"aiutami a fare da solo"	materiale auto-correttivo e intuitivo
mente assorbente	creazione di un ambiente stimolante
periodi sensitivi	giochi per la fascia 0-6 anni che rispondono ai momenti particolarmente ricettivi dell'apprendimento di linguaggio, ordine, movimento, sensoriale, piccoli oggetti e vita sociale.

MILDRED PARTEN	
principi	cosa proponiamo
evoluzione del gioco	giochi che rispettano lo sviluppo delle diverse modalità di gioco: comportamento non occupato (0-1 anno), solitario (0-2 anni), parallelo (2-3 anni), associativo (3-4 anni), cooperativo (dai 4 anni), di ruolo (dai 6 anni).

EMILY PIKLER	
principi	cosa proponiamo
"datemi tempo"	giochi adatti sin dalla nascita
adulto di riferimento	giochi che permettono all'adulto di passare da sostegno ad osservatore
rispetto del livello di sviluppo	ambiente di gioco studiato per diversi livelli di difficoltà

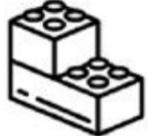
LORIS MALAGUZZI (REGGIO CHILDREN)	
principi	cosa proponiamo
"il bambino è fatto di cento"	giochi consentono plurimi accessi alla realtà
ambiente esteticamente bello	utilizziamo materiali naturali, colori pastello, quantità equilibrata di stimoli per ciascuna area di lavoro

JOHN DEWEY	
principi	cosa proponiamo
learning by doing imparare facendo	giochi che privilegiano la costruzione attiva del sapere e che stimolano il ragionamento

JEAN PIAGET	
principi	cosa proponiamo
stadio sensomotorio 0-2 anni	giochi che permettono la conoscenza del mondo attraverso le azioni fisiche che il bambino compie su di esso.
movimento	ambiente che permette di entrare in relazione col proprio corpo attraverso la percezione della proprio efficienza nell'apprendimento e nella ricognizione spazio-temporale del mondo circostante
stadio pre-operatorio +2 anni	giochi che favoriscono il gioco simbolico

ELINOR GOLDSCHMIED	
principi	cosa proponiamo
esperienza diretta	giochi che stimolano i sensi per un'esperienza globale dell'apprendimento

HOWARD GARDNER	
principi	cosa proponiamo
combinazione unica di intelligenze	attività per ogni stile di apprendimento

- 
1
sicuri e durevoli
- 
2
basati su evidenze scientifiche
- 
3
impegnativi ma non frustranti
- 
4
inclusivi a 360 gradi
- 
5
intuitivi e interessanti
- 
6
esteticamente belli
- 
7
scarsamente strutturati
- 
8
rispettosi dei ritmi di sviluppo
- 
9
utili alla crescita
- 
10
significativi per il mondo del bambino

I nostri giochi sono ideati tenendo in considerazione tutti i bambini e le bambine, valorizzando la loro unicità.

- 1
difficoltà motorie
0,1% della popolazione scolastica
cosa proponiamo
 attività accessibili senza barriere architettoniche
- 2
ritardi cognitivi
3% della popolazione scolastica
cosa proponiamo
 attività che si focalizzano sull'esperienza sensoriale
- 3
difficoltà di apprendimento
3% della popolazione scolastica
cosa proponiamo
 giochi con parti scritte con linguaggio simbolico e con formato testuale altamente leggibile
- 4
disturbi pervasivi dello sviluppo
0,45% della popolazione scolastica
cosa proponiamo
 attività che prevedono il contenimento e luoghi definiti dove giocare
- 5
disabilità intellettiva
2,5% della popolazione scolastica
cosa proponiamo
 attività basate sull'uso della percezione sensoriale, dei simboli e della costruzione del sapere tramite il corpo.
- 6
difficoltà a socializzare
59% dei bambini e ragazzi riferisce difficoltà relazionali causa COVID-19 (Save the Children)
cosa proponiamo
 attività che favoriscono il gioco di gruppo sia in forma condivisa che parallela

In generale, la proposta - ideata e studiata per uno sviluppo cognitivo e motorio in via di maturazione - è particolarmente adatta per chi presenta differenti disturbi o difficoltà e che ha un'età anagrafica più avanzata rispetto a quella per cui sono stati creati (dunque oltre i 5-6 anni).

INNOVAZIONE

nei parchi pubblici non ci sono proposte dedicate interamente alla prima infanzia

DEPRESSIONE POST-PARTUM

7-12% delle donne soffre di depressione post-partum: solitudine, tendenza a rimanere in casa come fattori predisponenti.

EMBODIED THEORY

Non c'è apprendimento senza movimento: il corpo è centrale nell'acquisizione di nuove conoscenze

MONTESSORI

Il bambino si costruisce nel movimento. Mentre l'adulto agisce spinto dal pensiero, il bambino si muove per costruire pensiero e azione in un'unità coerente.

PROBLEMI DI ATTACCAMENTO

15-20% dei genitori riporta difficoltà ad instaurare una relazione positiva col figlio, soprattutto nella primissima infanzia.

PERIODO CRUCIALE

La prima infanzia è considerato il periodo più importante dell'intero arco di vita della persona.

LOCKE

La mente non pensa se prima l'esperienza non le fornisce il materiale sul quale riflettere.

PIKLER

Il corpo è come un banco di prova delle esperienze cognitive.

FIGLI UNICI

Il 46,5% delle famiglie hanno un solo figlio, con conseguenti possibili ripercussioni relazionali.

TUTTI INSIEME

Il singolo genitore può uscire al parco con più figli di età diverse e partecipare attivamente a tutte le diverse proposte in base allo sviluppo di ciascuno.

NEUROSCIENZE

Il processo di conoscenza è un passaggio graduale e continuo dalla percezione sensoriale al pensiero astratto.

SCUOLA

Movimento correlato positivamente con i risultati scolastici, la velocità di calcolo e di lettura, l'abilità nella scrittura.

DISTURBO DEFICIT NATURA

I bambini e le bambine trascorrono molto tempo in ambienti al chiuso con conseguente aumento del rischio di sviluppare disturbi dell'attenzione, depressione ed obesità.

SALUTE

Giocare all'aria aperta ha ricadute positive sul sistema immunitario, riduce la trasmissione dei virus, facilita il sonno, riduce lo stress.

PIAGET

Soprattutto nella prima infanzia, l'esperienza e il pensiero seguono i canali di carattere psicomotorio.

WALLON

Lo sviluppo integro e integrato di corpo e mente e la sperimentazione corporea dell'ambiente portano alla conoscenza di sé, degli altri e del mondo.

VALORE PEDAGOGICO



Pensiero logico



Bisogno di
sicurezza



Ragionamento
strategico

In ogni gioco sono evidenziate le finalità pedagogiche e le aree di apprendimento coinvolte.
Rendere consapevoli i genitori delle caratteristiche delle attività svolte per sensibilizzare sulle varie forme di gioco esistenti e promuovere una cultura che privilegi il gioco reale a quello virtuale.

CONSIGLI

Come lavorare con i materiali lessicali secondo il metodo Montessori.

Tre livelli:

1. conoscere gli oggetti: l'adulto nomina più volte un oggetto alla volta toccandolo e poi scorrendo un dito sul testo scritto. Sviluppa il vocabolario. (dai 6 mesi)

2. abbinamento: l'adulto, indicando gli oggetti in alto, chiede dov'è un oggetto poi, indicando le figure nella parte

Alcuni giochi sono corredati da brevi indicazioni su come supportare il bambino e la bambina nelle attività.

In questo modo l'adulto può partecipare attivamente e accompagnare nell'apprendimento in base ai diversi livelli di sviluppo.



Sustainability®
Award

vostarredo premiata nella TOP100 delle aziende sostenibili in Italia

La prestigiosa rivista internazionale Forbes ha pubblicato la lista delle prime 100 aziende italiane per sostenibilità, selezionate tra le candidate alla prima edizione del Sustainability Award promosso da Credit Suisse e KON Group. Le imprese individuate si sono sottoposte a una valutazione indipendente dei due partner tecnici: la prima fondata su I modello di rating ESG sviluppato da ALTIS Alta Scuola Impresa e Società dell'Università Cattolica del Sacro Cuore e la seconda basata sulla metodologia di Reprisk.

Sustainability Award

Il Sustainability Award è un riconoscimento riservato alle imprese italiane che si sono distinte nell'avvio e nell'implementazione di percorsi di sviluppo sostenibile e inclusivo, con l'obiettivo generare valore per gli stakeholder e per la comunità.



OGNI INFOGRAFICA È ACCOMPAGNATA DA UN QR-CODE CHE PERMETTE DI ACCEDERE AGLI ESERCIZI DI RINFORZO E APPROFONDIMENTO DELLE TEMATICHE TRATTATE.



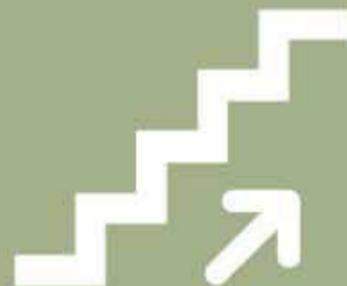
GIOCHI ATTIVI E DIVERTENTI

Diverse modalità per esercitarsi negli apprendimenti: quiz, abbinamenti e tanto altro.



2 LIVELLI

Due livelli di difficoltà degli apprendimenti per ciascun argomento.



GIOCHI BILINGUE

Ogni tematica viene affrontata in italiano e in inglese per ampliare il lessico in maniera interattiva sia nella lettura che nell'ascolto

ESERCIZI INCLUSIVI E COMPENSATIVI

Ogni gioco fa un largo uso di immagini e prevede un audio come supporto a chi ha difficoltà di lettura .



3 DIVERSI USI



in giardino



in classe



a casa

L'ORTO SCOLASTICO come laboratorio di prevenzione e tutela dell'ambiente, come motore per l'acquisizione di comportamenti sostenibili acquisiti in un contesto che necessita di cooperazione e collaborazione.

Le informazioni, da sole, non riescono a modificare radicalmente i comportamenti. È necessaria un'educazione basata sulla conoscenza attiva ed esperenziale che parte dall'informazione, passa per la pratica e l'osservazione, prosegue con la formulazione delle ipotesi e la loro confutazione e, infine, prevede un consolidamento degli apprendimenti.

The image displays five educational activity categories, each with a representative icon and a collection of materials:

- MI INFORMO** (Information): Represented by an 'i' icon. Includes various educational charts and posters on wooden stands, such as 'GLI INSETTI DELL'ORTO' and 'GLI UCCELLI DELL'ORTO'.
- PRATICO E OSSERVO** (Practical and Observe): Represented by a hand and eye icon. Includes various planters, raised beds, and observation structures like birdhouses and insect hotels.
- IPOTIZZO** (Hypothesis): Represented by a question mark icon. Includes a chalkboard with an alphabet list and a whiteboard on a wooden stand.
- CONFUTO** (Confutation): Represented by a lightbulb icon. Includes interactive boards with buttons and labels, and a small table with a chalkboard.
- CONSOLIDO** (Consolidation): Represented by a brain icon. Includes an 'esercizi online' (online exercises) board with a tree diagram and a large board with various icons and labels.



I NOSTRI ARREDI RISPETTANO L'AMBIENTE



PROGETTI





Il bambino nasce già con un **cervello matematico**: differenzia piccole quantità, senza contare.
 Il bambino è un **piccolo scienziato** sin dalla più tenera età: ha un'innata spinta alla scoperta, procede per prove ed errori, fa ipotesi e individua nessi logici, ne verifica la validità.

I giochi proposti per lo sviluppo dell'intelligenza logico-matematica lavorano:

- sulla concentrazione e l'attenzione sostenuta
- sul pensiero scientifico
- sulla discriminazione sensoriale globale
- sulla capacità di elaborare la comparsa e scomparsa
- sulla relazione con l'adulto creando momenti di condivisione unici



Giostrina Montessori-Munari VB0101



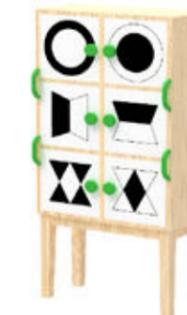
Giostrina Montessori-Munari tattile VB0108



Giostrina Montessori-Munari col vento VB0103



Cucù cassetti grande VB0107



Cucù cassetti bianco e nero VB0102



Cucù cassetti orizzontale VB0106



Numeri e quantità VB0104



Ruota dei colori VB0105



CODICE	NOME	MISURE	ETÀ	
VB0101	Giostrina Montessori-Munari bianco e nero	160X15X90	0-2	✓
VB0108	Giostrina Montessori-Munari tattile	160X15X90	0-2	✓
VB0103	Giostrina Montessori-Munari col vento	160X30X90	0-1	✓
VB0102	Cucù cassetti bianco e nero	33X15X70	0-3	✓
VB0106	Cucù orizzontale	50X15X50	0-3	✓
VB0107	Cucù cassetti grande	50X15X100	0-3	✓
VB0104	Numeri e quantità	100x10x157	2-7	✓
VB0105	La ruota dei colori	110x30x100	1-10	✓

Giostrina Montessori-Munari bianco e nero

Giostrina Montessori-Munari tattile



DIMENSIONI: 160X15X90 cm



DIMENSIONI: 160X15X90 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 0-2 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0101

INCLUSIONE:



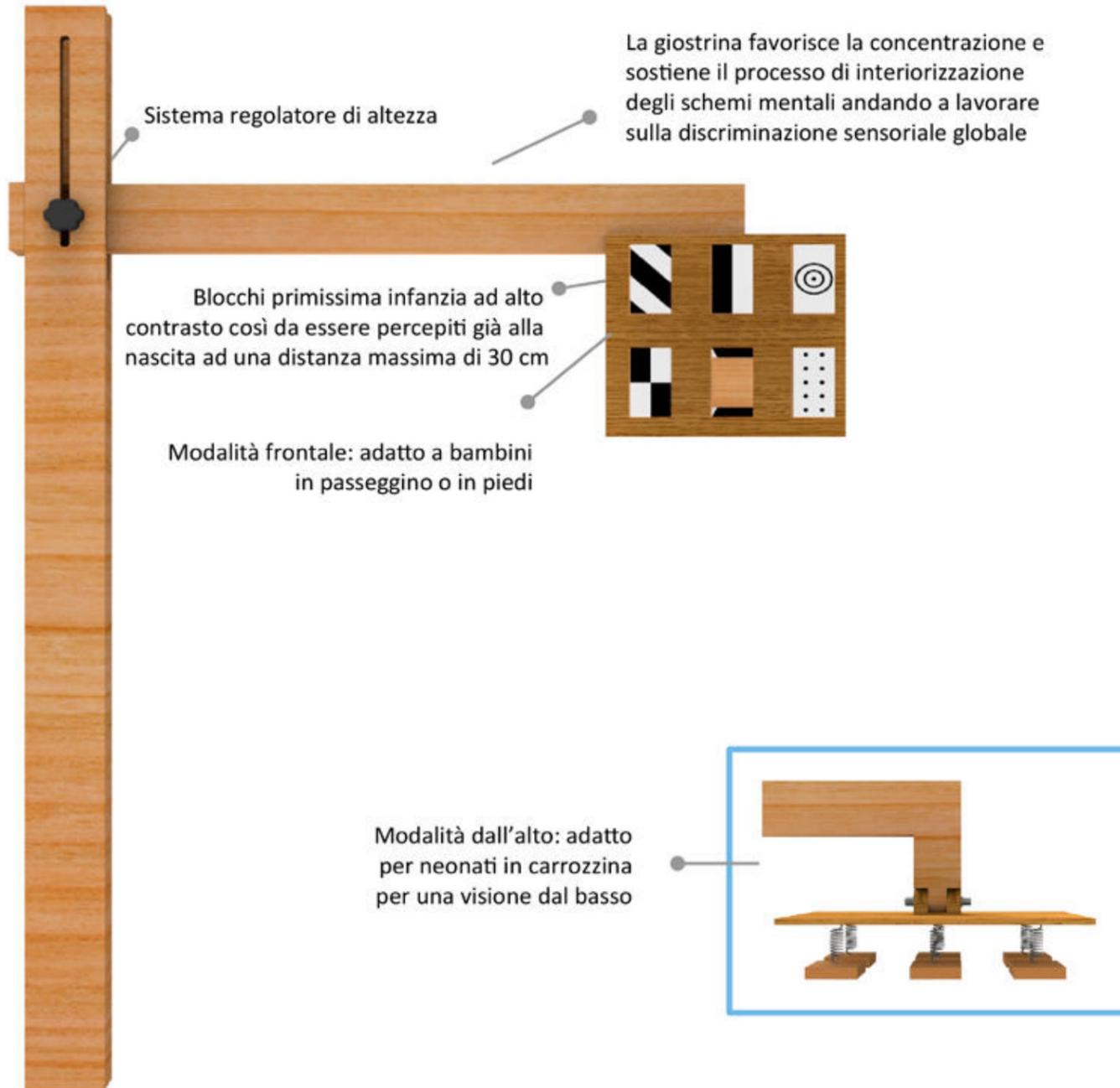
Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 0-2 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0108



La giostrina favorisce la concentrazione e sostiene il processo di interiorizzazione degli schemi mentali andando a lavorare sulla discriminazione sensoriale globale

Sistema regolatore di altezza

Blocchi primissima infanzia ad alto contrasto così da essere percepiti già alla nascita ad una distanza massima di 30 cm

Modalità frontale: adatto a bambini in passeggino o in piedi

Modalità dall'alto: adatto per neonati in carrozzina per una visione dal basso

La giostrina favorisce la concentrazione e sostiene il processo di interiorizzazione degli schemi mentali andando a lavorare sulla discriminazione sensoriale globale

Sistema regolatore di altezza

Modalità frontale: adatto a bambini in passeggino o in piedi

Modalità dall'alto: adatto per neonati in carrozzina per una visione dal basso

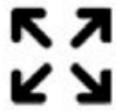
Blocchi tattili adatti dai 9 mesi: 6 textures diverse così da affinare i sensi partendo da quello più sviluppato alla nascita, il tatto.

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



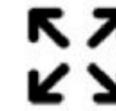
Memoria sensoriale



Socializzazione



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Stimolazione tattile



Memoria sensoriale



Socializzazione

Giostrina Montessori-Munari col vento

Cucù cassetti bianco e nero



DIMENSIONI: 160X30X90 cm



DIMENSIONI: 33x15x70 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-1 anno



Indoor Outdoor

codice: VB0103

INCLUSIONE:



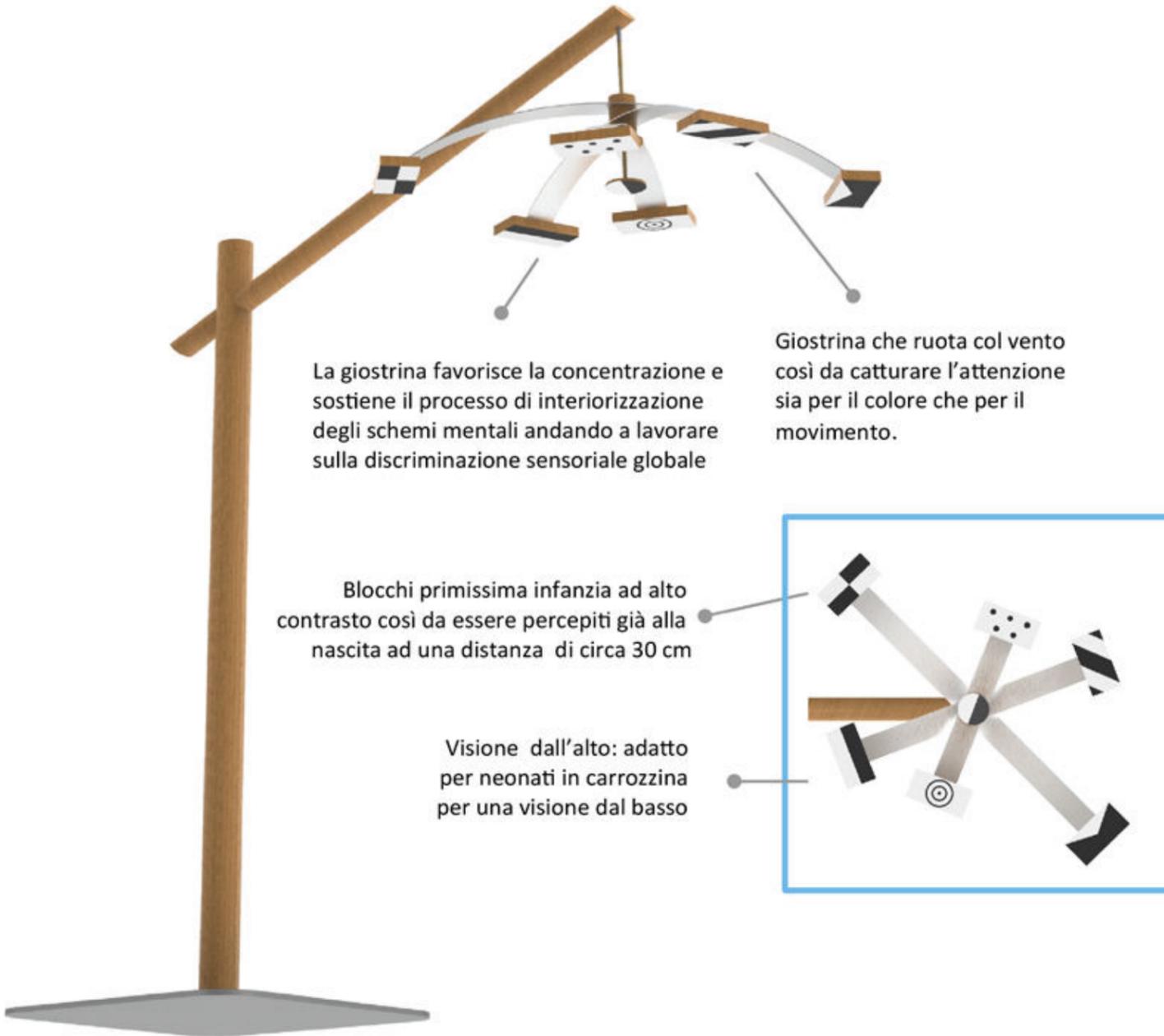
Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-3 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0102



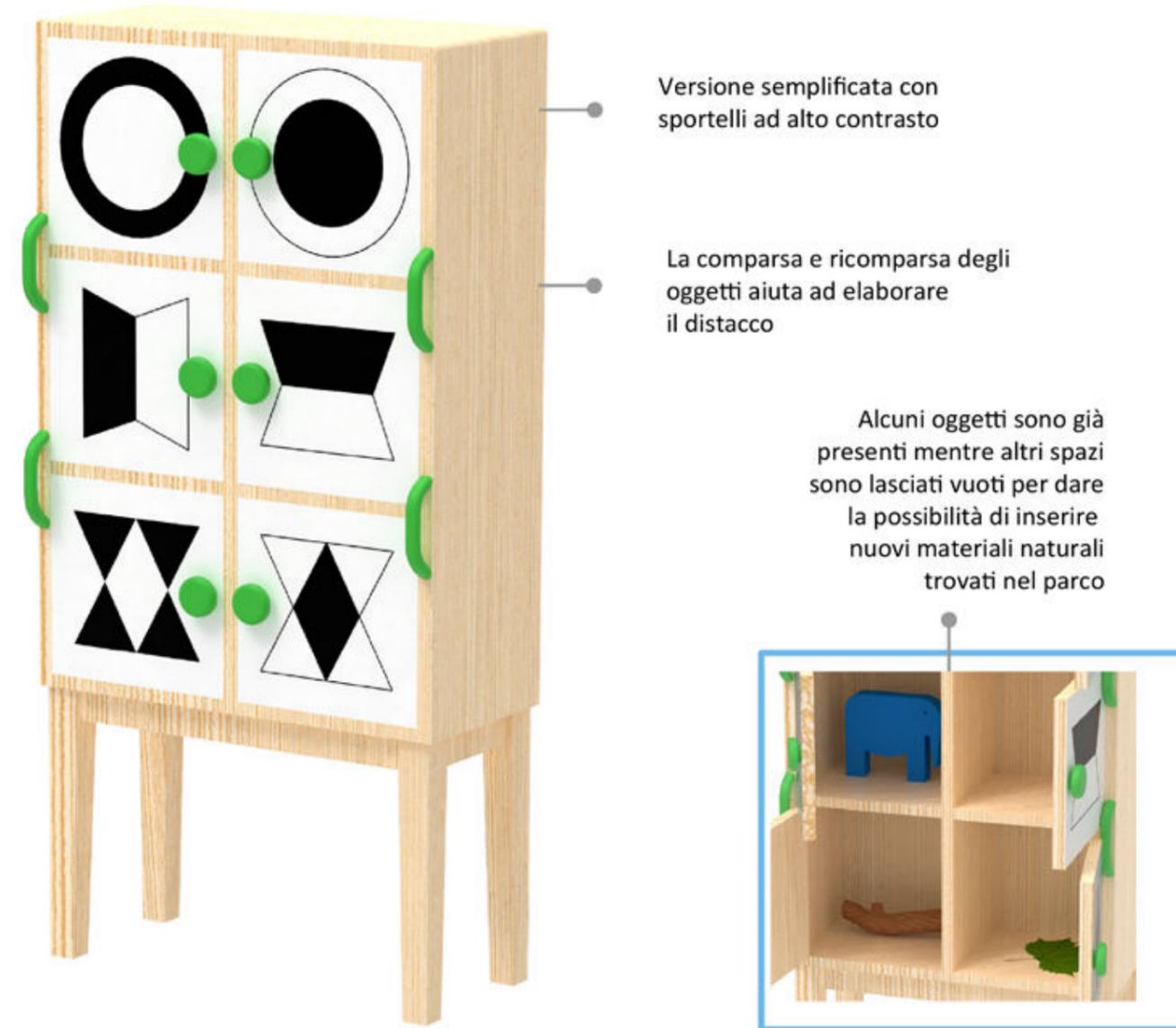
La giostrina favorisce la concentrazione e sostiene il processo di interiorizzazione degli schemi mentali andando a lavorare sulla discriminazione sensoriale globale

Giostrina che ruota col vento così da catturare l'attenzione sia per il colore che per il movimento.

Blocchi primissima infanzia ad alto contrasto così da essere percepiti già alla nascita ad una distanza di circa 30 cm

Visione dall'alto: adatto per neonati in carrozzina per una visione dal basso

Il cucù facilita lo sviluppo della permanenza dell'oggetto e permette al bambino di rappresentare mentalmente il suo mondo



Versione semplificata con sportelli ad alto contrasto

La comparsa e ricomparsa degli oggetti aiuta ad elaborare il distacco

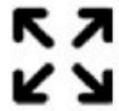
Alcuni oggetti sono già presenti mentre altri spazi sono lasciati vuoti per dare la possibilità di inserire nuovi materiali naturali trovati nel parco

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Stimolazione tattile



Memoria sensoriale



Socializzazione



Pensiero logico



Coordinazione oculo-manuale



Bisogno di sicurezza



Ragionamento strategico



Socializzazione

Cucù cassetti orizzontale

Cucù cassetti grande



DIMENSIONI: 50x15x50 cm



DIMENSIONI: 50x15x100 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-3 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0106

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-3 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0107

Il cucù facilita lo sviluppo della permanenza dell'oggetto e permette al bambino di rappresentare mentalmente il suo mondo

Il cucù facilita lo sviluppo della permanenza dell'oggetto e permette al bambino di rappresentare mentalmente il suo mondo



La comparsa e ricomparsa degli oggetti aiuta ad elaborare il distacco

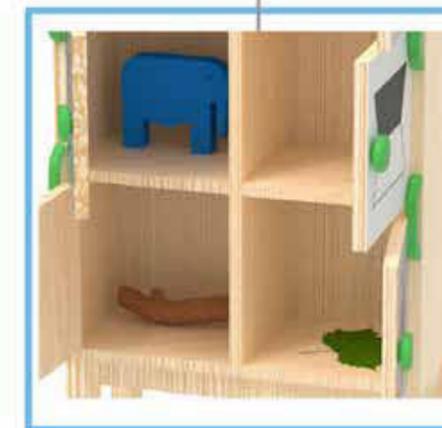
Alcuni oggetti sono già presenti mentre altri spazi sono lasciati vuoti per dare la possibilità di inserire nuovi materiali naturali trovati nel parco



La comparsa e ricomparsa degli oggetti aiuta ad elaborare il distacco

Versione complessa: lavora Sulla memoria di lavoro

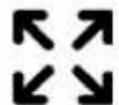
Alcuni oggetti sono già presenti mentre altri spazi sono lasciati vuoti per dare la possibilità di inserire nuovi materiali naturali trovati nel parco



VALORE PEDAGOGICO



Pensiero logico



Coordinazione oculo-manuale



Bisogno di sicurezza



Ragionamento strategico



Socializzazione

VALORE PEDAGOGICO



Pensiero logico



Coordinazione oculo-manuale



Bisogno di sicurezza



Ragionamento strategico



Socializzazione

Numeri e quantità



DIMENSIONI: 100X10X157 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-7 anni



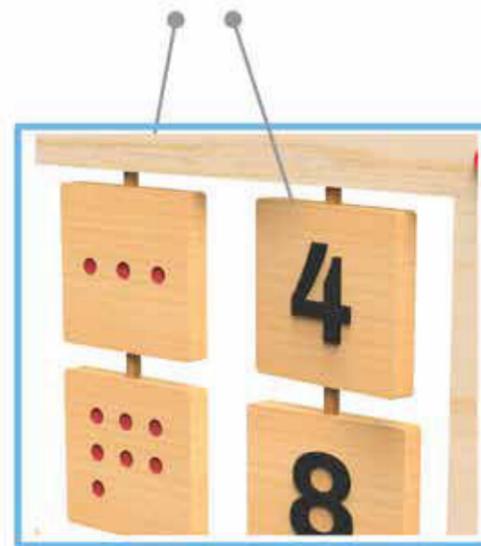
Indoor Outdoor

codice: VB0104



Ogni tessera presenta il numero e la relativa quantità, sia in modalità visiva che tattile: i numeri sono in rilievo, le numerosità sono cave.

Le quantità sono organizzate nell'ordine di 3 che corrisponde allo span biologicamente determinato, presente sin dalla nascita.



VALORE PEDAGOGICO



Pensiero logico



Coordinazione oculo-manuale



Bisogno di sicurezza



Ragionamento strategico



Socializzazione

La ruota dei colori



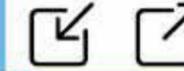
DIMENSIONI: 110X30X100 cm

INCLUSIONE:



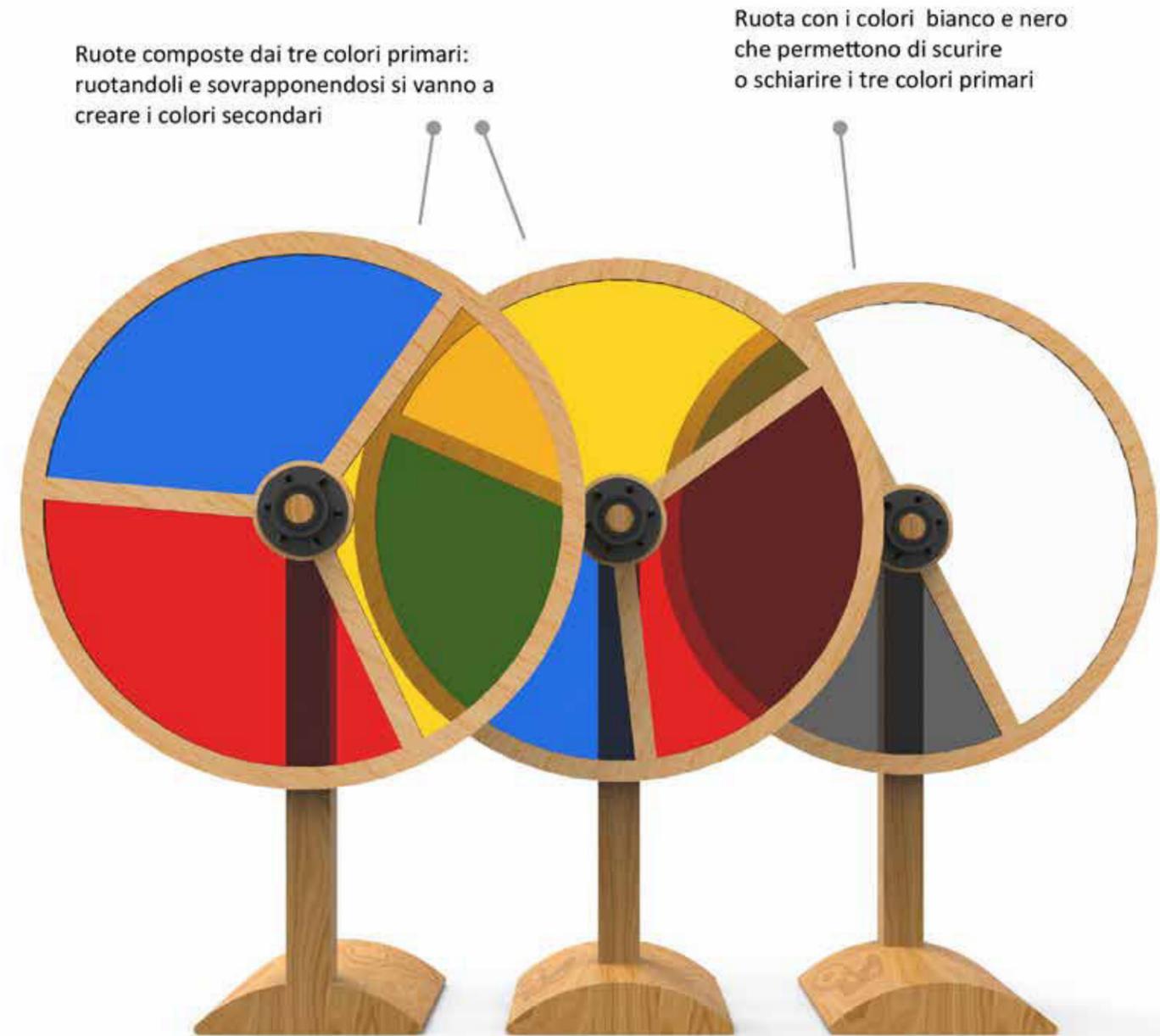
Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-10 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0105



Ruote composte dai tre colori primari: ruotandoli e sovrapponendosi si vanno a creare i colori secondari

Ruota con i colori bianco e nero che permettono di scurire o schiarire i tre colori primari

VALORE PEDAGOGICO



Pensiero logico



Scoperta



Pensiero scientifico



Ragionamento strategico



Socializzazione

INTELLIGENZA LINGUISTICA

Il linguaggio si sviluppa, non si impara, diceva la **Montessori**, tutto dipende dalla capacità degli adulti di rispondere ai bisogni dei bambini. Durante i primi 8 anni di vita i bambini si trovano nel pieno di quello che viene chiamato **periodo sensitivo** per il linguaggio per cui apprendono senza sforzo una o più lingue.

I giochi proposti per lo sviluppo dell'intelligenza linguistica lavorano:

- sull'utilizzo dei simboli quali parole, immagini e gesti
- sull'espansione del vocabolario
- sull'analisi dei suoni e la loro riproduzione
- sulla capacità narrativa
- sull'identità individuale e sociale
- sull'assunzione della prospettiva dell'altro
- sulla relazione con l'adulto e con i pari



Nomenclatura
VB0201



Nomenclatura e suoni
onomatopeici
VB0205



Nomenclatura e suoni
onomatopeici foto
VB0205



Storytelling immersivo
VB0209



Storytelling sequenze
componibili
VB0213



Storytelling interattivo
VB0203



Storytelling interattivo
musicale
VB0204



Alfabeto
montessoriano
VB0207



Storytelling classico
VB0202



Kamishibai
VB0208



Teatro delle marionette
VB0210



Teatro delle ombre
VB0211



Teatro tradizionale
VB0212



CODICE	NOME	MISURE	ETÀ	
VB0201	Nomenclatura	110x15x225	1-6	✓
VB0205	Nomenclatura e suoni onomatopeici	100x10x157	2-10	✓
VB0206	Nomenclatura e suoni onomatopeici foto	100x10x157	2-10	✓
VB0202	Storytelling classico	100x10x100/157	1-3/3-6	✓
VB0213	Storytelling sequenze componibili	100x10x100/157	1-3/3-6	✓
VB0203	Storytelling interattivo	100x10x100/157	1-3/3-6	✓
VB0204	Storytelling interattivo musicale	100x10x100	1-6	✓
VB0209	Storytelling immersivo	200x180x120	1-6	✓
VB0208	Kamishibai	70x20x130/150	2-6/6-10	✓
VB0210	Teatro delle marionette	200x60x160/180/200	1-3/3-6/6-12	✓
VB0211	Teatro delle ombre	200x60x160/180/200	1-3/3-6/6-12	✓
VB0212	Teatro tradizionale	250x60x160/180/200	1-3/3-6/6-12	✓
VB0207	Alfabeto montessoriano	100x10x157	4-7	✓

Nomenclatura

Nomenclatura e suoni onomatopeici



DIMENSIONI: 110X15X225 cm



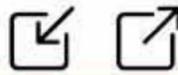
DIMENSIONI: 100x10x157 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie, Ritardi cognitivi, Disturbi pervasivi, Disabilità intellettiva, Difficoltà a socializzare, Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0201

INCLUSIONE:



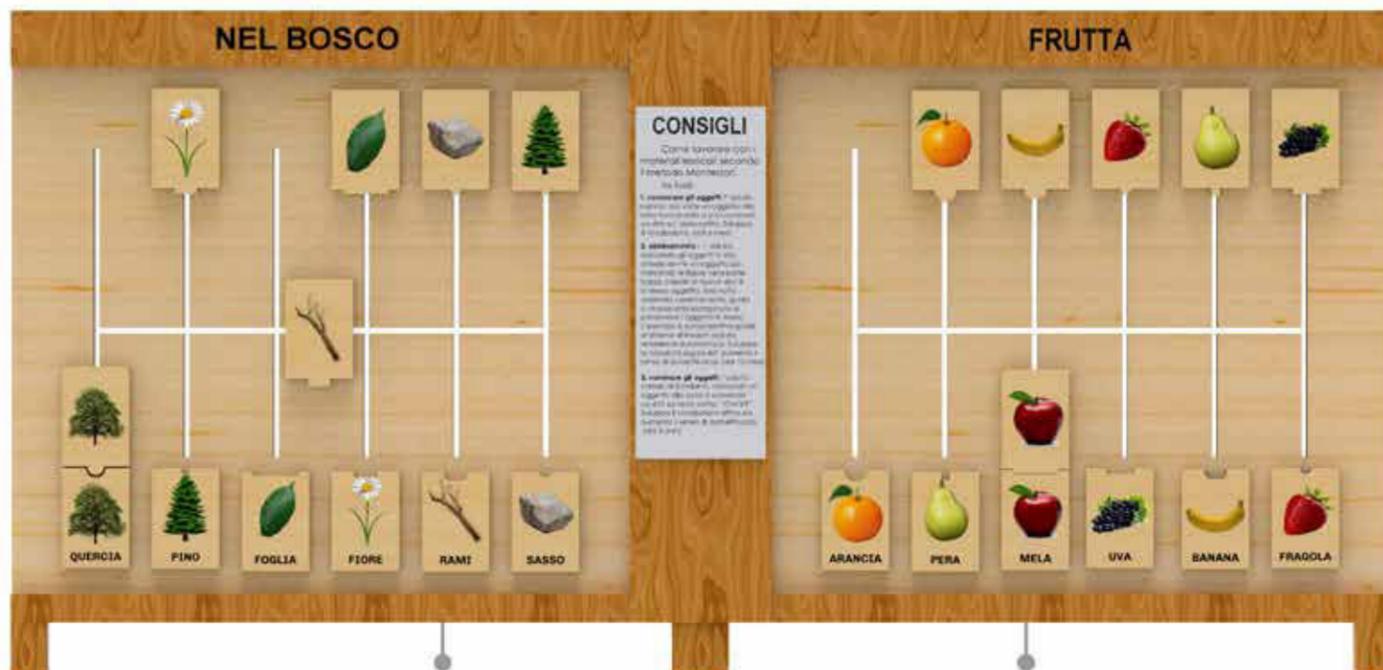
Difficoltà motorie, Ritardi cognitivi, Disturbi pervasivi, Disabilità intellettiva, Difficoltà a socializzare, Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-10 anni



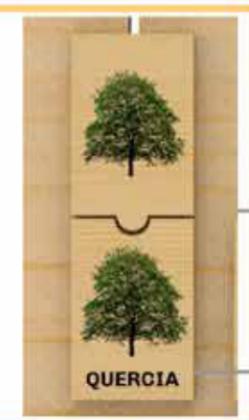
Indoor Outdoor

codice: VB0205



Blocchi di parole da abbinare in base a diversi livelli di difficoltà: su richiesta di un adulto, in base all'immagine, sul riconoscimento delle lettere

RETRO
Due categorie diverse: la frutta ed i colori.
Possibilità di giocare su più categorie.



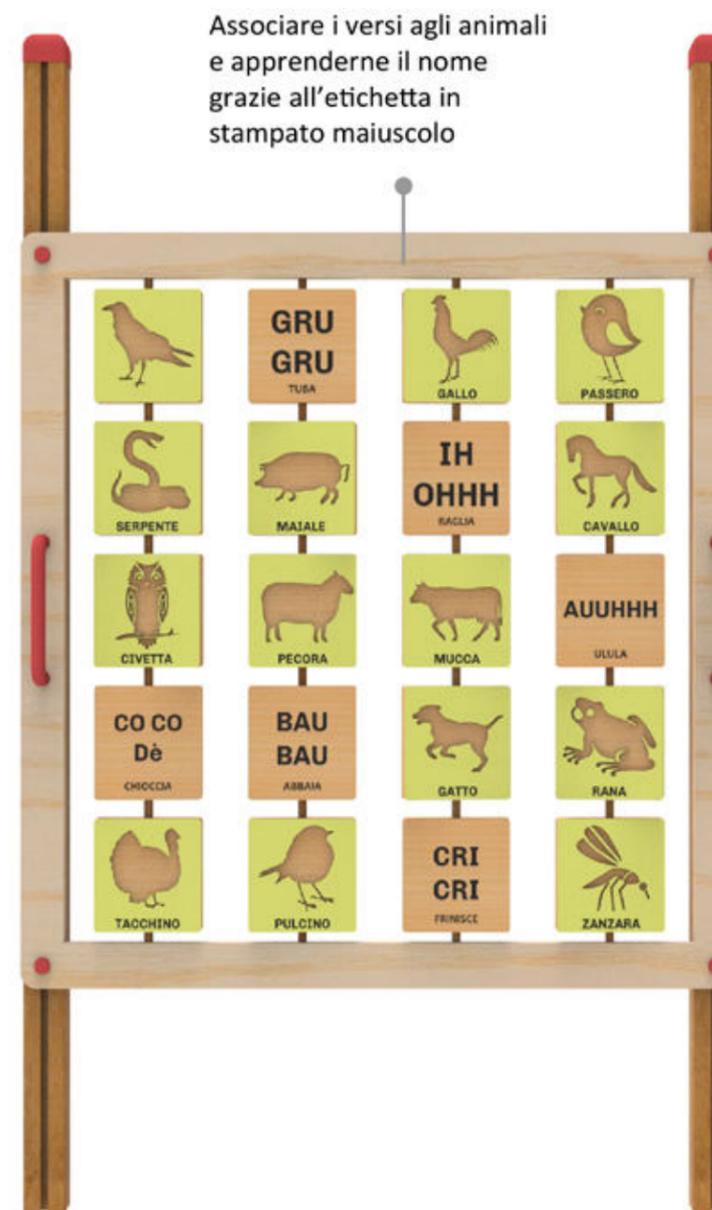
Spunti per gli adulti che vogliono guidare nell'esplorazione linguistica

Sistema ad incastro per auto-correzione così da favorire il gioco autonomo e sostenere l'autostima

Etichetta verbale per stimolare il riconoscimento del sistema scritto: alfabetizzazione emergente



VALORE PEDAGOGICO



Associare i versi agli animali e apprendere il nome grazie all'etichetta in stampato maiuscolo

Il profilo degli animali è cavo così da permettere una memorizzazione sensoriale: i bambini e le bambine possono seguire il contorno con le dita



VALORE PEDAGOGICO



Pensiero logico



Estensione vocabolario



Bisogno di sicurezza



Categorizzazione



Socializzazione



Alfabetizzazione lingua scritta



Categorizzazione



Estensione vocabolario



Scoperta



Memoria sensoriale

Nomenclatura e suoni onomatopeici foto

Storytelling classico



DIMENSIONI: 100x10x157 cm



DIMENSIONI: 100X10X100 cm 0-3 anni | 100x10x157 cm 3-10 anni

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-10 anni



Indoor Outdoor

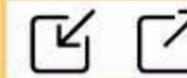
codice: VB0206

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-10 anni

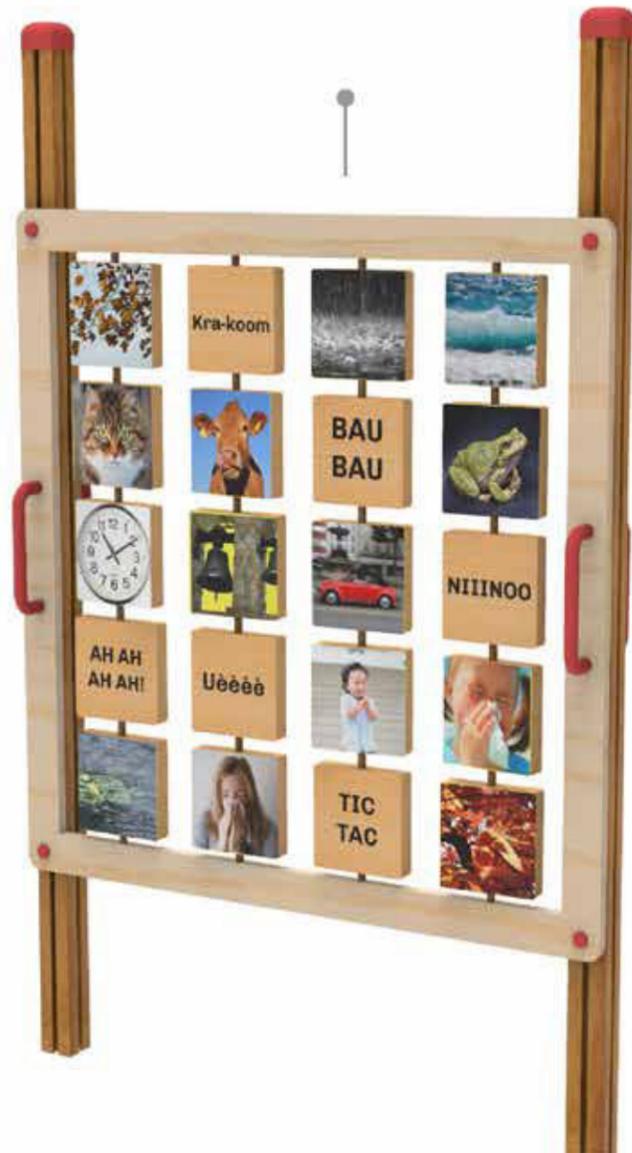


Indoor Outdoor

codice: VB0202

Associare i rumori, i versi e le espressioni alla fonte da cui provengono e apprendere il nome grazie all'etichetta in stampato maiuscolo

Il pensiero narrativo permette di costruire significati condivisi, di organizzare l'esperienza e contribuisce allo sviluppo emozionale e sociale



Montessori: uso delle foto per una maggiore connessione con il reale



VALORE PEDAGOGICO



Racconto suddiviso in sequenze per immagini e breve testo

Le immagini sono chiare e lineari così da aiutare il racconto anche ai bambini non ancora scolarizzati

Sul retro è possibile inserire un'ulteriore storia

ALTRE STORIE:

- Peter Pan
- Don Chisciotte
- Il mago di Oz
- Alice nel Paese delle Meraviglie
- Robin Hood
- Il libro della giungla

VALORE PEDAGOGICO



Alfabetizzazione lingua scritta



Categorizzazione



Estensione vocabolario



Scoperta



Estensione vocabolario



Produzione lessicale



Socializzazione



Sviluppo affettivo



Gioco simbolico

Storytelling sequenze componibili

Storytelling interattivo

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 0-3 anni | 100x10x157 cm 3-10 anni

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 0-3 anni | 100x10x157 cm 3-10 anni

INCLUSIONE: Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-10 anni codice: VB0213

INCLUSIONE: Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-10 anni codice: VB0203

Il pensiero narrativo permette di costruire significati condivisi, di organizzare l'esperienza e contribuisce allo sviluppo emozionale e sociale

Racconto animato: i bambini e le bambine possono muovere i personaggi seguendo le fasi della storia



Racconto suddiviso in sequenze che si possono staccare e riordinare così da sviluppare la capacità narrativa e logica.

Le immagini sono chiare e lineari così da aiutare il racconto anche ai bambini non ancora scolarizzati

ALTRE STORIE:

- Peter Pan
- Don Chisciotte
- Il mago di Oz
- Alice nel Paese delle Meraviglie
- Robin Hood
- Il libro della giungla

Sul retro è possibile inserire un'ulteriore storia



Testo breve della storia, suddiviso in fasi così da facilitare il racconto e l'animazione attraverso i personaggi

Sul retro è possibile inserire un'ulteriore storia

ALTRE STORIE:

- Peter Pan
- Don Chisciotte
- Il mago di Oz
- Alice nel Paese delle Meraviglie
- Robin Hood
- Il libro della giungla

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO

- Estensione vocabolario
- Produzione lessicale
- Socializzazione
- Sviluppo affettivo
- Gioco simbolico

- Estensione vocabolario
- Produzione lessicale
- Socializzazione
- Sviluppo affettivo
- Gioco simbolico

Storytelling interattivo musicale

Storytelling immersivo



DIMENSIONI: 100x10x100 cm 1-6 anni



DIMENSIONI: 200X180X120 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0204

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0209

Racconto animato della famosissima filastrocca "Whisky il ragnetto": i bambini e le bambine possono muovere i personaggi seguendo le fasi della storia



Ascoltare e produrre i racconti, e impersonificarsi con i vari personaggi, favorisce la costruzione ordinata delle conoscenze sulla realtà e promuove lo sviluppo dell'identità individuale e sociale

VALORE PEDAGOGICO



Estensione vocabolario



Produzione lessicale



Socializzazione

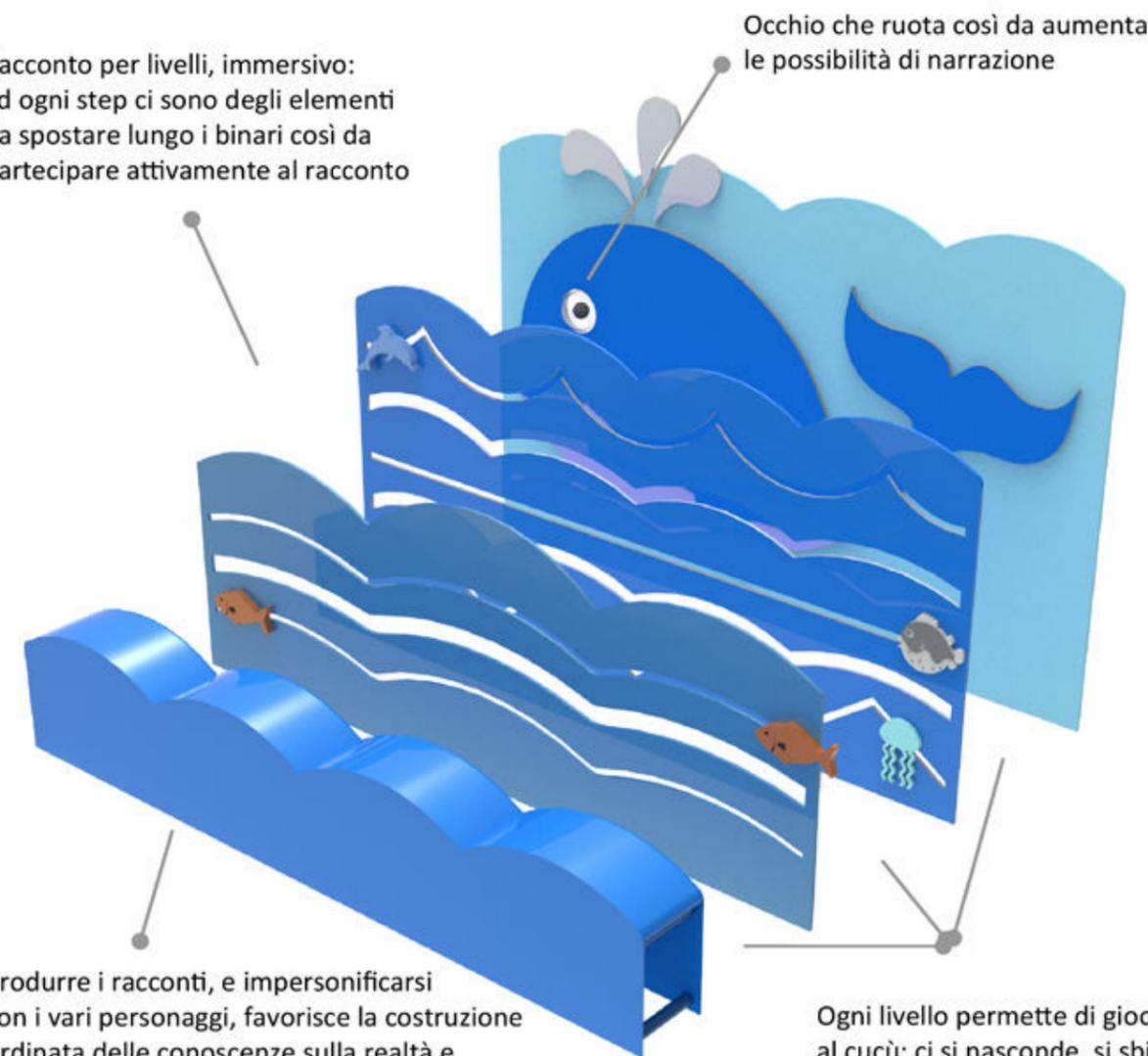


Sviluppo affettivo



Gioco simbolico

Racconto per livelli, immersivo: ad ogni step ci sono degli elementi da spostare lungo i binari così da partecipare attivamente al racconto



Occhio che ruota così da aumentare le possibilità di narrazione

Produrre i racconti, e impersonificarsi con i vari personaggi, favorisce la costruzione ordinata delle conoscenze sulla realtà e promuove lo sviluppo dell'identità individuale e sociale

Ogni livello permette di giocare al cucù: ci si nasconde, si sbircia attraverso le fessure, si cambia nascondiglio.

VALORE PEDAGOGICO



Bisogno di sicurezza



Produzione del linguaggio



Socializzazione



Comunicazione verbale



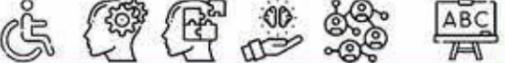
Creatività e immaginazione

Kamishibai

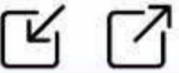
Teatro delle marionette

DIMENSIONI: 70x20x130 cm 2-6 anni | 70x20x150 cm 6-10 anni

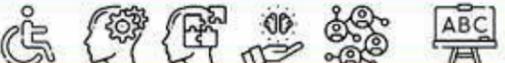
DIMENSIONI: 200x60x160 cm 1-3 anni | 200x60x180 cm 3-6 anni | 200x60x200 cm 6-12 anni

INCLUSIONE:  **ETÀ:** 2-10 anni

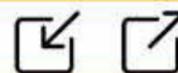
Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare | Difficoltà apprendimento

 **codice:** VB0208

Indoor | Outdoor

INCLUSIONE:  **ETÀ:** 1-12 anni

Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare | Difficoltà apprendimento

 **codice:** VB0210

Indoor | Outdoor

Kamishibai, o teatro di carta, promuove il pensiero narrativo, permette di costruire significati condivisi, di organizzare l'esperienza e contribuisce allo sviluppo emozionale e sociale

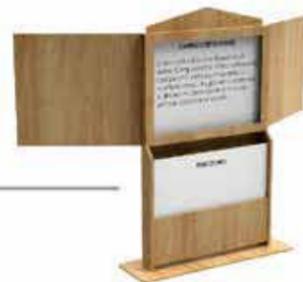
Il teatro come luogo di esplorazione delle emozioni e di elaborazione delle situazioni che i bambini vivono nel quotidiano



ALTRE STORIE:

- Peter Pan
- Don Chisciotte
- Il mago di Oz
- Alice nel Paese delle Meraviglie
- Robin Hood
- Il libro della giungla

Nel retro c'è un porta-storie frontale dove riporre le schede



Lavagna dove scrivere l'orario, il titolo dello spettacolo, gli attori, stimolando la letto-scrittura

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO

-  Estensione vocabolario
-  Produzione lessicale
-  Socializzazione
-  Sviluppo affettivo
-  Gioco simbolico

-  Estensione del vocabolario
-  Gioco simbolico
-  Socializzazione
-  Comunicazione verbale
-  Creatività e immaginazione

Teatro delle ombre

Teatro tradizionale



DIMENSIONI: 200X60X160 cm 1-3 anni | 200x60x180 cm 3-6 anni | 200X60X200 cm 6-12 anni



DIMENSIONI: 250X60X160 cm 1-3 anni | 300x60x180 cm 3-6 anni | 350X60X200 cm 6-12 anni

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare | Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-12 anni



Indoor | Outdoor

codice: VB0211

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare | Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-12 anni



Indoor | Outdoor

codice: VB0212

Il teatro come luogo di esplorazione delle emozioni e di elaborazione delle situazioni che i bambini vivono nel quotidiano

Il teatro come luogo di esplorazione delle emozioni e di elaborazione delle situazioni che i bambini vivono nel quotidiano



Lavagna dove scrivere l'orario, il titolo dello spettacolo, gli attori, stimolando la letto-scrittura

È possibile utilizzare le sagome di cartoncino. Il corpo come con le tradizionali ombre cinesi, strutturare una scenografia con qualsiasi materiale costruito o scoperto nell'ambiente circostante

Sipario che si apre

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO



Estensione del vocabolario



Gioco simbolico



Socializzazione



Comunicazione verbale



Creatività e immaginazione



Estensione del vocabolario



Gioco simbolico



Socializzazione



Comunicazione verbale



Creatività e immaginazione

Alfabeto montessoriano



DIMENSIONI: 100x10x157 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

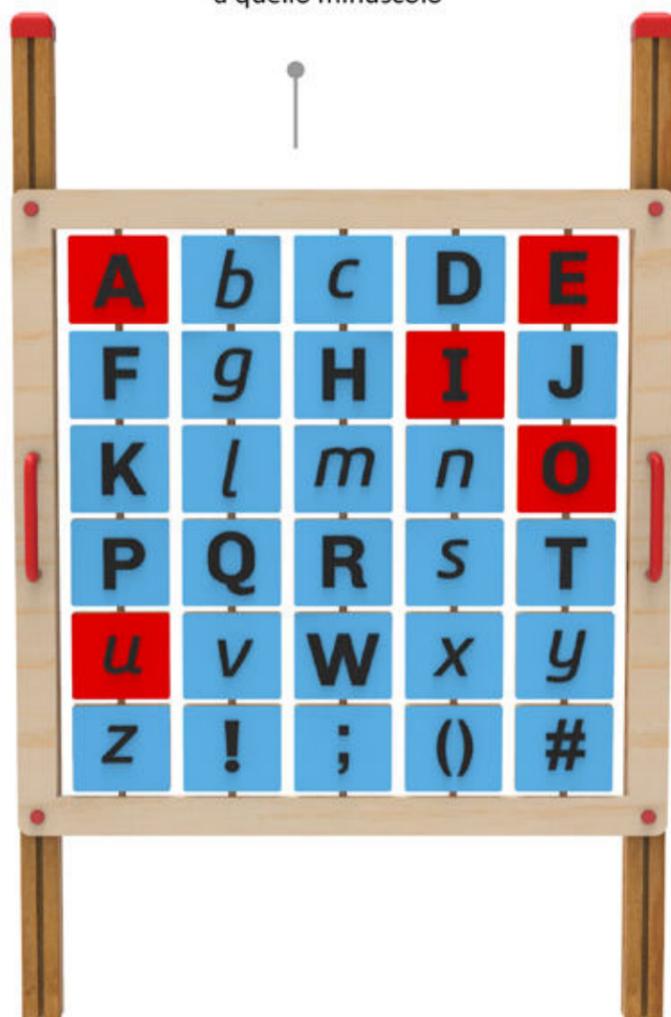
ETÀ: 4-7 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0207

Alfabeto con vocali in rosso e consonanti in blu.
Si associa il carattere in stampato maiuscolo a quello minuscolo



La superficie delle lettere è smerigliata così da favorire la memorizzazione sensoriale della forma



VALORE PEDAGOGICO



Categorizzazione



Alfabetizzazione lingua scritta



Memoria sensoriale



Socializzazione

INTELLIGENZA SPAZIALE

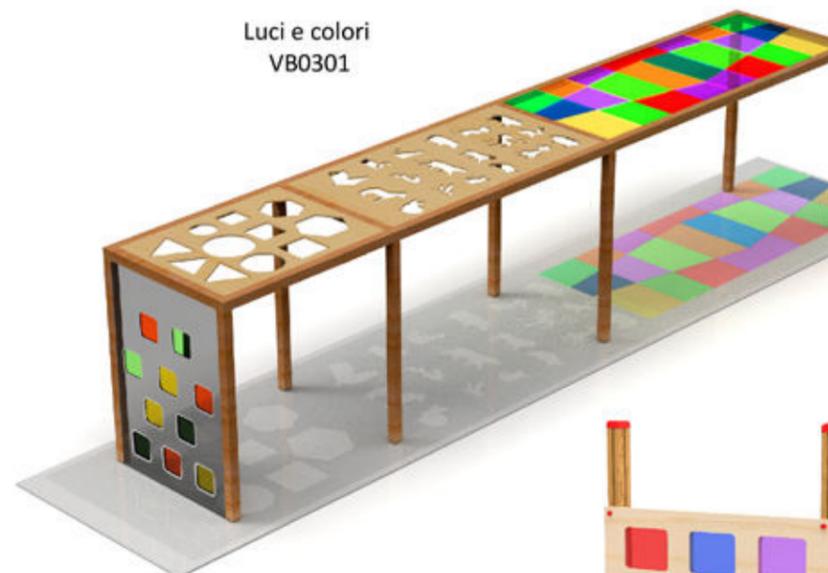
Intelligenza che unisce la **logica** alla **creatività**, coinvolge prettamente l'emisfero destro e si basa sulla capacità di pensare per immagini. La capacità di pensare allo spazio parte dal **corpo in movimento** e si perfeziona, come ci ricorda Bruner, fino ad arrivare alle mappe ed al linguaggio.

I giochi proposti per lo sviluppo dell'intelligenza spaziale lavorano:

- sul corpo come primo mezzo di esplorazione
- sulla capacità di visualizzare oggetti e forme da angoli diversi
- sulla capacità di costruire puzzle
- sull'identità individuale e sociale
- sull'assunzione della prospettiva dell'altro
- sulla relazione con l'adulto e con i pari



Luci e colori
VB0301



Blocchi orizzontali
VB0304



Luci e colori pannello verticale
VB0303



Luci e colori pannello singolo
VB0302



Pali sequenza
bambina
VB0305a



Pali sequenza
rana
VB0305b



Pali sequenza
stagioni
VB0305c



Pali sequenza
palla
VB0305d



Pali sequenza
luna
VB0305e



Pali sequenza
uovo
VB0305f

CODICE	NOME	MISURE	ETÀ	
VB0301	Luci e colori	92x150x225	0-10	✓
VB0302	Luci e colori pannello singolo	200x100x157	0-10	✓
VB0303	Luci e colori pannello verticale	100x10x100/157	0-3/3-10	✓
VB0304	Blocchi orizzontali	100x10x100/157	1-6	✓
VB0305a	Pali sequenze bambina	15x15x80	1-6	✓
VB0305b	Pali sequenze rana	15x15x80	1-6	✓
VB0305c	Pali sequenze stagioni	15x15x80	1-6	✓
VB0305d	Pali sequenze palla	15x15x80	1-6	✓
VB0305e	Pali sequenze luna	15x15x80	1-6	✓
VB0305f	Pali sequenze uovo	15x15x80	1-6	✓

Luci e colori

Luci e colori pannello singolo



DIMENSIONI: 920X150X225 cm



DIMENSIONI: 200X100X157 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-10 anni



Indoor Outdoor

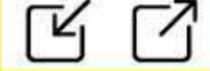
codice: VB0301

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-10 anni

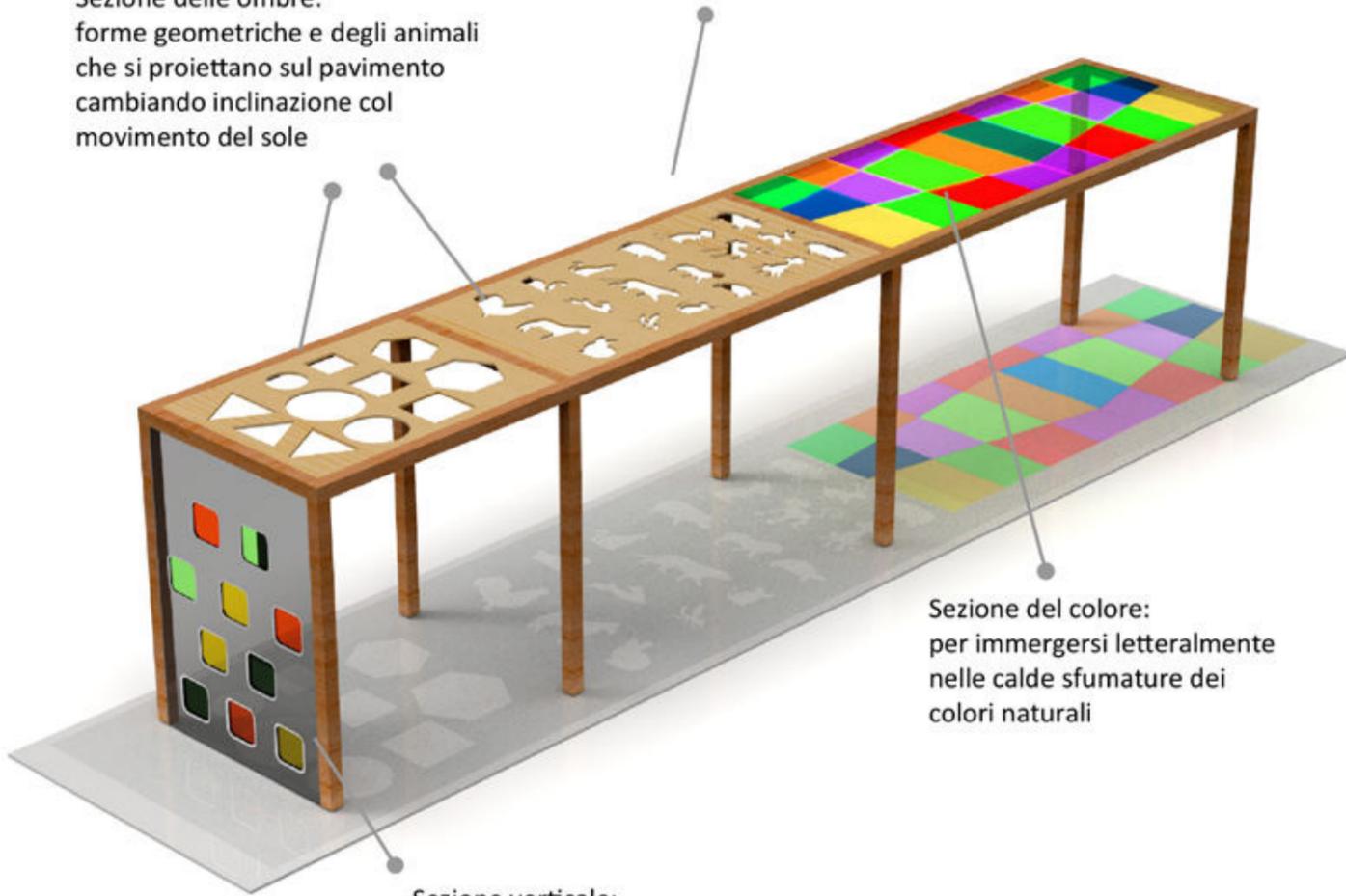


Indoor Outdoor

codice: VB0302

Sezione delle ombre: forme geometriche e degli animali che si proiettano sul pavimento cambiando inclinazione col movimento del sole

Sin dalla nascita i neonati sono attratti dalle luci e dai contorni. Già dai 3 anni, osservando i diversi cambiamenti delle proiezioni sul pavimento, i bambini formulano le prime ipotesi scientifiche sulla rotazione della Terra



Sezione del colore: per immergersi letteralmente nelle calde sfumature dei colori naturali

Sezione verticale: permette di vedere il mondo circostante con lenti colorate

VALORE PEDAGOGICO



Discriminazione di forme e colori



Creatività e immaginazione



Gioco simbolico



Scoperta



Socialità

Sezione del colore: per immergersi letteralmente nelle calde sfumature dei colori naturali

Sin dalla nascita i neonati sono attratti dalle luci e dai contorni. Già dai 3 anni, osservando i diversi cambiamenti delle proiezioni sul pavimento, i bambini formulano le prime ipotesi scientifiche sulla rotazione della Terra



VALORE PEDAGOGICO



Discriminazione di forme e colori



Creatività e immaginazione



Gioco simbolico



Scoperta



Socialità

Luci e colori pannello verticale

Blocchi orizzontali

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 0-3 anni | 100x10x157 cm 3-10 anni

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-10 anni codice: VB0303

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni codice: VB0304

Sin dalla nascita i neonati sono attratti dalle luci e dai contorni.

Blocchi da comporre per realizzare le figure o i tracciati sul piano orizzontale, da destra a sinistra (come la lettura e la scrittura).

Ogni finestra dà la possibilità di vedere il mondo a colori

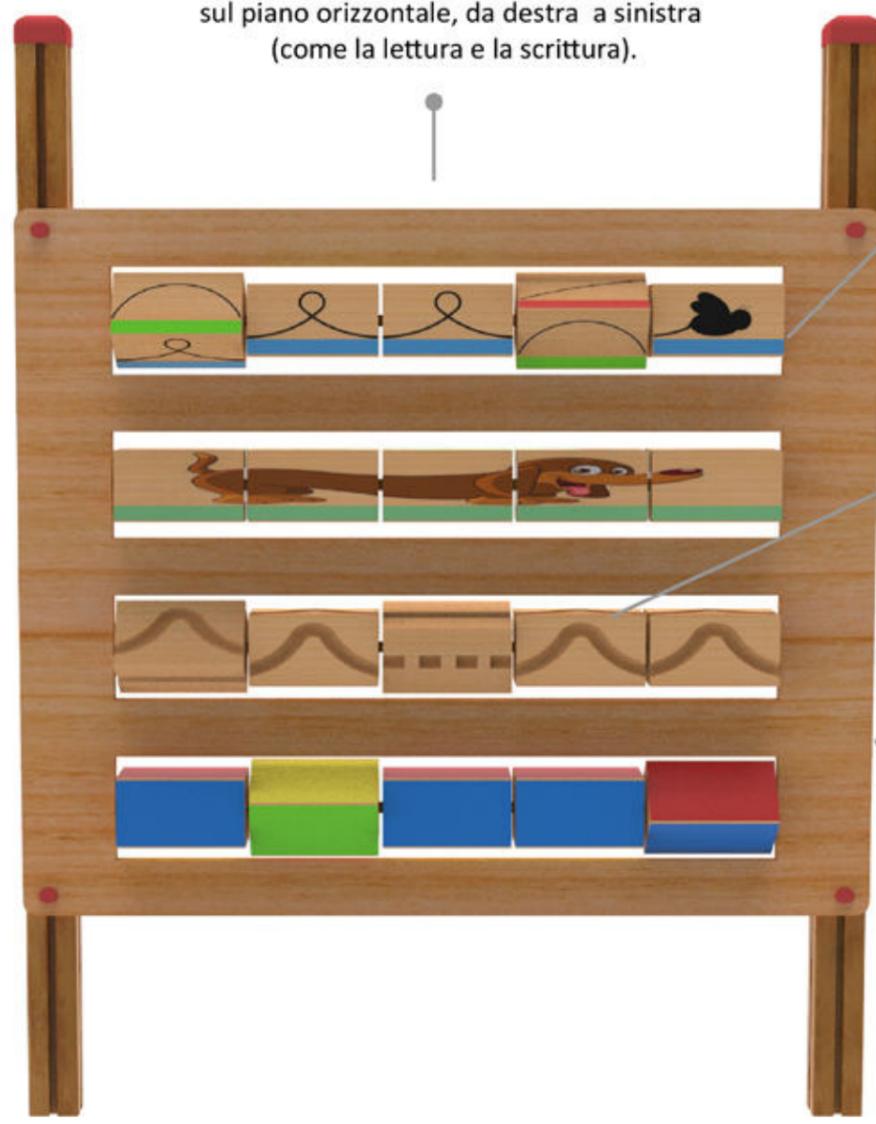
Maniglie che favoriscono la posizione eretta anche a chi non ha ancora stabilità motoria



Autocorrezione dell'errore (Montessori) grazie alle fasce colorate poste in basso: quando coincidono, si è giunti alla soluzione.

Difficoltà crescente dal basso verso l'alto: i bambini di età diverse possono affrontare l'attività più adatta al grado di sviluppo.

La disposizione dei materiali sui due lati permette il gioco parallelo, favorendo la socializzazione nel rispetto degli spazi individuali, e riducendo le occasioni di conflitto.



VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO

- Discriminazione di forme e colori
- Creatività e immaginazione
- Gioco simbolico
- Scoperta
- Socialità

- Coordinazione oculo-manuale
- Motricità fine
- Memoria sensoriale
- Socializzazione

Pali sequenze



DIMENSIONI: 15X15X80 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0305

Le sequenze, in 4 tempi, aiutano nella costruzione del concetto temporale di prima e dopo, cruciale per lo sviluppo della capacità narrativa e per l'organizzazione del pensiero.



codice: VB0305a

codice: VB0305b

codice: VB0305c



Le etichette verbali aiutano nell'alfabetizzazione della lingua scritta.

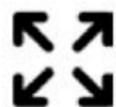


codice: VB0305d

codice: VB0305e

codice: VB0305f

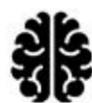
VALORE PEDAGOGICO



Coordinazione oculo-manuale



Motricità fine



Memoria sensoriale



Socializzazione

INTELLIGENZA MUSICALE

La musica è un veicolo di socializzazione così potente da essere di supporto per la promozione dello sviluppo sociale, emotivo e affettivo in bambini con autismo, contribuendo a ridurre l'aggressività e ad aumentare l'autostima.

Nella prima infanzia, la comprensione degli aspetti musicali del linguaggio (prosodia e ritmo) è fondamentale per lo sviluppo linguistico successivo.

I giochi proposti per lo sviluppo dell'intelligenza musicale lavorano:

- sull'analisi dei suoni e la loro riproduzione
- sul riconoscimento di schemi ritmici
- sul pensiero creativo e divergente
- sullo sviluppo emotivo
- sulla capacità di collaborare
- sulla relazione con l'adulto e con i pari



Luci e colori
VB0301



CODICE

NOME

MISURE

ETÀ



VB0301

Luci e colori

92x150x225

0-10



Pannelli musicali



DIMENSIONI: 300X110X70 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0401



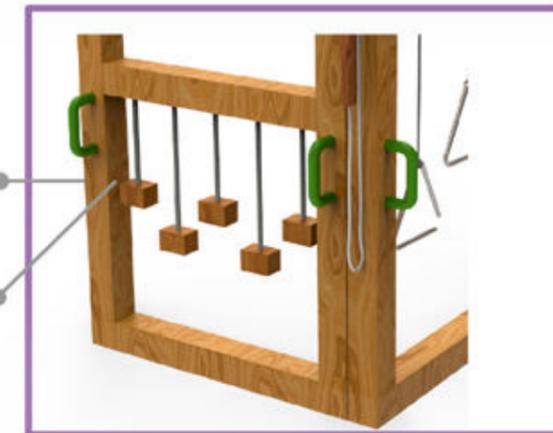
Strumenti musicali di diversa natura per favorire un'esplorazione più completa del suono e del ritmo e facilitare l'acquisizione di comportamenti di collaborazione per la creazione di concerti musicali.

Il linguaggio sonoro è una dotazione universale che si possiede sin dalla nascita.

Dai 3 anni diviene supporto per il gioco simbolico.

Scatole sonore adatte ai bambini più piccoli: doppia altezza per consentire, sia a chi gattona che a chi sta in piedi, di poter giocare.

Ogni scatola contiene materiali diversi per un'esperienza sonora diversificata.



VALORE PEDAGOGICO



Gioco simbolico



Scoperta



Socialità



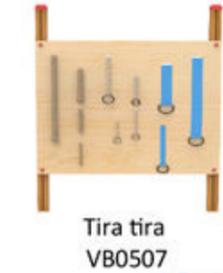
Sensibilità musicale

INTELLIGENZA CINESTETICA

Mente e corpo sono intimamente connessi: il corpo supporta il sistema cognitivo e viceversa. Il corpo è il primo medium di **sperimentazione e comunicazione** con l'ambiente, di relazione tra mondo esterno ed interno. Il corpo agisce costantemente con tutte le altre **forme di intelligenza** ed è cruciale nella creazione delle relazioni.

I giochi proposti per lo sviluppo dell'intelligenza cinestetica lavorano:

- sullo sviluppo della motricità grossolana e fine
- sulla stimolazione della percezione tattile e sull'integrazione tra le informazioni
- sulla progettazione motoria e pianificazione logico-matematica
- sulle categorie spaziali quali: sopra e sotto, alto e basso, lontano e vicino
- sulla relazione con l'adulto e con i pari



CODICE	NOME	MISURE	ETÀ	
VB0501	Scacchiera sensoriale	300x300x5	0-3	✓
VB0517	Piattaforma primi passi	240x240x156	0-3	✓
VB0518	Percorso motorio	300x400x50	0-6	✓
VB0519	Tunnel Pikler	200x50x100	0-3	✓
VB0502	Labirinto 3d	165x140x100/120	0-3/3-6	✓
VB0503	La tana Pikler	200x120x84/104	0-3/3-6	✓
VB0508	Dadi e viti	140x20x120	1-6	✓
VB0504	Tavole sensoriali montessoriane	100x10x100/157	0-3/3-6	✓
VB0505	Spingi e ruota	100x10x100/157	0-3/3-6	✓
VB0506	Palline e specchio	100x10x100	0-3	✓
VB0507	Tira tira	100x10x100	1-3	✓
VB0509	Pannello pre-grafismo	100x10x100/157	0-3/3-6	✓
VB0510	Pannello pre-grafismo tattile	100x10x100/157	0-3/3-6	✓
VB0511	Tavolo da lavoro	98x53x25/35	1-3/3-6	✓
VB0512	Tavolo da lavoro: travasi	44,5x22x50/60	1-3/3-6	✓
VB0513	Tavolo da lavoro: travasi di coppia	44,5x22x50/60	1-3/3-6	✓
VB0514	Tavolo da lavoro: collage e disegno	44,5x22x50/60	1-3/3-6	✓

Scacchiera sensoriale

Piattaforma primi passi



DIMENSIONI: 300x300x5 cm



DIMENSIONI: 240X240X156

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-3 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0501

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-3 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0517

Texture diverse:

- stimolazione percezione tattile
- integrazione tra informazione visiva e sensoriale



Differente resistenza materiali:

- scoperta nuovi equilibri

Dimensione dei pannelli contenuta:

- adatta al raggio di movimento di bambini nella prima infanzia

Dimensioni dell'intera scacchiera:

- permettono il gioco di più bambini contemporaneamente offrendo spunti imitativi

Pannelli naturali e artificiali:

- stimolazione sensoriale diversificata
- organizzazione delle rappresentazioni dei materiali

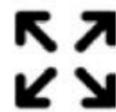
Gioco senso-motorio:

- promuove la conoscenza del proprio corpo

VALORE PEDAGOGICO



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Stimolazione tattile



Memoria sensoriale



Socializzazione



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Stimolazione tattile

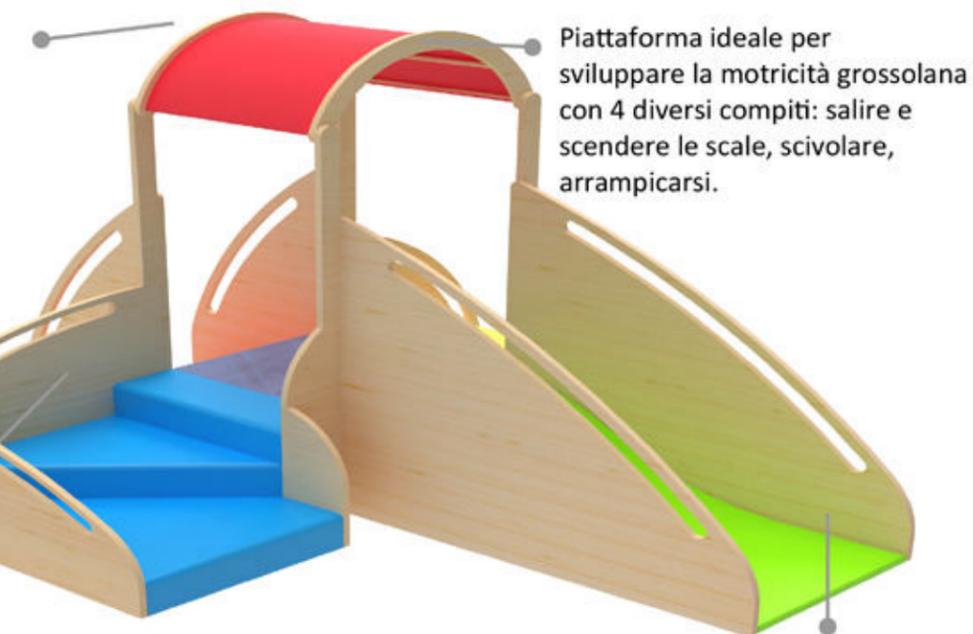


Memoria sensoriale



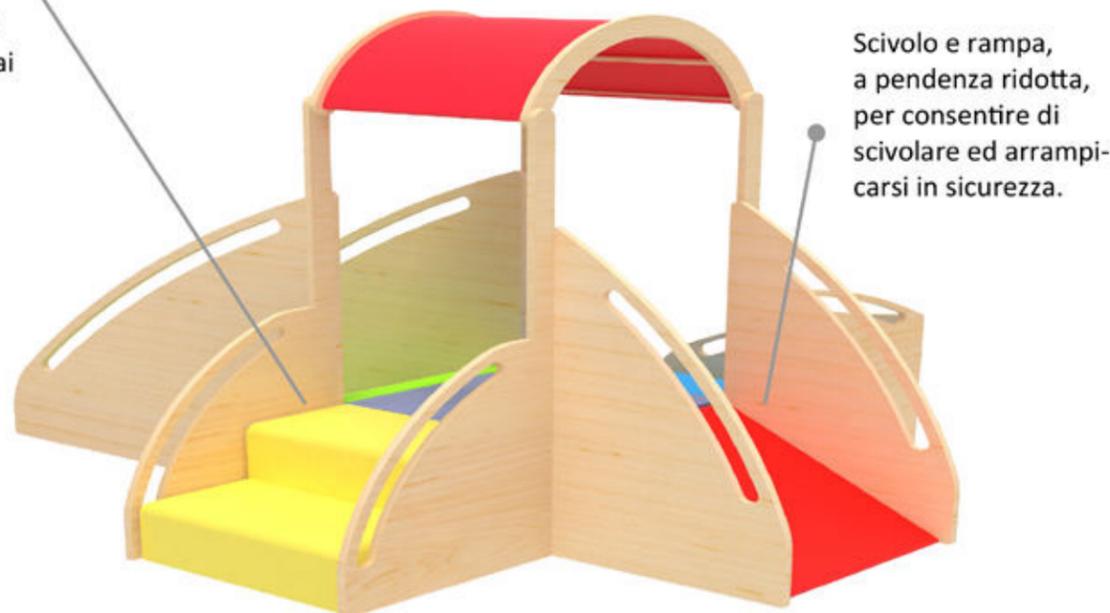
Socializzazione

Tettino che consente di sostare all'ombra anche durante il periodo estivo.



Piattaforma ideale per sviluppare la motricità grossolana con 4 diversi compiti: salire e scendere le scale, scivolare, arrampicarsi.

Scale con curva e senza, di altezza ridotta, con corrimano per tutta la lunghezza per sostenere il bisogno di scoperta e competenza sin dai primi passi.



Scivolo e rampa, a pendenza ridotta, per consentire di scivolare ed arrampicarsi in sicurezza.

VALORE PEDAGOGICO

Percorso motorio

Tunnel Pikler



DIMENSIONI: 300X400X50 cm



DIMENSIONI: 200X50X100 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0518

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-3 anni

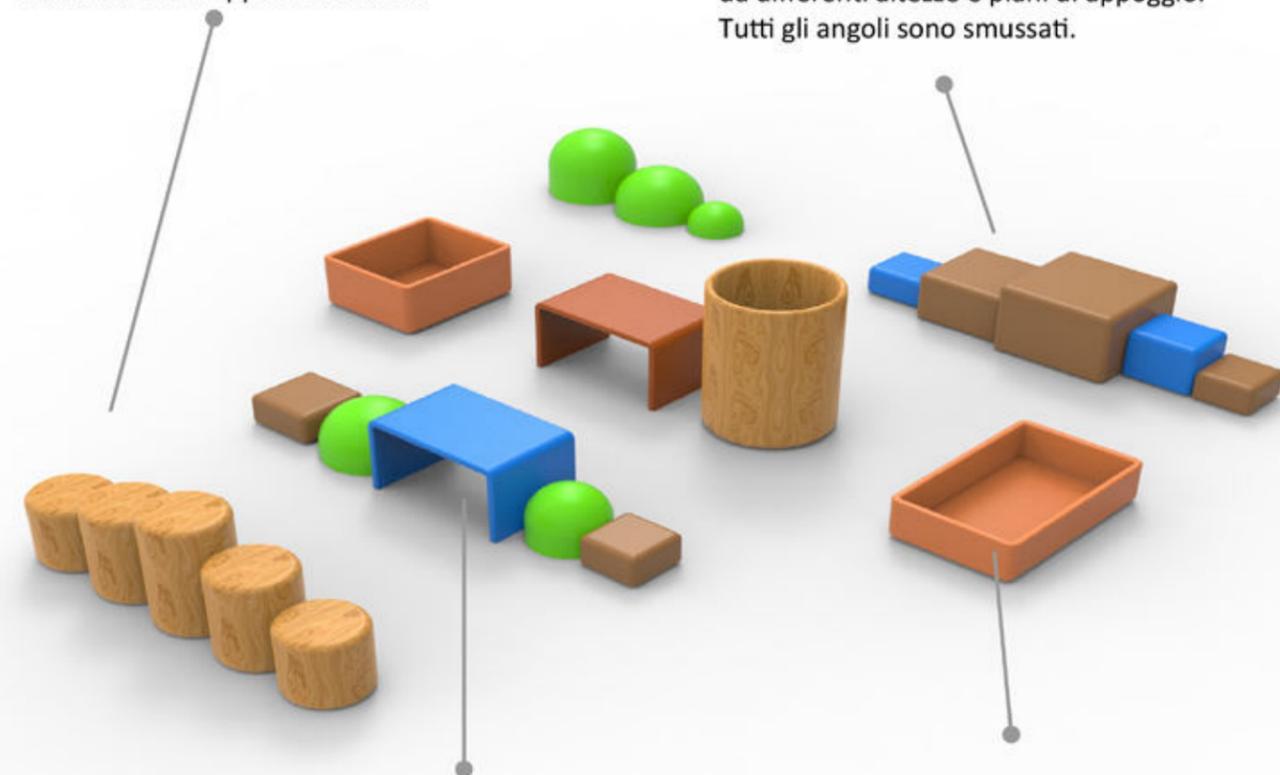


Indoor Outdoor

codice: VB0519

Pioli naturali da scalare, posti a progressione di altezza. Permettono di saltare a diversi gradi di difficoltà nel rispetto del livello di sviluppo di ciascuno.

Scala con diversi gradi di difficoltà: permette di salire, scendere e saltare da differenti altezze e piani di appoggio. Tutti gli angoli sono smussati.



Ostacolo che si presta ad essere sia sormontato che attraversato creando un mini-tunnel.

Scatola dove infilarsi, nascondersi e sviluppare la coordinazione motoria degli arti superiori, inferiori e del busto.

Il tunnel, di ispirazione pikleriana, promuove l'autonomia di movimento dei più piccoli, facilita l'esplorazione del corpo attraverso esercizi adeguati alla prima infanzia

Brevi tunnel seguiti da spazi aperti che consentono di sperimentare l'assenza, il nascondersi, il gioco del cucù, in un contesto gestibile perfino dai più piccoli



I lati con i pali permettono un'interazione sociale, visuale, di interscambio di oggetti) tra chi sta dentro e chi rimane fuori.

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Bisogno di sicurezza



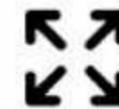
Memoria sensoriale



Socializzazione



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Bisogno di sicurezza



Memoria sensoriale



Socializzazione

Labirinto 3d

La tana Pikler

 **DIMENSIONI:** 165X140X100 cm 1-3 anni | 165X195X120 cm 3-6 anni

 **DIMENSIONI:** 200X120X84 cm 1-3 anni | 200X120X104 cm 3-6 anni

INCLUSIONE: 
 Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

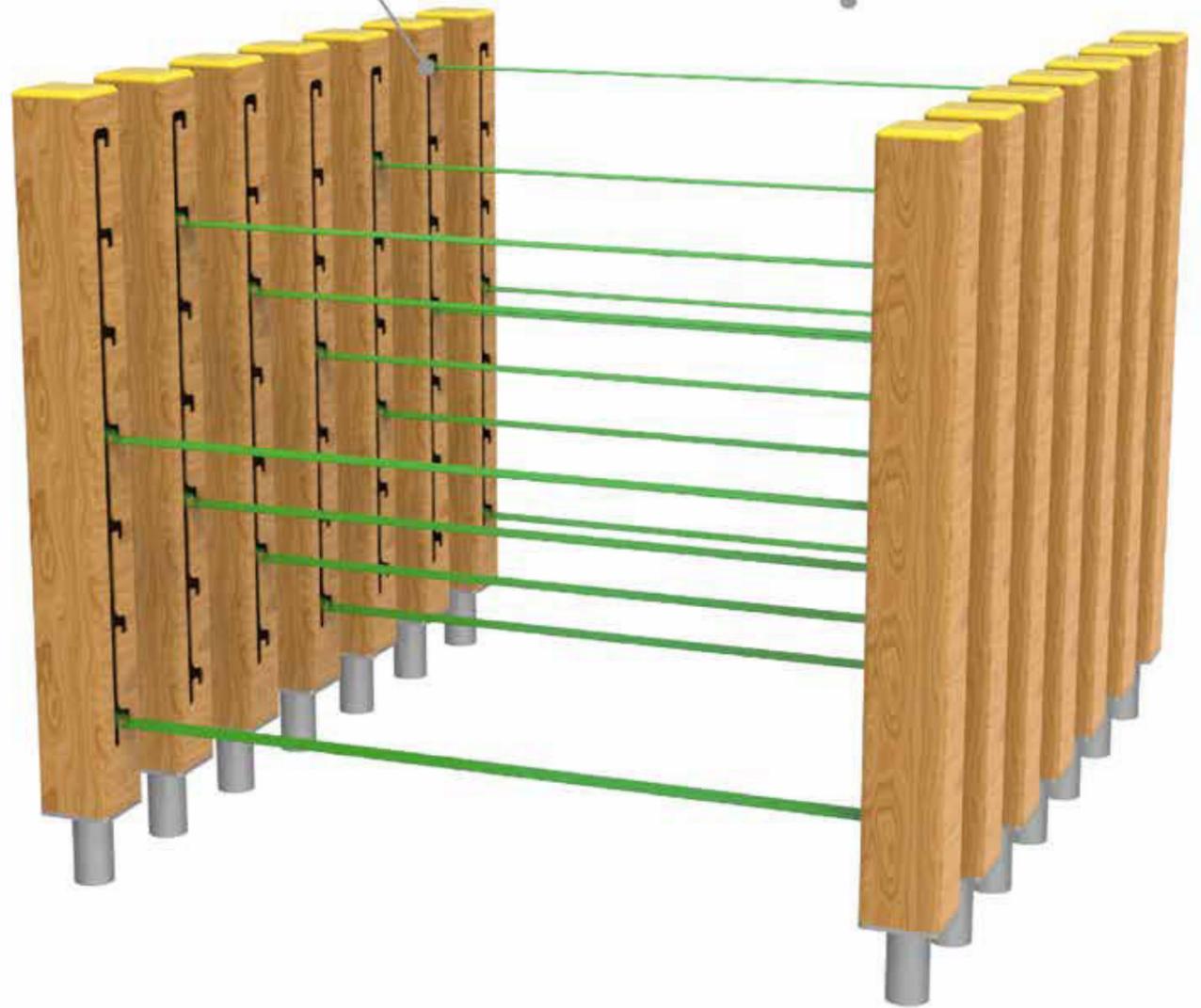
ETÀ: 1-6 anni  codice: VB0502

INCLUSIONE: 
 Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni  codice: VB0503

Sistema flessibile di posizionamento dei nastri così da creare infinite varianti e gradi di difficoltà: gioco in continua evoluzione e sempre sfidante. Promuove il pensiero strategico e lavora sulla Zona di Sviluppo Prossimale (ZSP).

Labirinto che si sviluppa in nelle 3 dimensioni: ostacoli posti a diverse altezze, da oltrepassare per uscire all'altra estremità.

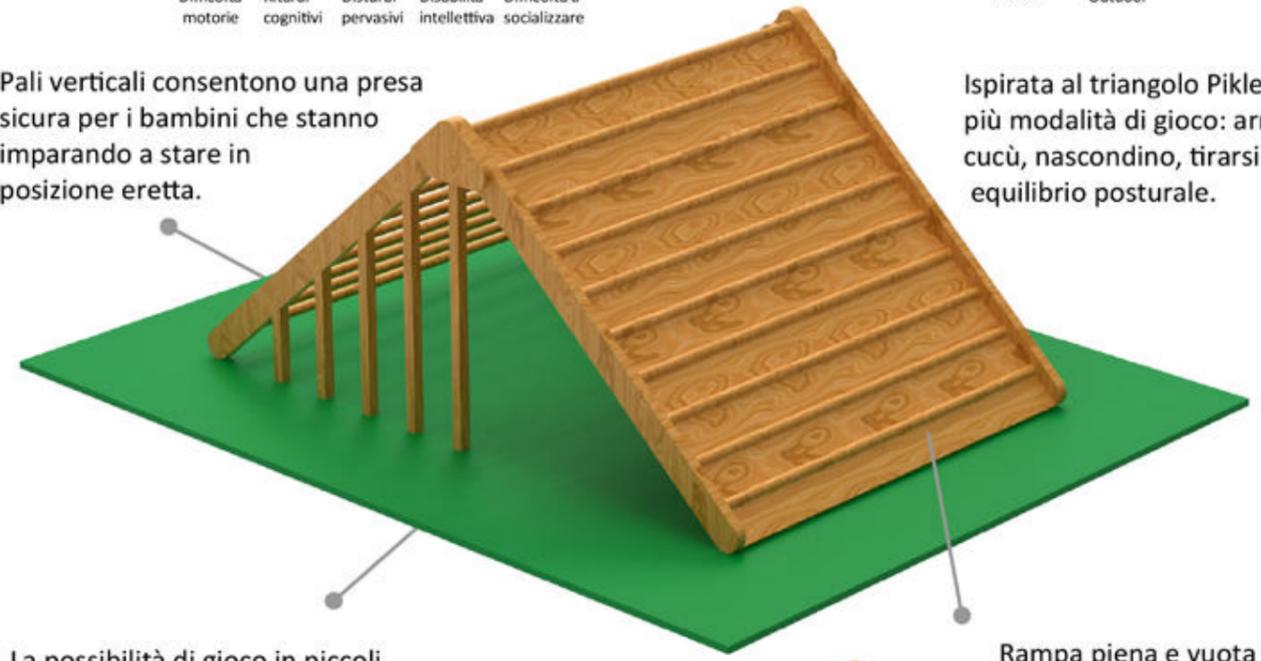


VALORE PEDAGOGICO

-  Motricità grossolana
-  Coordinazione oculo-manuale
-  Ragionamento strategico
-  Memoria sensoriale
-  Socializzazione

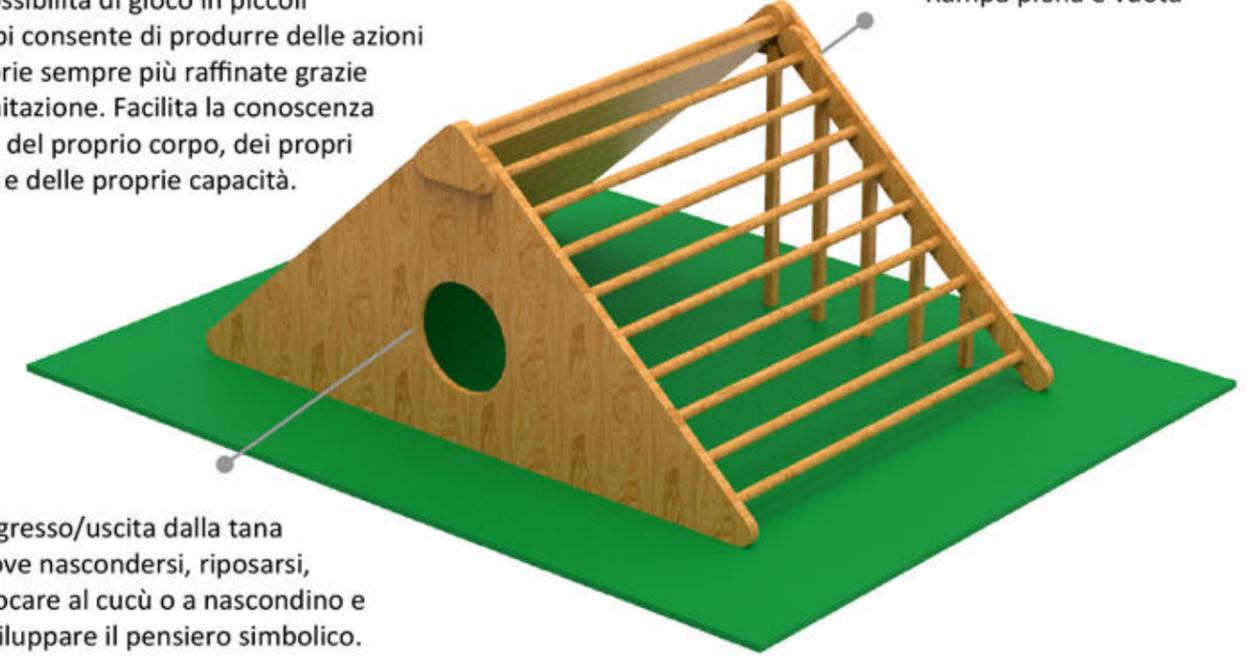
Pali verticali consentono una presa sicura per i bambini che stanno imparando a stare in posizione eretta.

Ispirata al triangolo Pikler, offre più modalità di gioco: arrampicata, cucù, nascondino, tirarsi in piedi, equilibrio posturale.



La possibilità di gioco in piccoli gruppi consente di produrre delle azioni motorie sempre più raffinate grazie all'imitazione. Facilita la conoscenza di sé, del proprio corpo, dei propri limiti e delle proprie capacità.

Rampa piena e vuota



Ingresso/uscita dalla tana dove nascondersi, riposarsi, giocare al cucù o a nascondino e sviluppare il pensiero simbolico.

VALORE PEDAGOGICO

-  Motricità grossolana
-  Coordinazione oculo-manuale
-  Ragionamento strategico
-  Memoria sensoriale
-  Socializzazione

Dadi e viti

Tavole sensoriali montessoriane



DIMENSIONI: 140X20X120 cm



DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0508

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

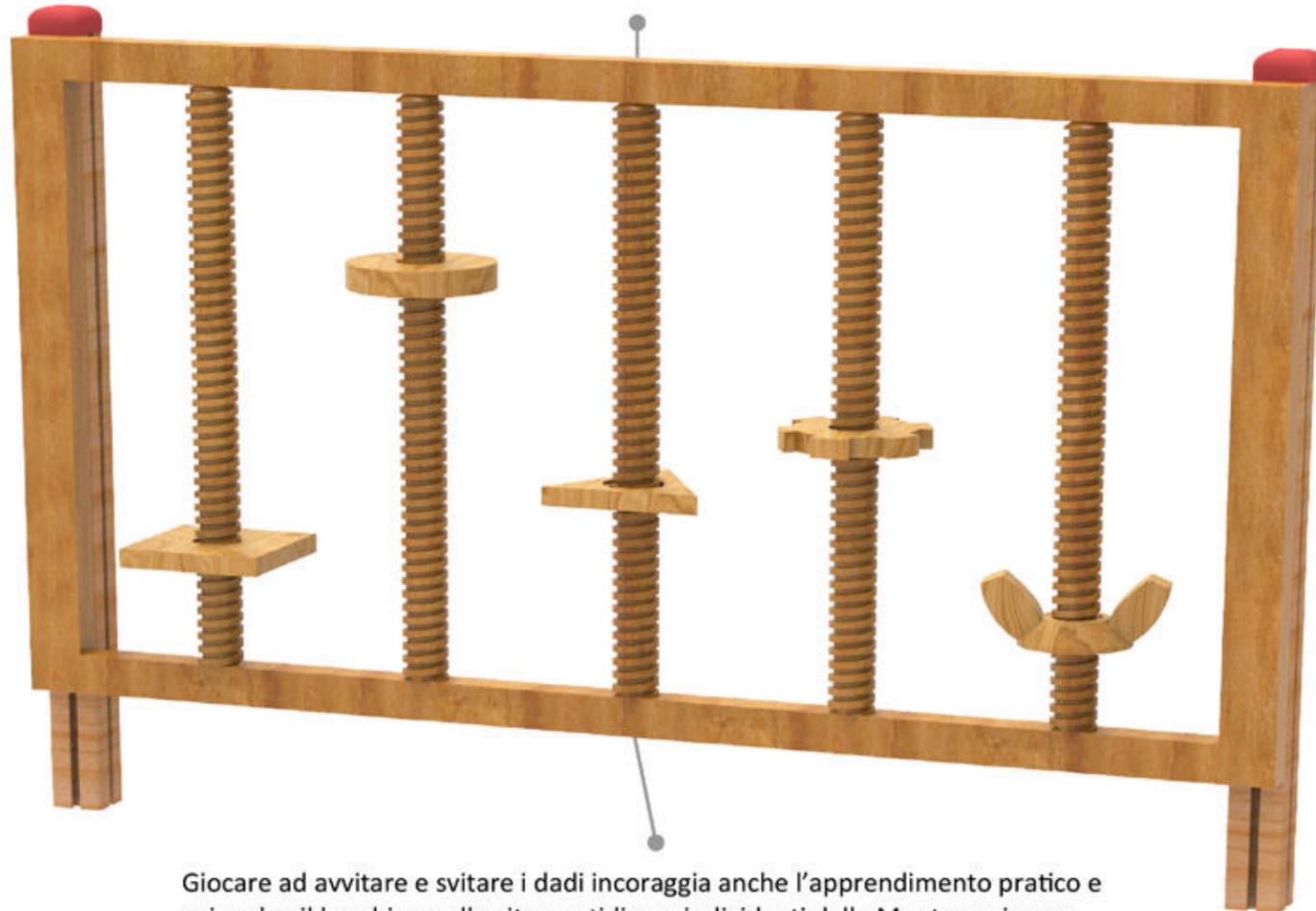
ETÀ: 0-6 anni



Indoor Outdoor

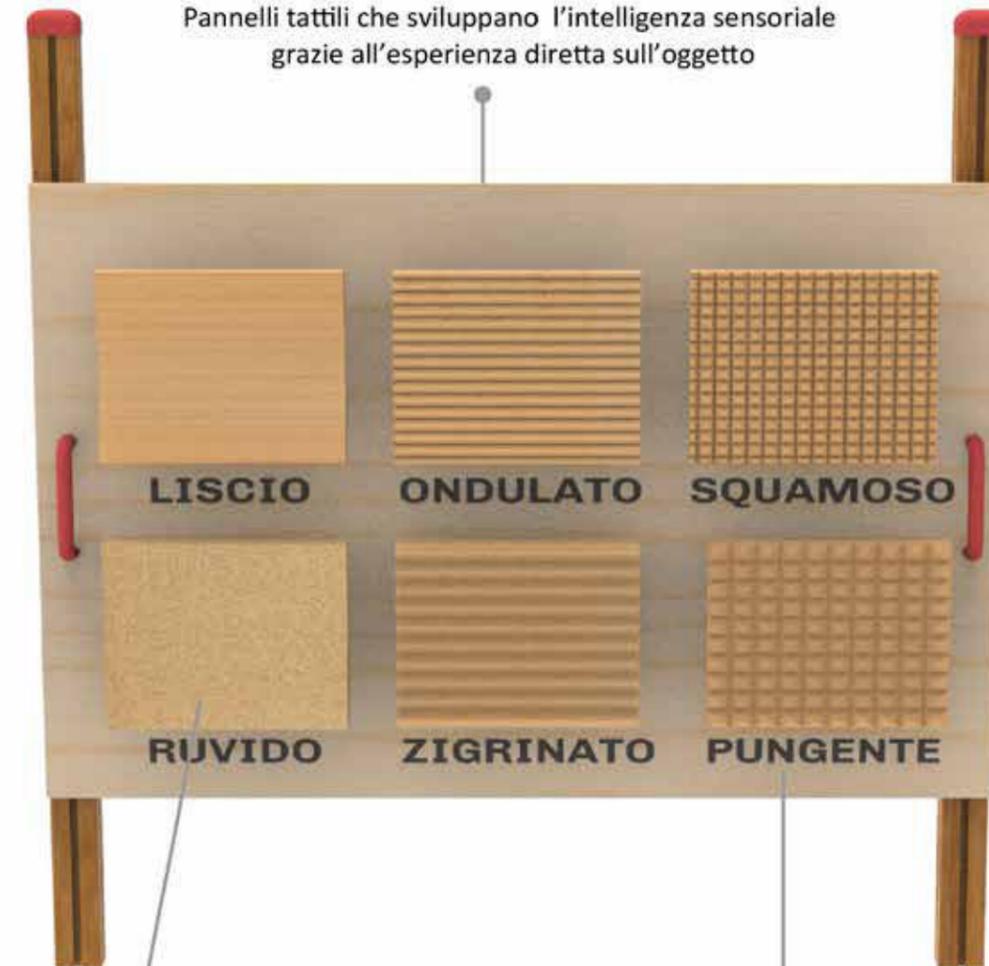
codice: VB0504

Attività di avvitamento e svitamento di dadi di forme differenti lungo delle viti poste in posizione verticale. Le diverse dimensioni e forme promuovono lo sviluppo della motricità grossolana, la coordinazione oculo-manuale, rinforza la muscolatura della mano e l'agilità del polso.



Giocare ad avvitare e svitare i dadi incoraggia anche l'apprendimento pratico e coinvolge il bambino nella vita quotidiana, individuati dalla Montessori come due principi per sviluppare esseri umani curiosi.

Pannelli tattili che sviluppano l'intelligenza sensoriale grazie all'esperienza diretta sull'oggetto



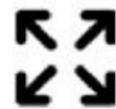
Grandi superfici così da consentire un'esperienza tattile con l'intera mano

Dare un nome alle sensazioni: etichette verbali per ampliare il vocabolario e associare la sensazione alla parola

VALORE PEDAGOGICO



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Stimolazione tattile



Memoria sensoriale



Socializzazione

VALORE PEDAGOGICO



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Stimolazione tattile



Memoria sensoriale



Socializzazione

Spingi e ruota

Palline e specchio

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

DIMENSIONI: 100X10X100 cm

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni

Indoor Outdoor

codice: VB0505

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 0-3 anni

Indoor Outdoor

codice: VB0506

Ingranaggi che ruotano in senso orario e antiorario

Maniglie per facilitare la posizione eretta

Elementi che si spingono da un lato e dall'altro del pannello favorendo il gioco sociale e l'apprendimento del concetto di turno

Area delle motricità fine: i singoli elementi si spingono ed emergono sul retro del pannello

Cilindri che ruotano grazie all'azione svolta dalle mani e dalle braccia. Diverse texture per esperienze sensoriali diversificate: ostacoli simil-pietre, liscio e fondo zig-zag

Perline che favoriscono la motricità fine: stimola la coordinazione oculo-manuale, favorisce il passaggio dalla pinza inferiore a quella superiore

Lo specchio per favorire la consapevolezza di sé, del proprio corpo e dei movimenti nello spazio, per promuovere lo sviluppo sociale ed emotivo

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO

Motricità grossolana | Coordinazione oculo-manuale | Stimolazione tattile | Memoria sensoriale | Socializzazione

Motricità grossolana | Coordinazione oculo-manuale | Stimolazione tattile | Memoria sensoriale | Socializzazione

Tira tira

Pannello pre-grafismo



DIMENSIONI: 100X10X100 cm



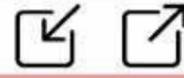
DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-3 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0507

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

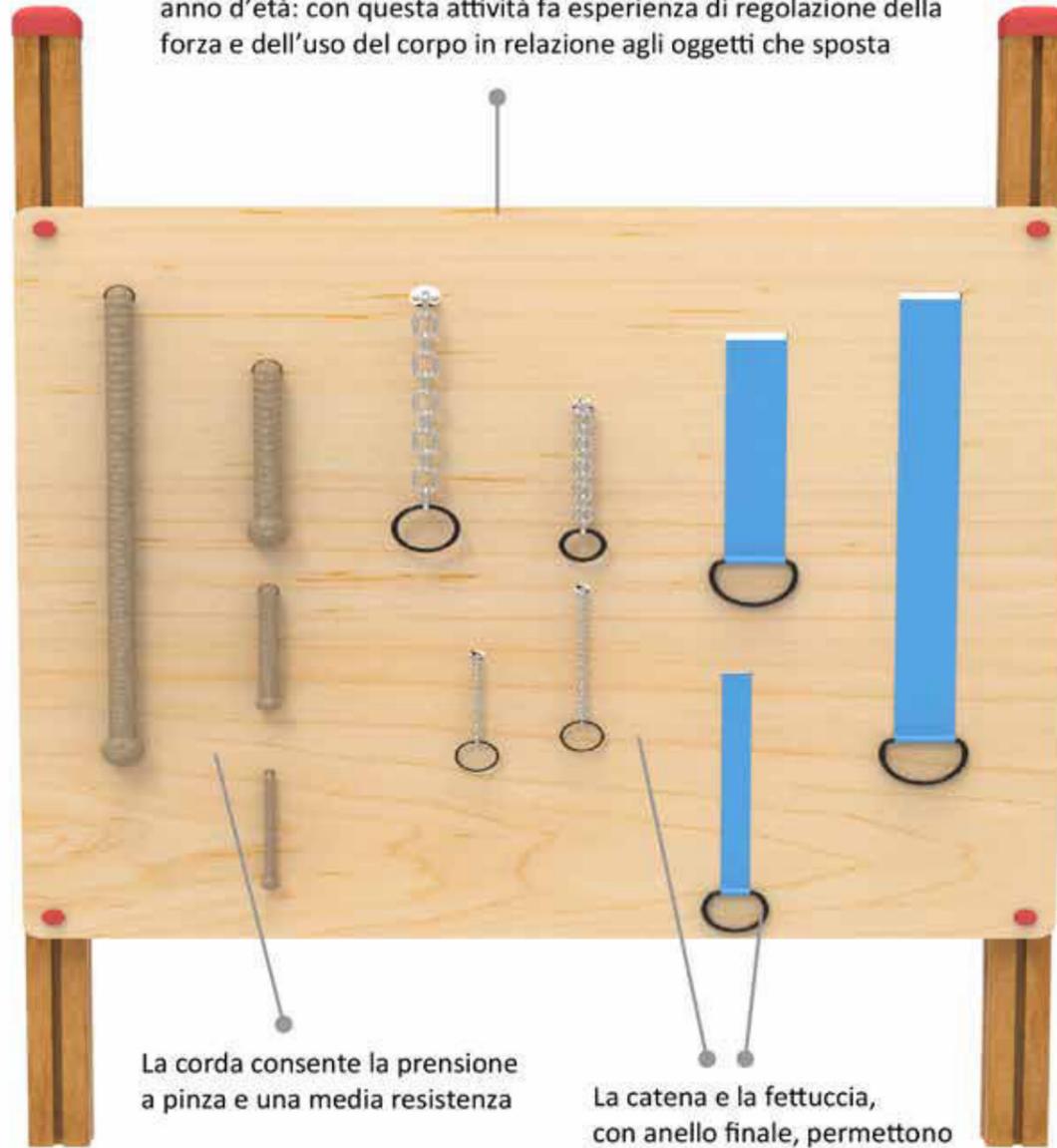
ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0509

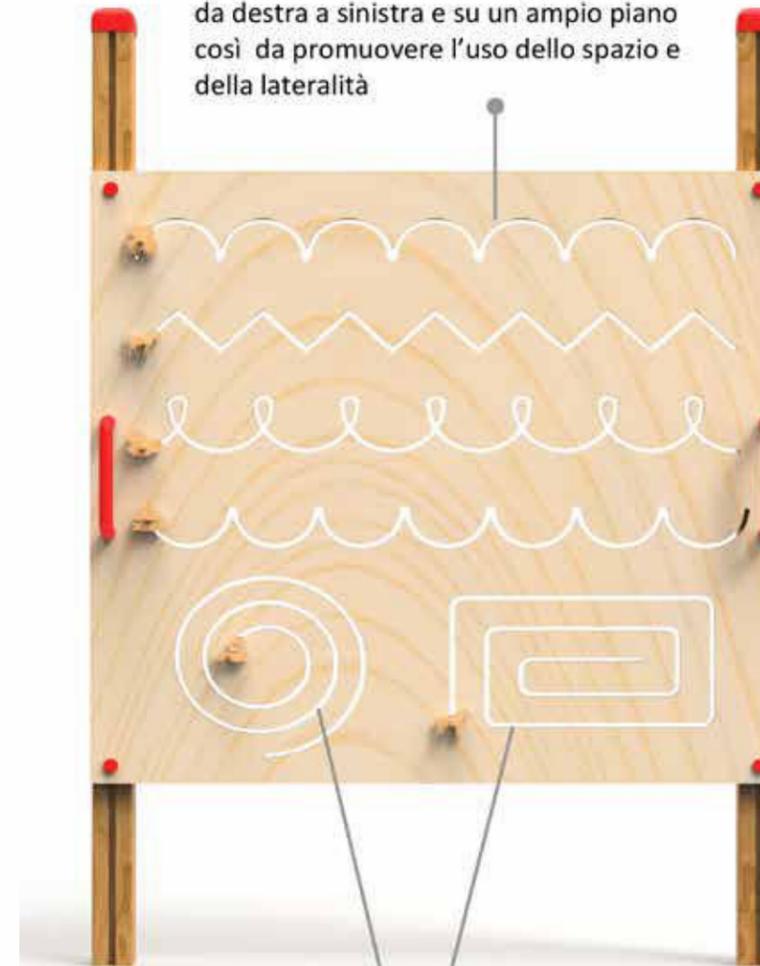
Tirare risponde ad una necessità del bambino a partire dal primo anno d'età: con questa attività fa esperienza di regolazione della forza e dell'uso del corpo in relazione agli oggetti che sposta



La corda consente la prensione a pinza e una media resistenza

La catena e la fettuccia, con anello finale, permettono una prensione grossolana

Attività di motricità fine: seguire i tracciati da destra a sinistra e su un ampio piano così da promuovere l'uso dello spazio e della lateralità



Maniglie per facilitare la posizione eretta

Prensione tripode che favorisce la corretta impugnatura della penna

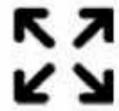


Tracciati circolari, scivolati e non, su piano verticale per allenare il polso, la spalla ed i muscoli del collo.

VALORE PEDAGOGICO



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Stimolazione tattile

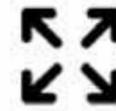


Memoria sensoriale



Socializzazione

VALORE PEDAGOGICO



Coordinazione oculo-manuale



Motricità fine



Memoria sensoriale



Socializzazione

Pannello pre-grafismo tattile

Tavolo da lavoro

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

DIMENSIONI: 98X53X25 cm 1-3 anni | 98X53X35 cm 3-6 anni

INCLUSIONE: **ETÀ:** 1-6 anni **codice:** VB0510

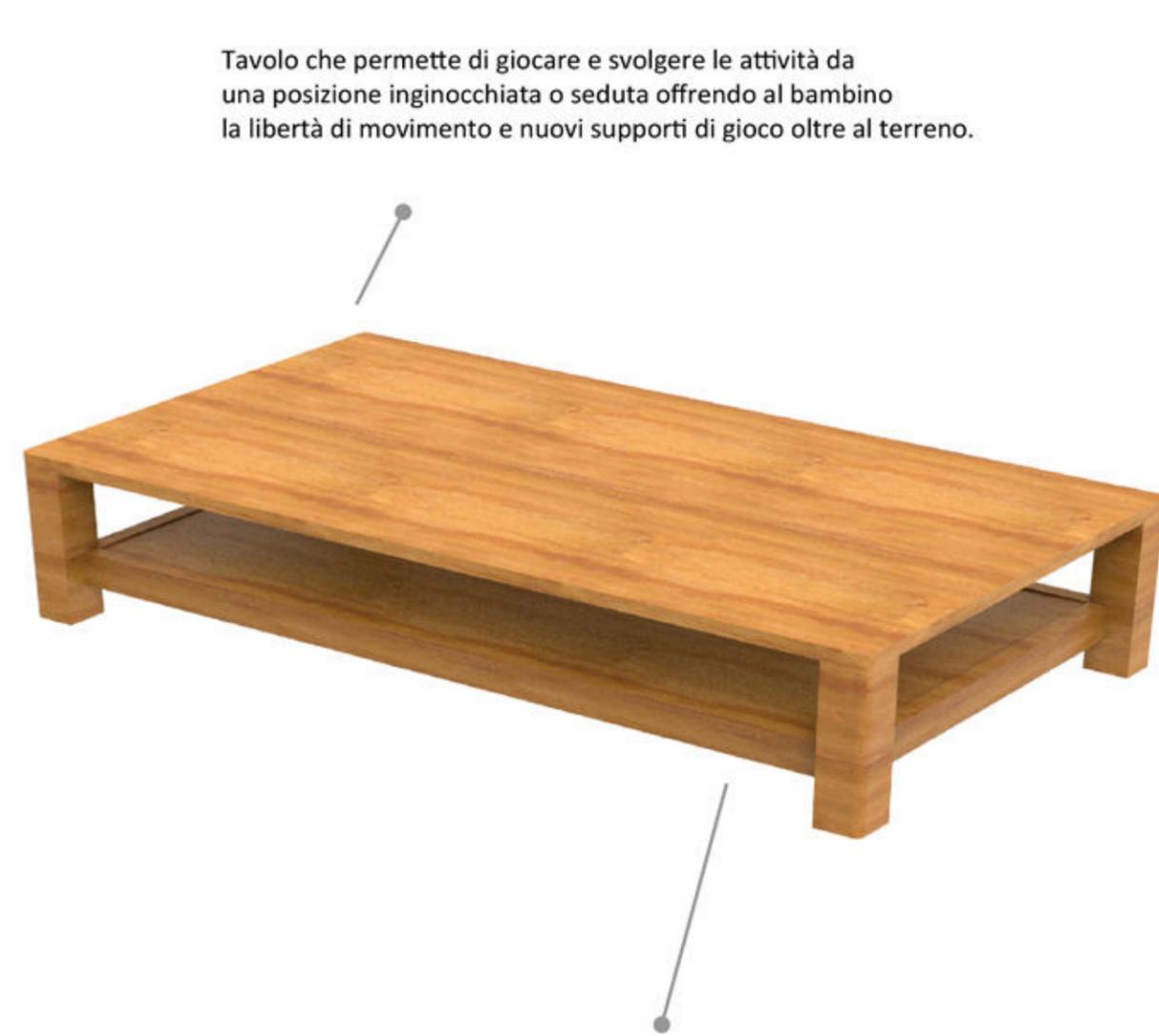
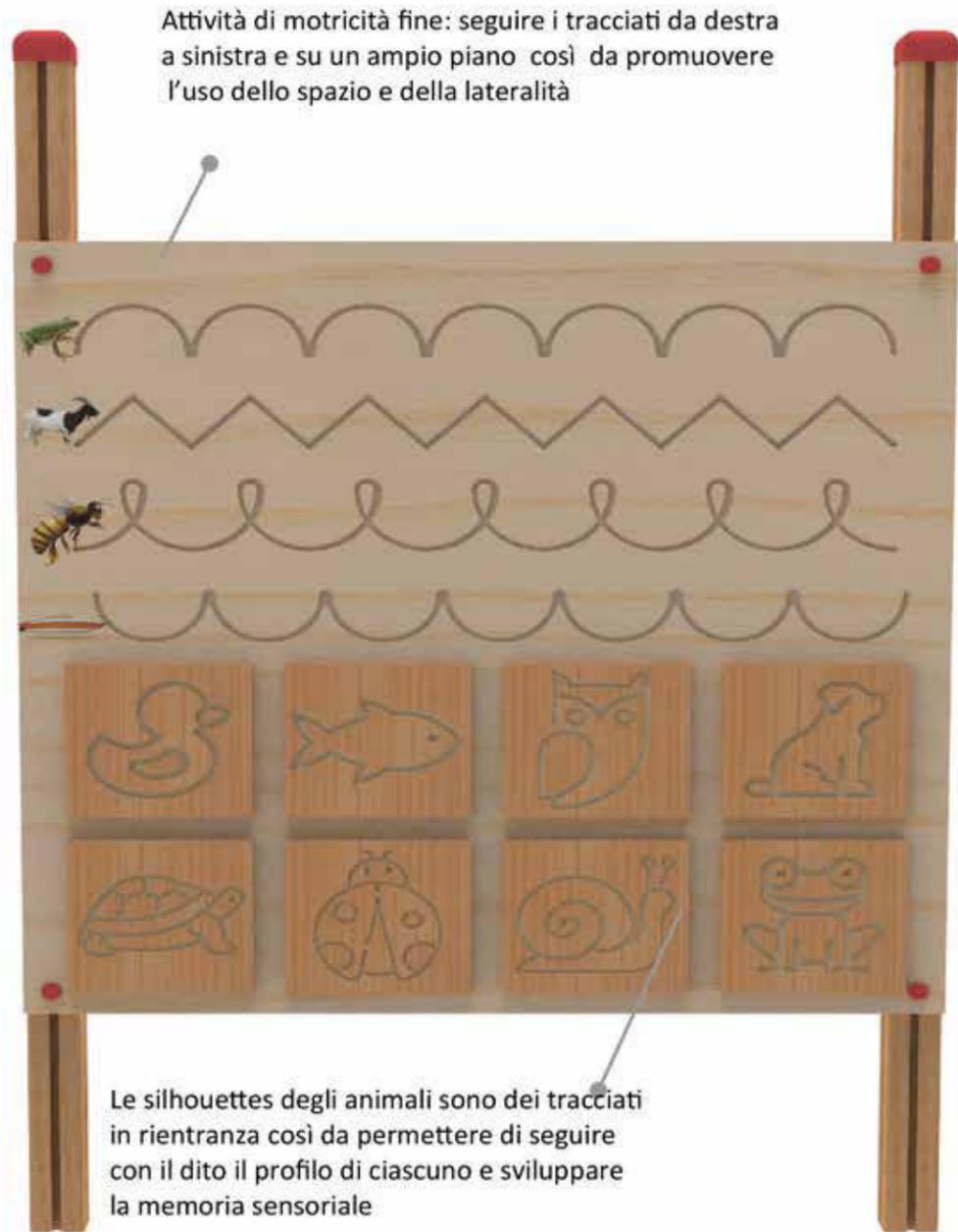
Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare | Difficoltà apprendimento

Indoor | Outdoor

INCLUSIONE: **ETÀ:** 1-6 anni **codice:** VB0511

Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

Indoor | Outdoor



VALORE PEDAGOGICO

Coordinazione oculo-manuale **Motricità fine** **Memoria sensoriale** **Socializzazione**

VALORE PEDAGOGICO

Creatività e immaginazione **Produzione artistica** **Memoria sensoriale** **Socializzazione**

Tavoli da lavoro: travasi

Tavoli da lavoro: travasi di coppia

DIMENSIONI: 44,5X22X50 cm 1-3 anni | 44,5X22X60 cm 3-6 anni

DIMENSIONI: 44,5X22X50 cm 1-3 anni | 44,5X22X60 cm 3-6 anni

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

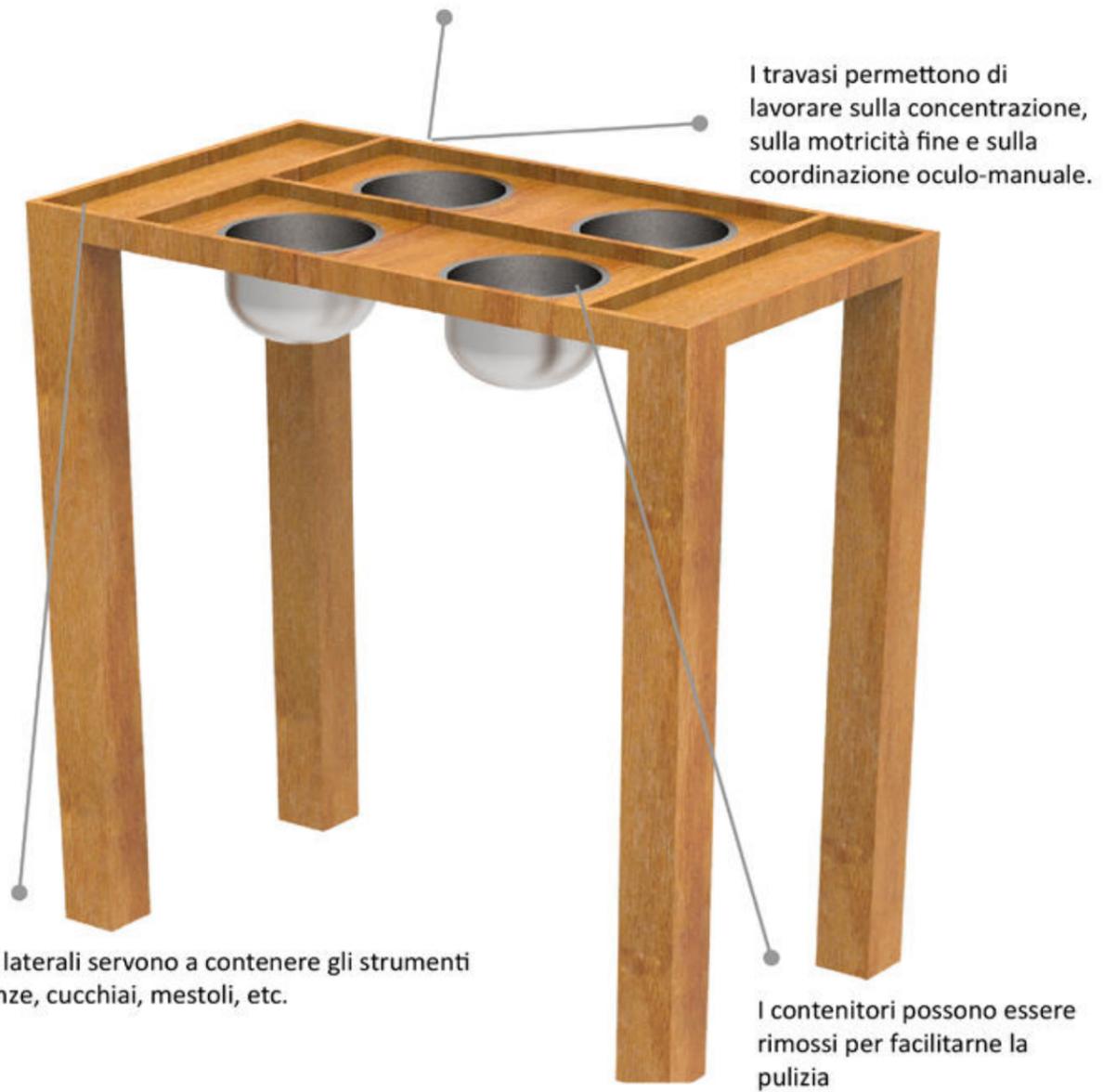
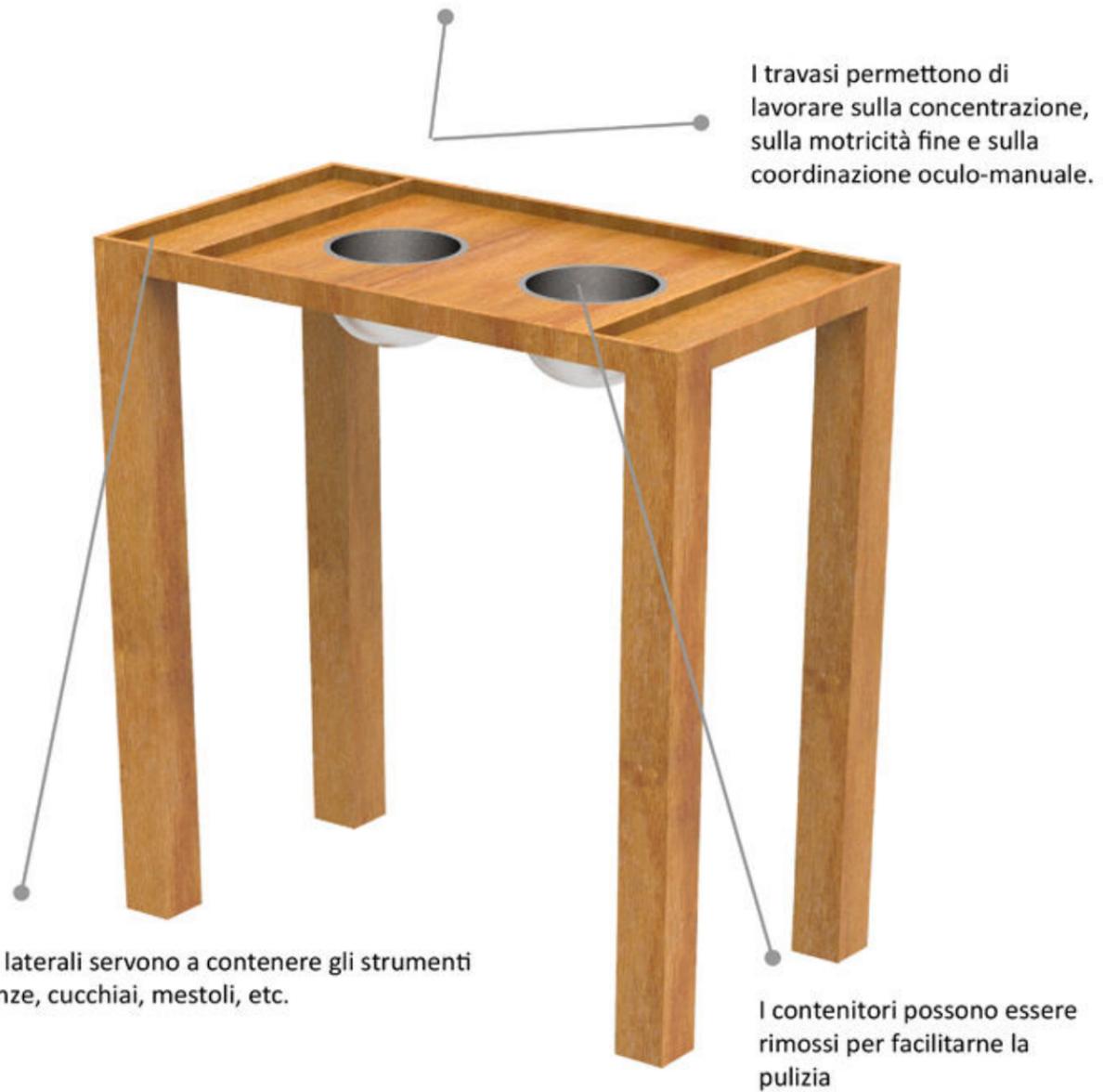
ETÀ: 1-6 anni Indoor Outdoor **codice:** VB0512

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni Indoor Outdoor **codice:** VB0513

I bambini manipolano materiali diversi, con strumenti differenti, e affinano nuove tecniche di esplorazione. Si affrontano i primi concetti logici come il vuoto-pieno e la conservazione delle quantità (Piaget)

I bambini manipolano materiali diversi, con strumenti differenti, e affinano nuove tecniche di esplorazione. Si affrontano i primi concetti logici come il vuoto-pieno e la conservazione delle quantità (Piaget)



VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO

- Coordinazione oculo-manuale
- Creatività e immaginazione
- Produzione artistica
- Memoria sensoriale
- Socializzazione

- Coordinazione oculo-manuale
- Creatività e immaginazione
- Produzione artistica
- Memoria sensoriale
- Socializzazione

Tavolo da lavoro: collage e disegno



DIMENSIONI: 44,5X22X50 cm 1-3 anni | 44,5X22X60 cm 3-6 anni

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni



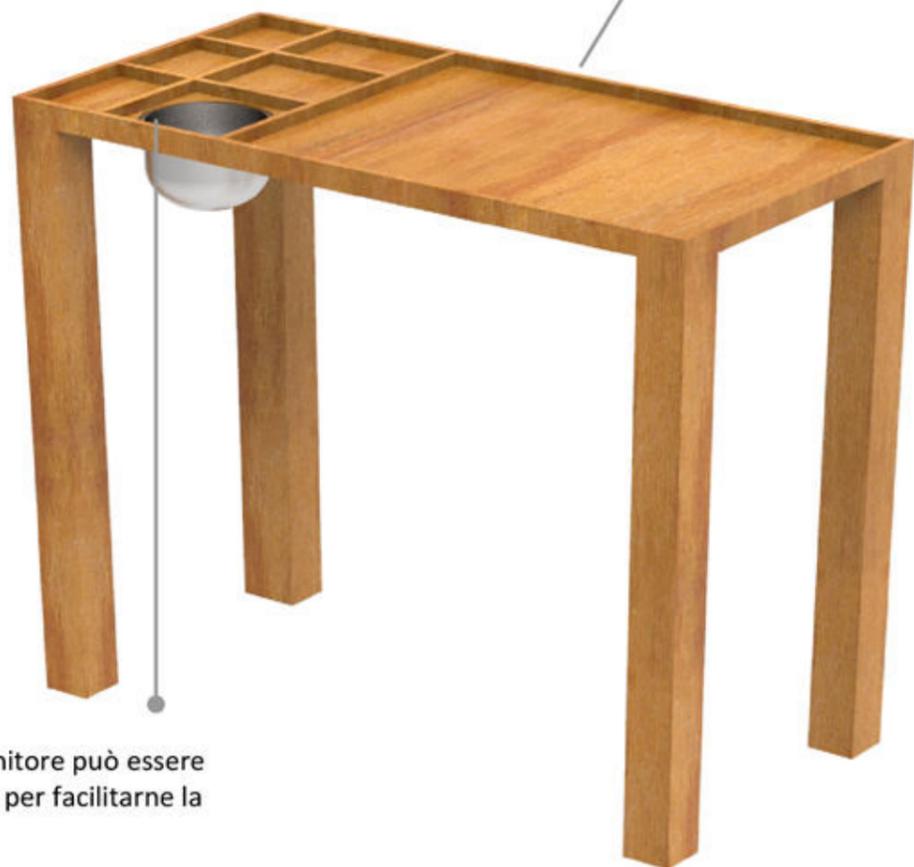
Indoor Outdoor

codice: VB0514

Gli spazi laterali servono a contenere gli strumenti come pinze, cucchiari, pennelli, matite, colla...

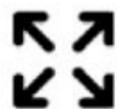
Il collage permette di lavorare sulla concentrazione, sulla motricità fine e sulla coordinazione oculo-manuale

Può contenere un foglio A4: i bordi alti permettono al bambino di lavorare senza che il foglio si muova



Il contenitore può essere rimosso per facilitarne la pulizia

VALORE PEDAGOGICO



Coordinazione oculo-manuale



Creatività e immaginazione



Produzione artistica



Memoria sensoriale



Socializzazione

INTELLIGENZA INTERPERSONALE

La **qualità delle relazioni** nella fase adulta dipende dalla quantità e dalla qualità delle relazioni nella prima infanzia.

Le neuroscienze ci suggeriscono che è nella **relazione significativa** che si apprende: imparare a stare con gli altri in maniera costruttiva consente di ampliare le proprie capacità conoscitive. Non solo: si pongono le basi della **teoria della mente** ovvero la capacità di attribuire emozioni e desideri a sé stessi e agli altri.

I giochi proposti per lo sviluppo dell'intelligenza interpersonale lavorano:

- sull'utilizzo dei simboli quali parole, immagini e gesti
- Sulle competenze emotive e morali
- sull'espansione del vocabolario
- sull'identità individuale e sociale
- sull'assunzione della prospettiva dell'altro
- sulla relazione con l'adulto e con i pari



La casa
VB0602



La strada
VB0603



Il supermercato
VB0604



Cucù integrale
VB0601



Primo cucù
VB0605



Cucù animali
VB0606



Lava lava, gira gira
VB0607



Che emozione!
VB0608



Lava i denti di Mattia
VB0609

CODICE	NOME	MISURE	ETÀ	
VB0602	La casa	120x100x150	1-6	✓
VB0603	La strada	220x150x140	1-6	✓
VB0604	Il supermercato	200x120x150	1-6	✓
VB0601	Cucù integrale	114x144x150	1-6	✓
VB0605	Primo cucù	100x10x100/157	1-3/3-6	✓
VB0606	Cucù animali	100x10x100/157	1-3/3-6	✓
VB0607	Lava lava, gira gira	100x10x100/157	1-3/3-6	✓
VB0608	Che emozione!	100x10x100/157	1-3/3-6	✓
VB0609	Lava i denti di Mattia	100x10x100/157	1-3/3-6	✓



La casa



DIMENSIONI: 120X100X150 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0602

Il gioco simbolico è alla base di tutte le intelligenze ed emerge dai 18 mesi. Sostiene lo sviluppo della mente, centrale per un armonico sviluppo psichico.



La Casetta

ZONA PRANZO-CUCINA
Tavolo con piatti già posizionati e sedie; lavabo, fornelli.

ANGOLO LAVANDERIA
Asse da stiro, lavatrice, stendibiancheria

Il gioco con i pari soddisfa i bisogni socio-emotivi dei bambini: il rapporto simmetrico e reciproco, la formulazione delle opinioni, il ragionamento morale

VALORE PEDAGOGICO



Bisogno di sicurezza



Pensiero scientifico



Gioco simbolico



Socializzazione



Sviluppo affettivo

La strada



DIMENSIONI: 220X150X140 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

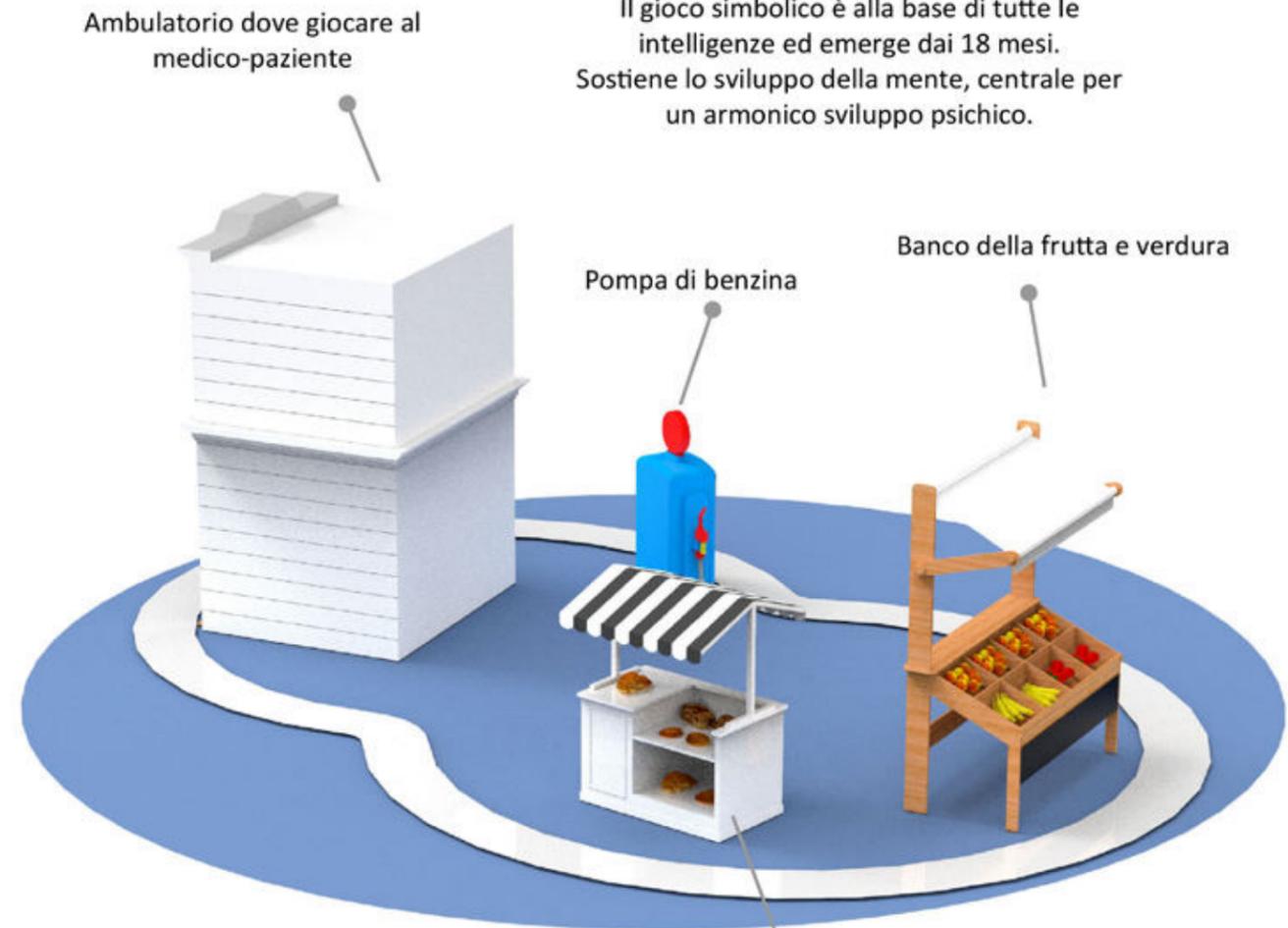
ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0603

Il gioco simbolico è alla base di tutte le intelligenze ed emerge dai 18 mesi. Sostiene lo sviluppo della mente, centrale per un armonico sviluppo psichico.



Ambulatorio dove giocare al medico-paziente

Pompa di benzina

Banco della frutta e verdura

Banco del fornaio

Il gioco con i pari soddisfa i bisogni socio-emotivi dei bambini: il rapporto simmetrico e reciproco, la formulazione delle opinioni, il ragionamento morale

VALORE PEDAGOGICO



Bisogno di sicurezza



Pensiero scientifico



Gioco simbolico



Socializzazione



Sviluppo affettivo

Il supermercato



DIMENSIONI: 200X120X150 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

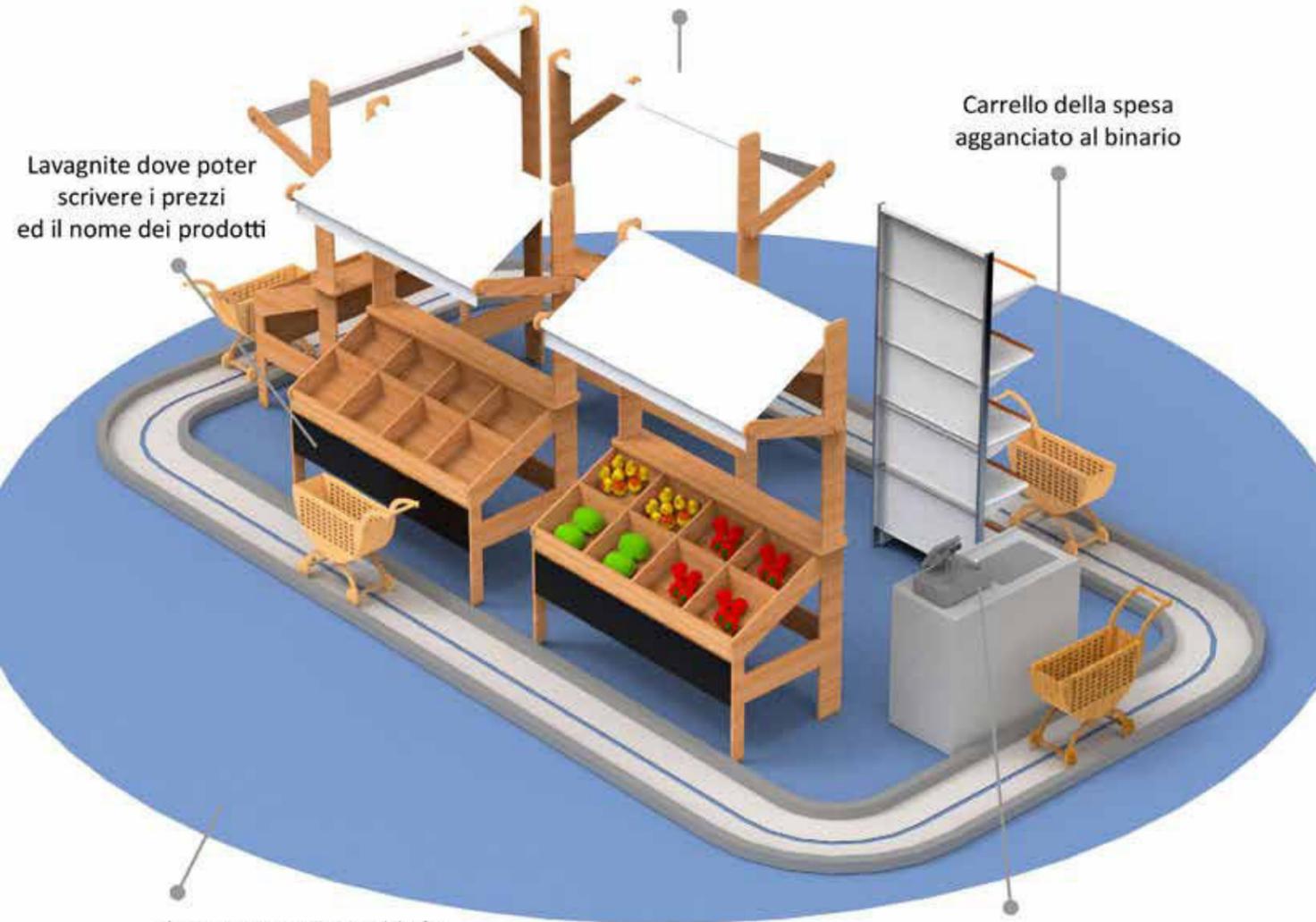
ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0604

Il gioco simbolico è alla base di tutte le intelligenze ed emerge dai 18 mesi. Sostiene lo sviluppo della mente, centrale per un armonico sviluppo psichico.



Lavagnite dove poter scrivere i prezzi ed il nome dei prodotti

Carrello della spesa agganciato al binario

Cassa dove esercitarsi a pagare e dare il resto

Il gioco con i pari soddisfa i bisogni socio-emotivi dei bambini: il rapporto simmetrico e reciproco, la formulazione delle opinioni, il ragionamento morale

VALORE PEDAGOGICO



Bisogno di sicurezza



Pensiero scientifico



Gioco simbolico



Socializzazione



Sviluppo affettivo

Cucù integrale



DIMENSIONI: 114X144X150 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

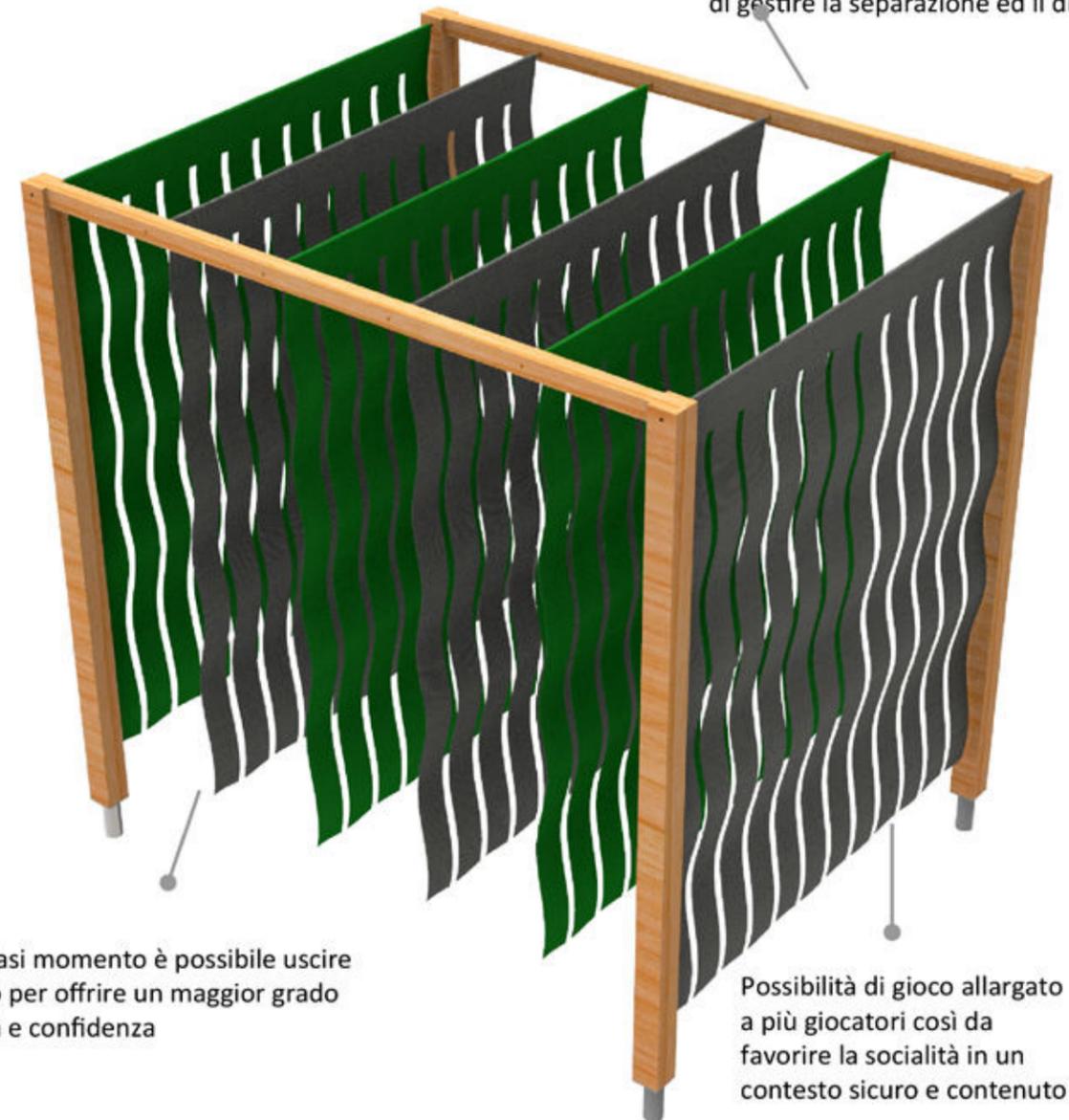
ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0601

Nascondersi e ricomparire facilita lo sviluppo della permanenza degli oggetti, di gestire la separazione ed il distacco.



In qualsiasi momento è possibile uscire dal gioco per offrire un maggior grado di libertà e confidenza

Possibilità di gioco allargato a più giocatori così da favorire la socialità in un contesto sicuro e contenuto

VALORE PEDAGOGICO



Sviluppo affettivo



Coordinazione dei movimenti



Ragionamento strategico



Socializzazione



Bisogno di sicurezza

Primo cucù

Cucù animali

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni | Indoor Outdoor | codice: VB0605

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni | Indoor Outdoor | codice: VB0606

Cucù per stimolare la permanenza dell'oggetto e favorire l'elaborazione del distacco

Cucù per stimolare la permanenza dell'oggetto e favorire l'elaborazione del distacco

Diverse tipologie di buchi ovvero luoghi dove poter creare situazioni di comparsa e scomparsa

Maniglie per permettere anche ai più piccoli di giocare

I buchi sono creati dalle macchie della pelle degli animali così da stimolare il pensiero simbolico e la narrazione

Maniglie per permettere anche ai più piccoli di giocare

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO

- Bisogno di sicurezza
- Pensiero logico
- Gioco simbolico
- Socializzazione
- Sviluppo affettivo

- Bisogno di sicurezza
- Pensiero logico
- Gioco simbolico
- Socializzazione
- Sviluppo affettivo

Lava lava, gira gira

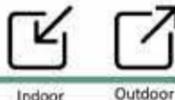
Che emozione!

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni



codice: VB0607

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare | Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-6 anni



codice: VB0608

Gioco della lavatrice per favorire il gioco simbolico con il "fare finta"

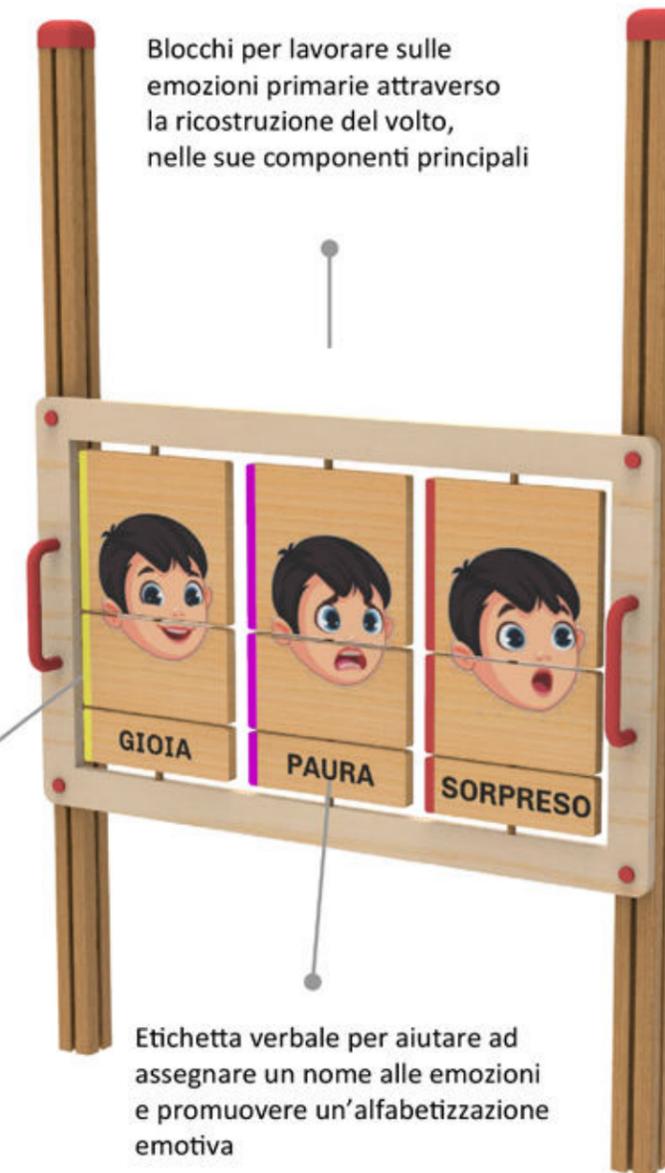


Oblò da ruotare per simulare la centrifuga e simulare il lavaggio dei vestiti

VALORE PEDAGOGICO

- Bisogno di sicurezza
- Pensiero logico
- Gioco simbolico
- Socializzazione
- Comunicazione verbale

Blocchi per lavorare sulle emozioni primarie attraverso la ricostruzione del volto, nelle sue componenti principali



Autocorrettivo: grazie alle bande laterali colorate è possibile correggere l'errore da soli

Etichetta verbale per aiutare ad assegnare un nome alle emozioni e promuovere un'alphabetizzazione emotiva

VALORE PEDAGOGICO

- Sviluppo affettivo
- Gioco simbolico
- Socializzazione
- Estensione vocabolario

Lava i denti di Mattia



DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100x10x157 cm 3-6 anni

INCLUSIONE:



ETÀ: 1-6 anni



codice: VB0609

Gioco simbolico che aiuta ad elaborare il momento della pulizia dei denti unita all'apprendimento dei relativi nomi



Etichetta verbale dei denti per sostenere l'alfabetizzazione linguistica e l'espansione del lessico

Spazzolino che si muove lungo tutta l'arcata dentale

VALORE PEDAGOGICO



Scoperta e intraprendenza



Gioco simbolico



Socializzazione



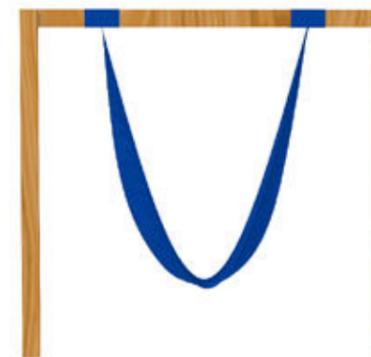
Estensione vocabolario

INTELLIGENZA INTRAPERSONALE

Le **emozioni** hanno un ruolo centrale nello sviluppo psichico degli esseri umani. Saper riflettere sulle proprie emozioni potenzia la capacità di **resilienza** ovvero della capacità di far fronte ad eventi stressanti. Capire se stessi, quello che si sente e ciò che si vuole attraverso giochi che consentono momenti di **ozio e contemplazione**.

I giochi proposti per lo sviluppo dell'intelligenza intrapersonale lavorano:

- sul rilassamento e tono dell'umore
- sull'introspezione e riflessione
- sull'espressione emotiva attraverso il disegno
- sulla organizzazione delle esperienze
- sulla progettazione di azioni future
- sul consolidamento della memoria
- sull'identità individuale e sociale



Amaca altalena
VB0701



Disegno verticale trasparente
VB0702



Disegno verticale con fogli
VB0703



CODICE	NOME	MISURE	ETÀ	
VB0701	Amaca altalena	200x40x200	1-12	✓
VB0702	Disegno verticale trasparente	160x20x100/120	1-3/3-6	✓
VB0703	Disegno verticale con fogli	160x20x100/120	1-3/3-6	✓

Amaca altalena

Disegno verticale trasparente



DIMENSIONI: 200X40X200 cm



DIMENSIONI: 160X20X100 cm 1-3 ANNI | 160X20X120 cm 3-6 anni

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-12 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0701

INCLUSIONE:



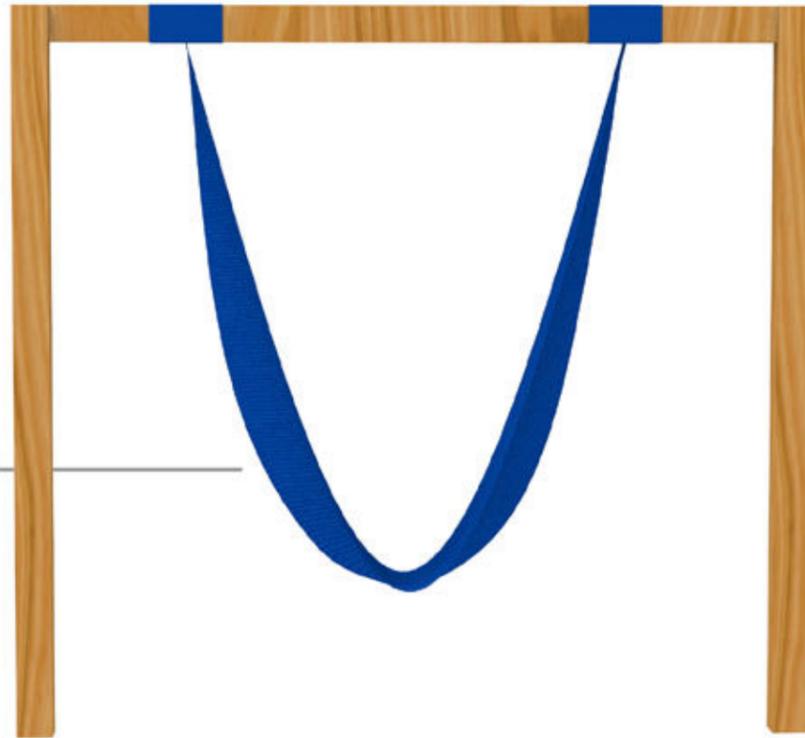
Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni



Indoor Outdoor

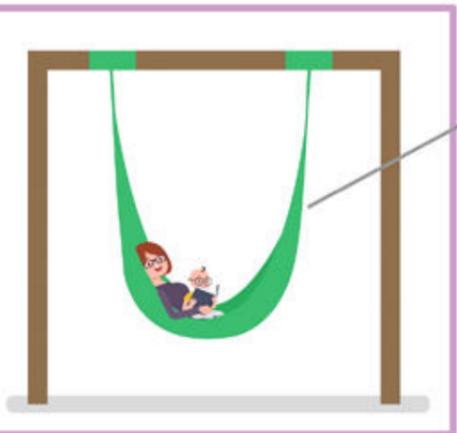
codice: VB0702



Il dondolio facilita il rilassamento, il tono dell'umore ed aumenta il Consolidamento della memoria

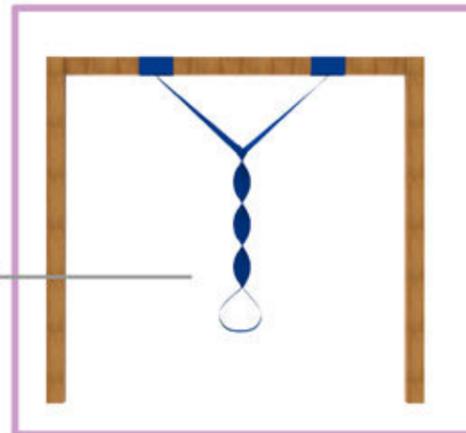
Quando si è inattivi entra in azione la *default mode network* che facilita l'introspezione e la progettazione

Amaca-altalena 2 in 1 da usare da soli o in compagnia



Nelle fasi di riposo, senza un'attività guidata da un obiettivo, il cervello collega tra loro esperienze e ricordi

Utilizzo dinamico che permette di visualizzare l'ambiente circostante cambiando prospettiva



VALORE PEDAGOGICO



Bisogno di sicurezza



Creatività e immaginazione



Socializzazione

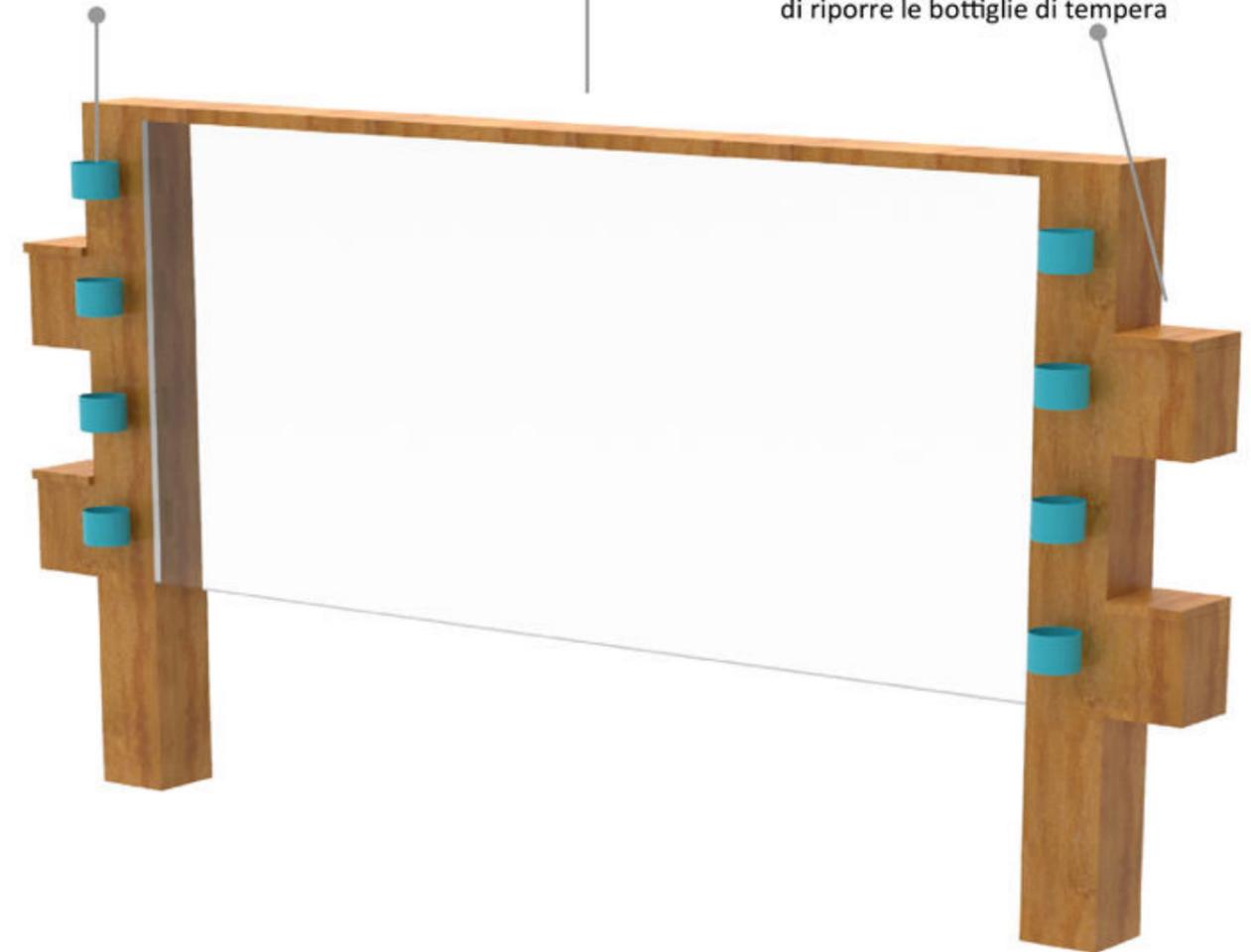


Sviluppo affettivo

La superficie trasparente permette di ampliare le possibilità di espressione artistica con lo sfondo naturale del paesaggio retrostante e grazie alla possibilità di poter dipingere a più mani

I bicchierini servono a contenere i vasetti del colore e i pennelli

I contenitori laterali consentono di riporre le bottiglie di tempera



VALORE PEDAGOGICO



Produzione artistica



Produzione del linguaggio



Socializzazione



Comunicazione verbale



Creatività e immaginazione

Disegno verticale con fogli



DIMENSIONI: 160X20X100 cm 1-3 anni | 160X20X120 cm 3-6 anni

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare

ETÀ: 1-6 anni



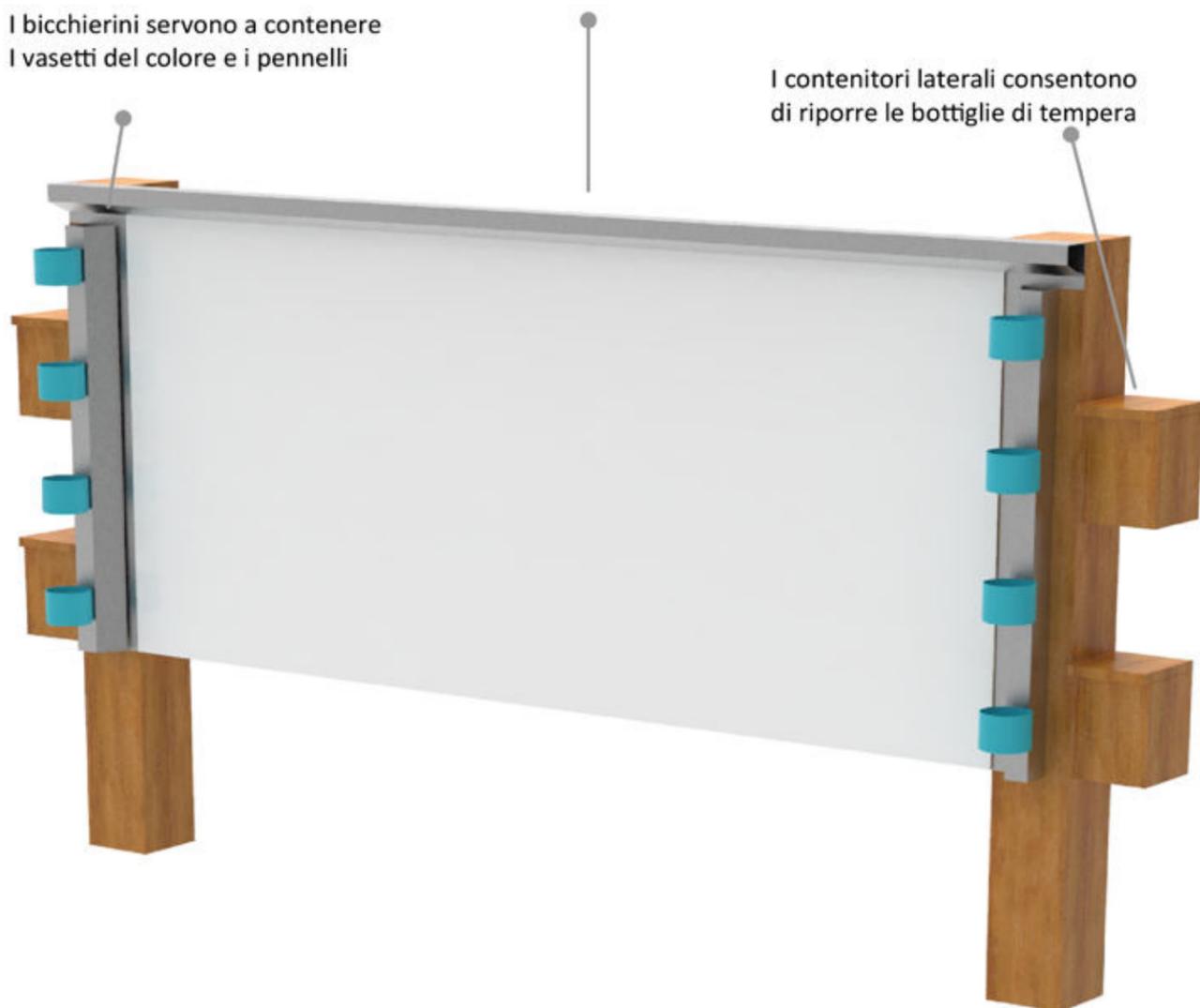
Indoor | Outdoor

codice: VB0703

La base in legno permette di utilizzare grandi fogli su una superficie rigida.
Il supporto orizzontale in alto, col sistema di fissaggio a biglie, consente di attaccare agevolmente i fogli senza ulteriori strumenti.

I bicchierini servono a contenere i vasetti del colore e i pennelli

I contenitori laterali consentono di riporre le bottiglie di tempera



VALORE PEDAGOGICO



Produzione artistica



Produzione del linguaggio



Socializzazione



Comunicazione verbale



Creatività e immaginazione

INTELLIGENZA NATURALE

Sin dalla nascita i bambini sono spontaneamente attratti dagli esseri viventi e hanno un legame con la natura istintuale, chiamato **biofilia**, che deve essere sostenuto dall'esperienza.

Maria Montessori riteneva che l'**educazione cosmica** fosse una condizione essenziale per affrontare la scommessa del cambiamento.

Da recenti studi sappiamo che ridotte esperienze nella natura possono provocare il **disturbo da deficit di natura** (Louv).

I giochi proposti per lo sviluppo dell'intelligenza naturale lavorano:

- sulla stimolazione sensoriale
- sulla riflessione sui cicli della natura
- sulla scoperta dell'ambiente
- sulla presa di coscienza dei temi ambientali
- sullo sviluppo del pensiero critico
- sulla relazione con l'adulto e con i pari



Stazione scientifica
VB0801



Alla scoperta del parco
VB0802



Facciamo la differenza
VB0804



Salviamo il pianeta
VB0803



CODICE	NOME	MISURE	ETÀ	
VB0801	Stazione scientifica	300x20x90/100/110	1-3/3-6/6-10	✓
VB0802	Alla scoperta del parco	210x10x100	2-10	✓
VB0803	Salviamo il pianeta	860x10x157	2-10	✓
VB0804	Facciamo la differenza	160x10x120	2-10	✓

Stazione scientifica

Alla scoperta del parco

DIMENSIONI: 300X20X90 cm 1-3 anni | 300X20X100 cm 3-6 anni | 300X20X110 cm da 6 anni

DIMENSIONI: 210X10X110 cm

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare | Difficoltà apprendimento

ETÀ: 1-10 anni codice: VB0801

INCLUSIONE: Difficoltà motorie | Ritardi cognitivi | Disturbi pervasivi | Disabilità intellettiva | Difficoltà a socializzare | Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-10 anni codice: VB0802

La prima infanzia presenta un periodo critico durante il quale osservare la natura è centrale per lo sviluppo sul piano della creatività, motricità e risoluzione dei problemi.

Pannello che permette di riflettere e porre attenzione sull'ambiente circostante: i partecipanti diventano soggetti consapevoli e attivi dell'esperienza nella natura

La stazione meteo e la lavagna permettono di tradurre le osservazioni in schemi tangibili e manipolabili favorendo l'organizzazione delle conoscenze



Lenti di ingrandimento, con spazio sottostante per porre gli oggetti trovati nell'ambiente, invitano all'esplorazione in maniera non strutturata

Termometri: a sinistra quello reale mentre a destra uno di legno da manipolare per stabilire la temperatura

I partecipanti scelgono un simbolo per giocare: Adatto anche ai piccolissimi che ancora non sanno leggere

Utilizzo del testo affiancato dalla sua traduzione in forma simbolica per favorire l'alfabetizzazione emergente e per facilitare chi ha difficoltà di lettura

Obiettivi sfidanti, step visibili e traguardo chiaro che invogliano alla scoperta e promuovono l'organizzazione cognitiva

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO

- Produzione del linguaggio
- Pensiero scientifico
- Scoperta
- Pensiero logico

- Produzione del linguaggio
- Pensiero scientifico
- Scoperta
- Ragionamento strategico

Salviamo il pianeta

Facciamo la differenza



DIMENSIONI: 86X10X157 cm



DIMENSIONI: 160X10X120 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie, Ritardi cognitivi, Disturbi pervasivi, Disabilità intellettiva, Difficoltà a socializzare, Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-10 anni



Indoor Outdoor

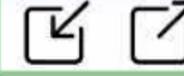
codice: VB0803

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie, Ritardi cognitivi, Disturbi pervasivi, Disabilità intellettiva, Difficoltà a socializzare, Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-10 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0804

Educazione alla sostenibilità: quiz interattivo per sostenere il pensiero critico e stimolare la riflessione sui comportamenti virtuosi dal punto di vista green

Educazione alla sostenibilità attraverso la pedagogia attiva: ogni tessera, raffigurante un rifiuto, deve essere collocata nel giusto bidone

Per ogni domanda i partecipanti rispondono girando la casella della spunta o della croce

Sul retro, in base alle risposte date al Quiz, si potrà approfondire quali comportamenti mettere in atto e la motivazione

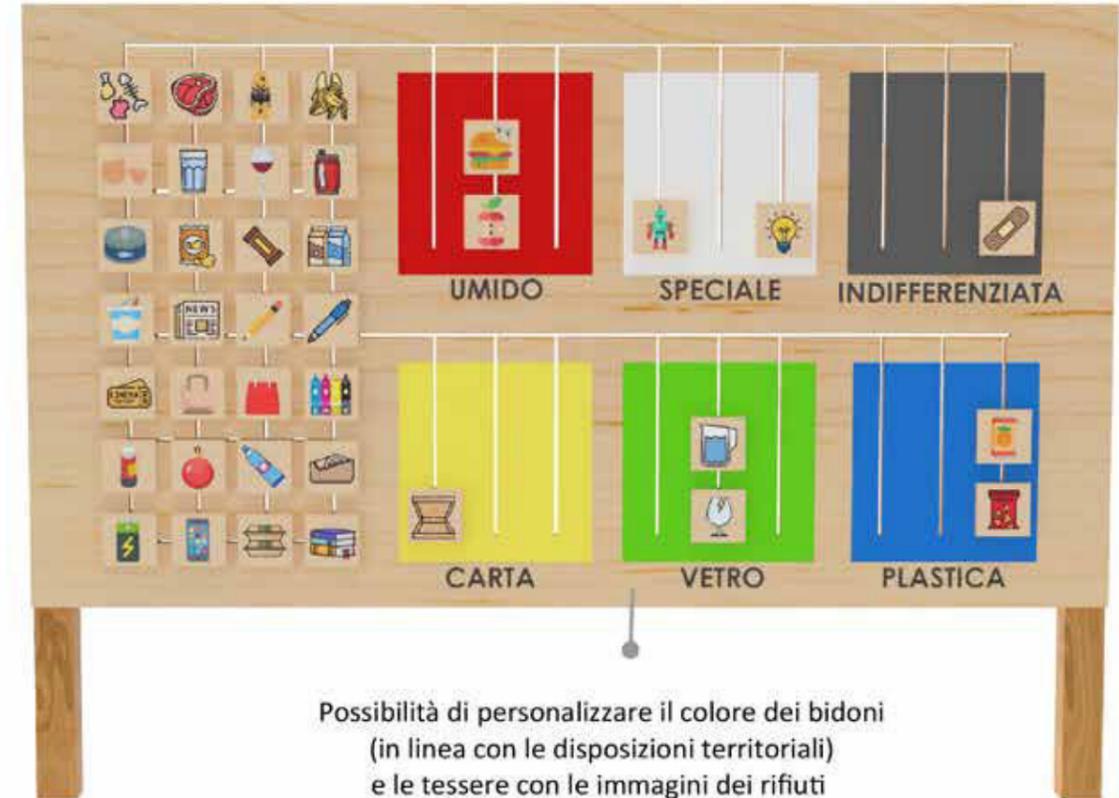


FRONTE

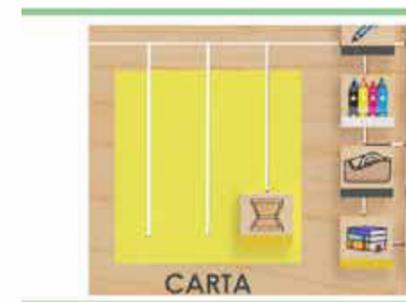


RETRO

VALORE PEDAGOGICO



Possibilità di personalizzare il colore dei bidoni (in linea con le disposizioni territoriali) e le tessere con le immagini dei rifiuti



CARTA

RETRO
Ciascuna tessera è autocorrettiva grazie alle bande orizzontali colorate che corrispondono ai vari bidoni

VALORE PEDAGOGICO



Produzione del linguaggio



Pensiero scientifico



Scoperta



Pensiero critico



Produzione del linguaggio



Pensiero scientifico



Scoperta



Pensiero critico

Bilancia a due piatti

Pesi e frazioni



DIMENSIONI: 70X30X70 cm



DIMENSIONI: variabile

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-10 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0904

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-10 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0905

Bilancia a due piatti dove poter pesare gli ortaggi e i frutti raccolti andando a lavorare sui concetti di unità di misura, equivalenze e misurazione In maniera attiva: si impara facendo e si favorisce il pensiero scientifico.



I piatti possono essere riempiti di pesi standard (acquistabili a parte), altri ortaggi o materiali trovati nell'ambiente.

VALORE PEDAGOGICO



Pensiero logico matematico



Pensiero scientifico

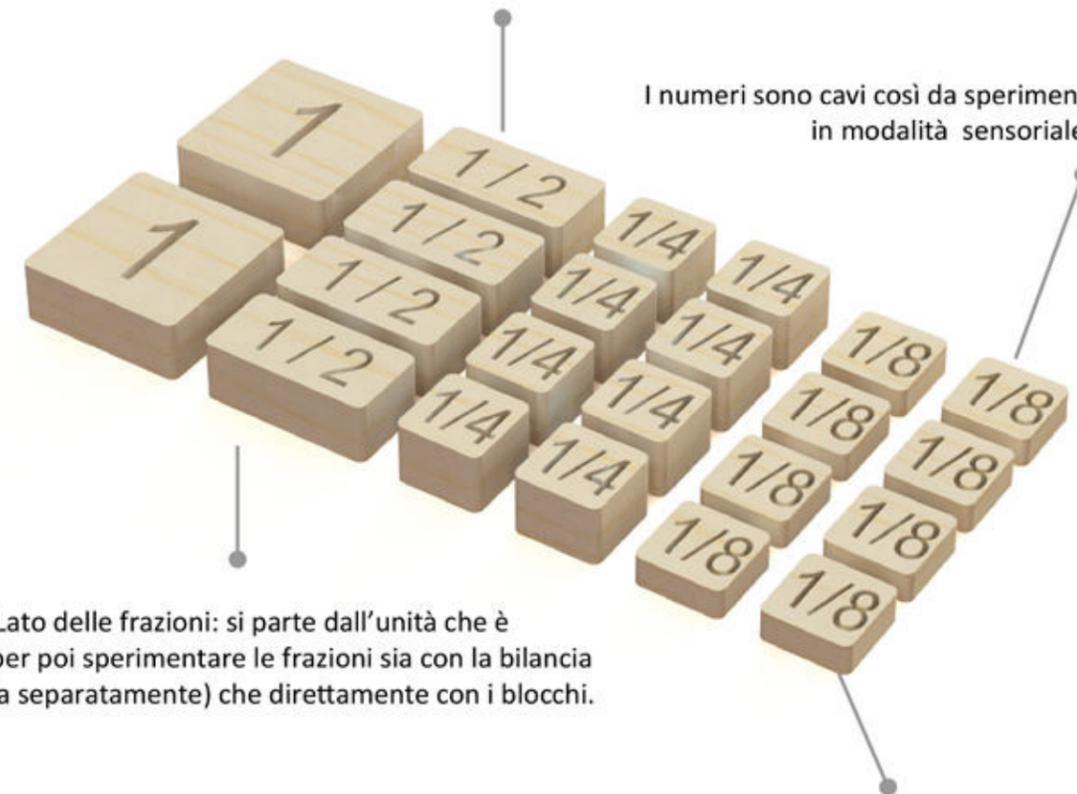


Scoperta



Ragionamento pratico

Pesi di legno per apprendere i concetti di unità di misura, equivalenza e misurazione In maniera attiva: si impara facendo e si favorisce il pensiero scientifico.



I numeri sono cavi così da sperimentare il numero in modalità sensoriale.

Lato delle frazioni: si parte dall'unità che è il chilo per poi sperimentare le frazioni sia con la bilancia (venduta separatamente) che direttamente con i blocchi.

RETRO
Lato del peso: ogni blocco esprime il peso in grammi 1000 g (1 kg), 500 g, 250 g e 125 g.

VALORE PEDAGOGICO



Pensiero logico matematico



Pensiero scientifico



Scoperta



Ragionamento pratico

Casetta porta stivali

Compostiera



DIMENSIONI: 168x66x124 cm



DIMENSIONI: 66x66x66 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: VB0910

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: VB0906

Ogni cosa al suo posto: gli stivali potranno essere riposti in maniera ordinata protetti dalle intemperie da una tettoia.
Avere un posto dedicato per ogni accessorio dell'orto permette ai bambini ed alle bambine di avere un ordine mentale ideale per affrontare la sfida dell'attività.



VALORE PEDAGOGICO



Socialità



Bisogno di sicurezza



Educazione

Compostiera domestica: promuove la conoscenza del ciclo dei rifiuti, della sostenibilità e offre l'opportunità di osservare la fauna selvatica che si sviluppa. Incoraggia la consapevolezza dei vantaggi del riciclaggio, della visione "zero rifiuti" e promuove il rispetto per la natura e la salute.



Grande finestra frontale permette di osservare i diversi livelli e le differenti fasi del compostaggio.

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità

Guardami, osservami!

Guardami, osservami! Alto



DIMENSIONI: 70x24x60 cm



DIMENSIONI: 70x24x90 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-10 anni



Indoor Outdoor

codice: VB0907

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 3-10 anni



Outdoor

codice: VB0908

Vaso trasparente che permette l'osservazione dello sviluppo delle radici delle piante e lo studio degli ecosistemi tramite il metodo scientifico.

Promuove l'apprendimento attivo e partecipa attraverso l'azione (learning by doing): pratico, osservo, analizzo, formulo delle ipotesi e verifico.



Strumento che problematizza la realtà, pone dubbi, stimola riflessioni, elicitando domande ovvero un luogo ideale di costruzione della conoscenza.

Osservare ciò che normalmente non si può vedere perché sottoterra crea stupore, ingrediente essenziale per creare interesse e promuovere un apprendimento significativo.

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità

Vaso trasparente che permette l'osservazione dello sviluppo delle radici delle piante e lo studio degli ecosistemi tramite il metodo scientifico.

Promuove l'apprendimento attivo e partecipa attraverso l'azione (learning by doing): pratico, osservo, analizzo, formulo delle ipotesi e verifico.



Strumento che problematizza la realtà, pone dubbi, stimola riflessioni, elicitando domande ovvero un luogo ideale di costruzione della conoscenza.

Osservare ciò che normalmente non si può vedere perché sottoterra crea stupore, ingrediente essenziale per creare interesse e promuovere un apprendimento significativo.

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità

Guardami, osservami! In piedi

Come funziona un formicaio



DIMENSIONI: 70x24x120 cm



DIMENSIONI: 70x7x90 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 6-14 anni



Outdoor

codice: VB0909

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: VB0911

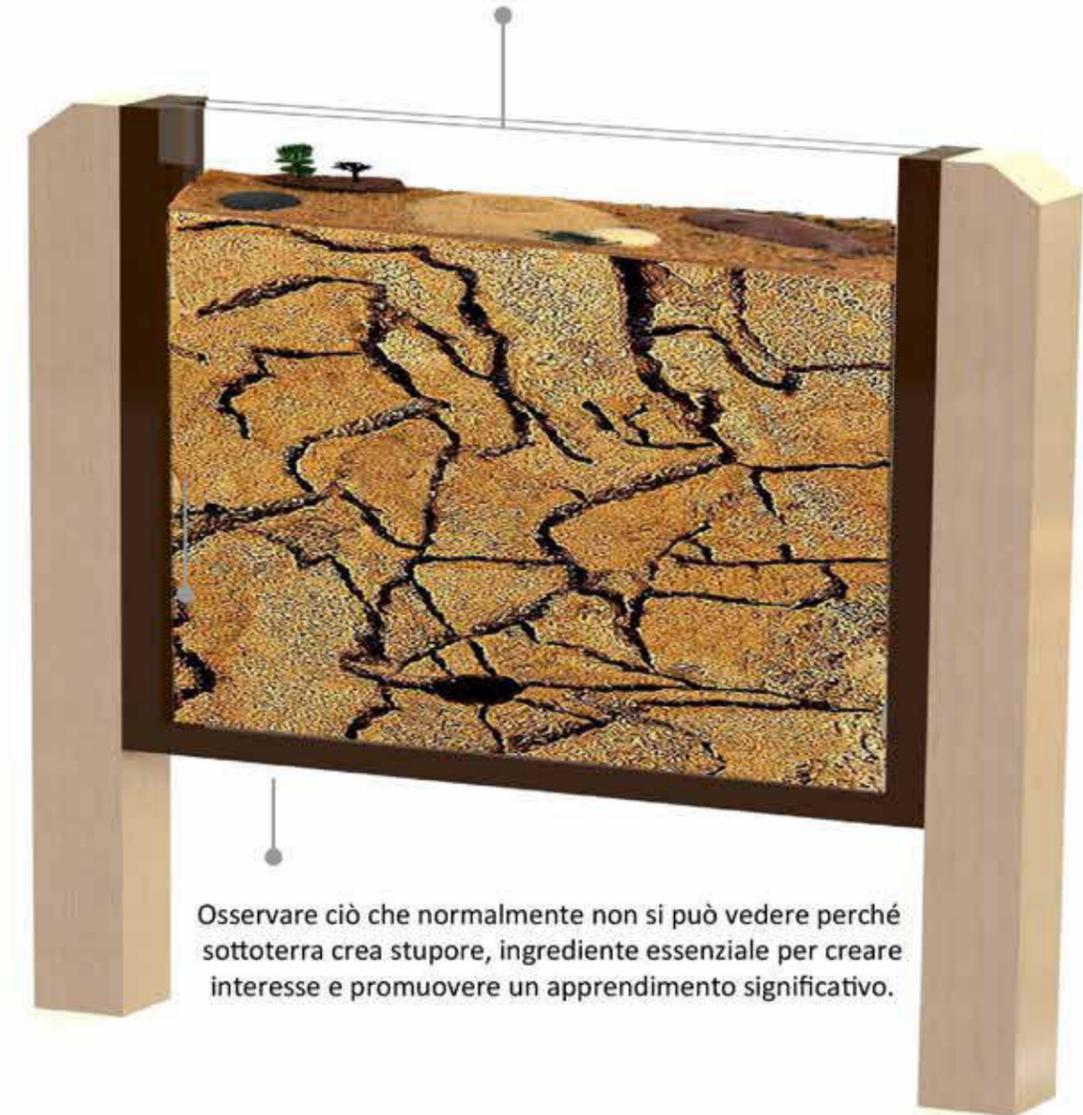
Vaso trasparente che permette l'osservazione dello sviluppo delle radici delle piante e lo studio degli ecosistemi tramite il metodo scientifico.
Promuove l'apprendimento attivo e partecipa attraverso l'azione (learning by doing): pratico, osservo, analizzo, formulo delle ipotesi e verifico.

Alla scoperta del formicaio: finalmente un sistema che permette di osservare l'intricato sistema architettonico e gerarchico di questi minuscoli animali che vediamo sempre in superficie.
La grande finestra frontale promuove l'apprendimento attivo e partecipa: osservo, analizzo, formulo delle ipotesi e verifico.



Strumento che problematizza la realtà, pone dubbi, stimola riflessioni, elicitando domande ovvero un luogo ideale di costruzione della conoscenza.

Osservare ciò che normalmente non si può vedere perché sottoterra crea stupore, ingrediente essenziale per creare interesse e promuovere un apprendimento significativo.



Osservare ciò che normalmente non si può vedere perché sottoterra crea stupore, ingrediente essenziale per creare interesse e promuovere un apprendimento significativo.

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità

Vaso grande con vetro, lavagna e ripiano

Vaso grande con vetro e lavagna



DIMENSIONI: 162x102x94 cm



DIMENSIONI: 162x102x70 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 6-14 anni



Outdoor

codice: VB0912

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 3-10 anni



Outdoor

codice: VB0913

Vaso di grandi dimensioni dove poter realizzare il proprio progetto verde, dalla piantumazione alla raccolta, andando a promuovere un apprendimento vivo e attivo attraverso l'azione (learning by doing): pratico, osservo, analizzo, formulo delle ipotesi e verifico.

Vaso di grandi dimensioni dove poter realizzare il proprio progetto verde, dalla piantumazione alla raccolta, andando a promuovere un apprendimento vivo e attivo attraverso l'azione (learning by doing): pratico, osservo, analizzo, formulo delle ipotesi e verifico.

Lato trasparente consente di osservare la parte nascosta della pianta

Lato trasparente che consente di osservare la parte nascosta della pianta



Ogni cosa al suo posto: in alto le fessure porta attrezzi di piccole dimensioni e in basso il ripiano dove raccogliere e sistemare grandi utensili

Ogni cosa al suo posto: fessure porta attrezzi di piccole dimensioni

Lato lavagna permette di elaborare i concetti appresi grazie all'osservazione

Lato lavagna permette di elaborare i concetti appresi grazie all'osservazione

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità

Vaso basso con vetro e lavagna

Serra mini



DIMENSIONI: 162x102x40 cm



DIMENSIONI: 100x100x65 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-10 anni



Outdoor

codice: VB0917

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni

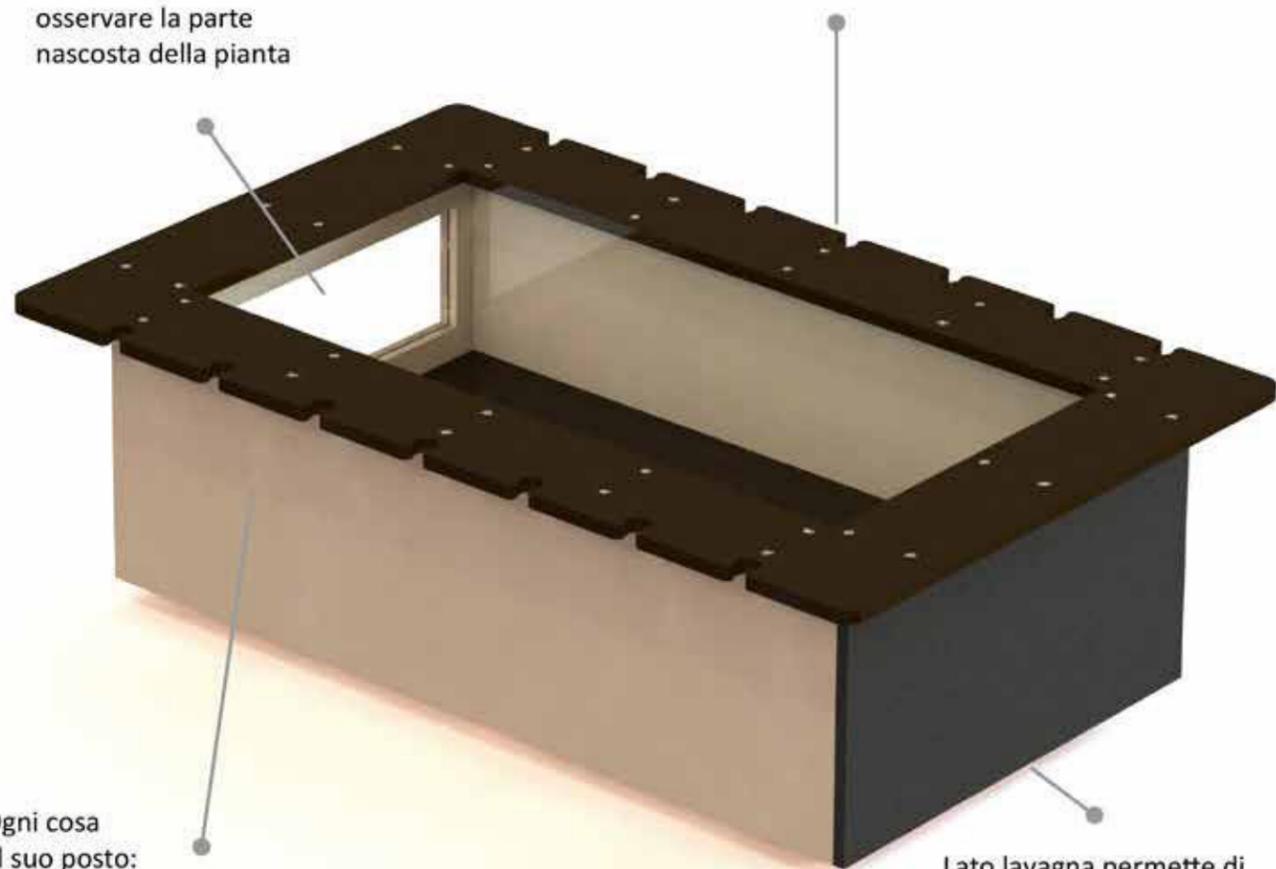


Outdoor

codice: VB0914

Vaso di grandi dimensioni dove poter realizzare il proprio progetto verde, dalla piantumazione alla raccolta, andando a promuovere un apprendimento vivo e attivo attraverso l'azione (learning by doing): pratico, osservo, analizzo, formulo delle ipotesi e verifico.

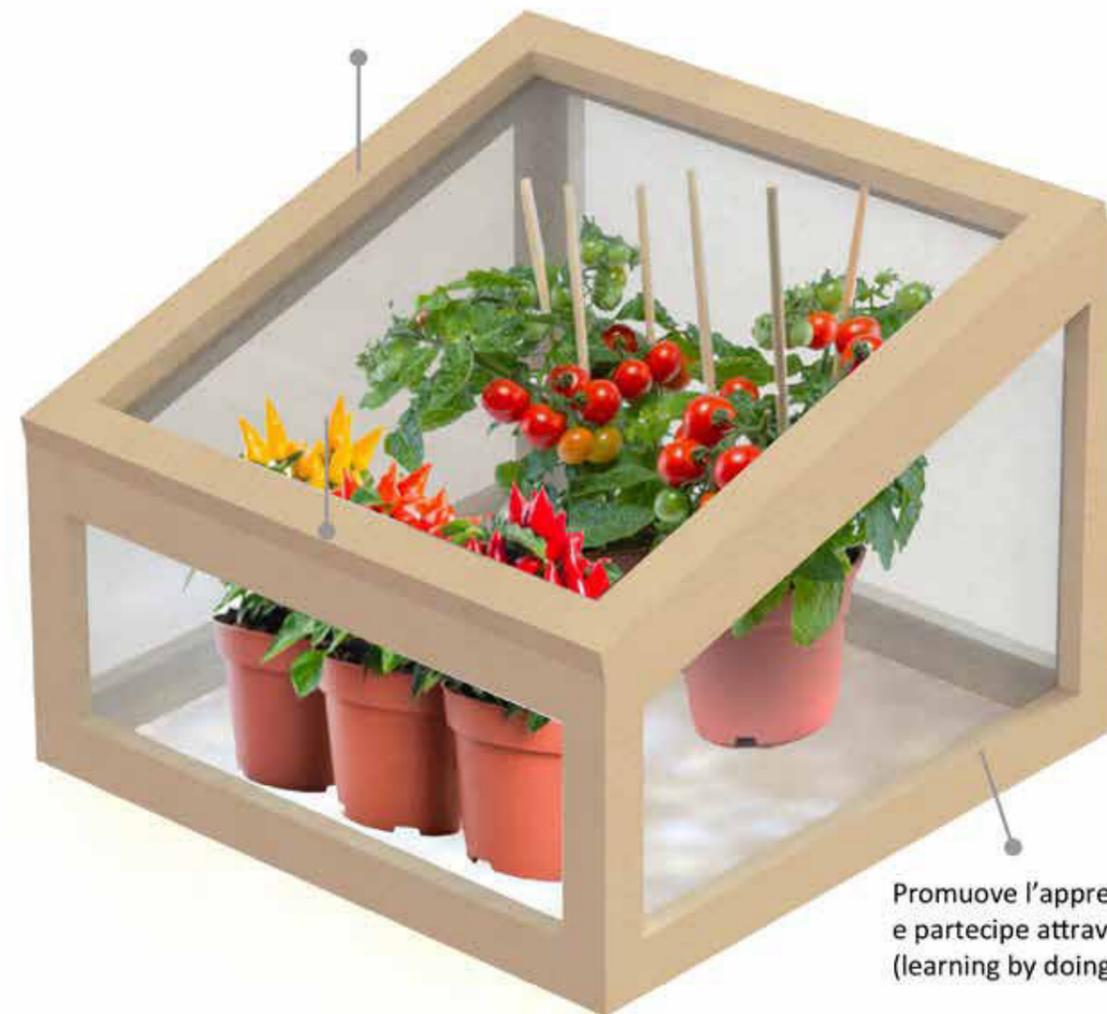
Lato trasparente che consente di osservare la parte nascosta della pianta



Ogni cosa al suo posto: fessure porta attrezzi di piccole dimensioni

Lato lavagna permette di elaborare i concetti appresi grazie all'osservazione

Piccola serra dove poter osservare la crescita delle piante durante l'anno. La realizzazione di una coltura in serra promuove l'acquisizione di buone abitudini alimentari, la conoscenza dei prodotti agroalimentari, dei principi della sostenibilità e della biodiversità, per una cittadinanza più consapevole e responsabile dell'ambiente e della salute.



Promuove l'apprendimento attivo e partecipa attraverso l'azione (learning by doing).

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità

VALORE PEDAGOGICO

Serra a 3 ripiani

Serra con ripostiglio



DIMENSIONI: 100x50x150 cm



DIMENSIONI: 150x100x50 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: VB0915

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni

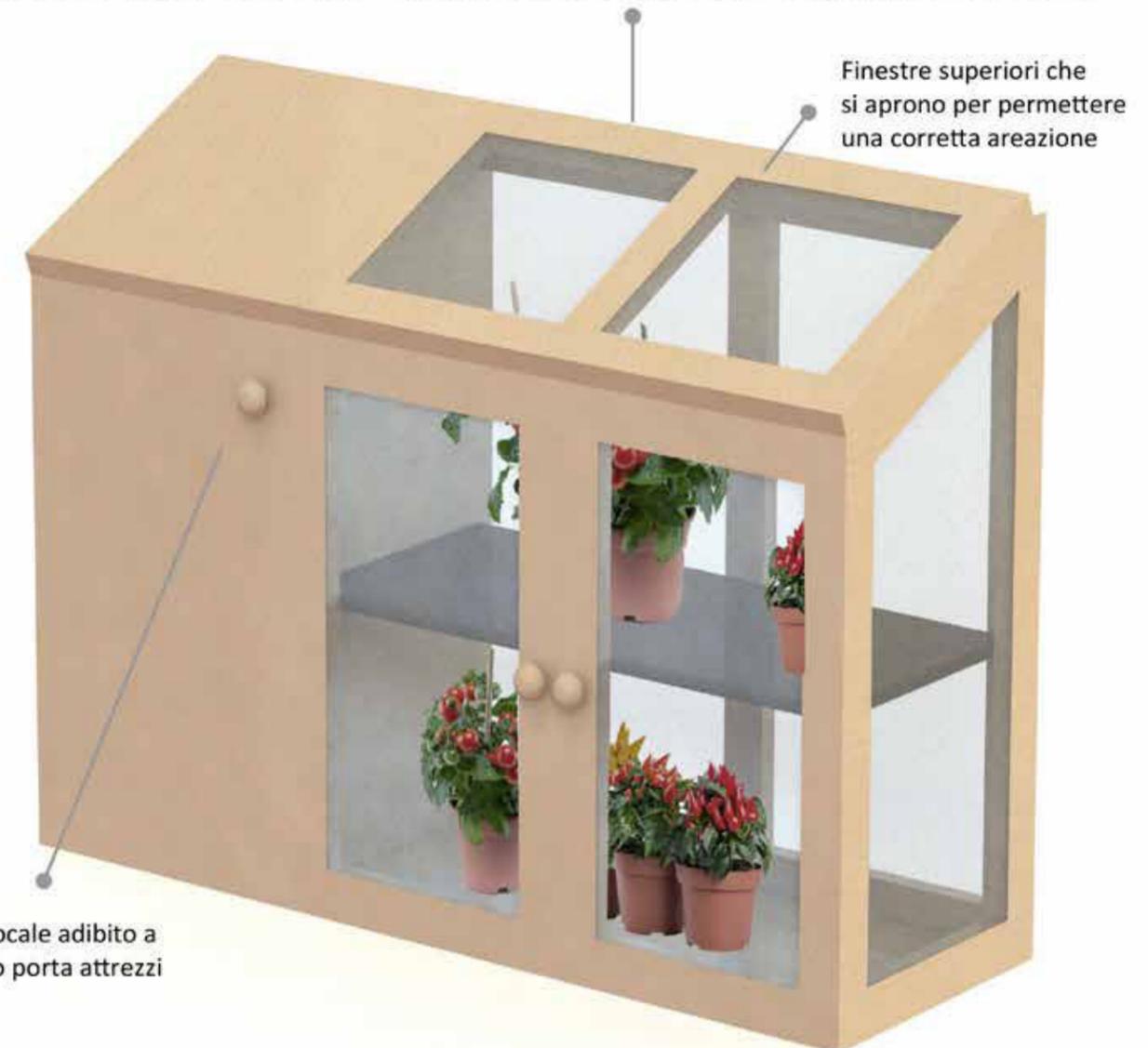
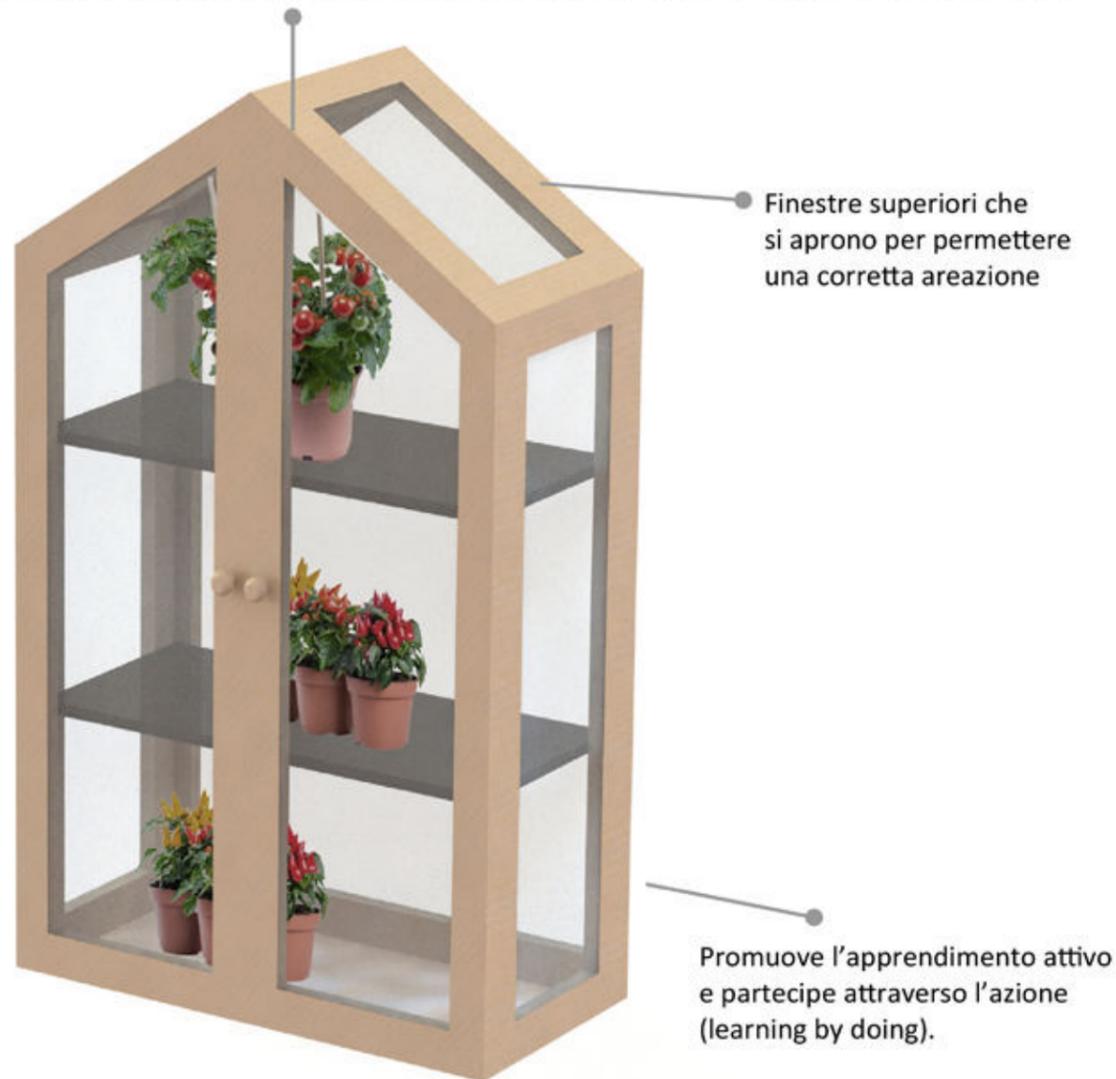


Outdoor

codice: VB0916

Serra di medie dimensioni dove poter osservare la crescita delle piante durante l'anno. La realizzazione di una coltura in serra promuove l'acquisizione di buone abitudini alimentari, la conoscenza dei prodotti agroalimentari, dei principi della sostenibilità e della biodiversità, per una cittadinanza più consapevole e responsabile dell'ambiente e della salute.

Serra di medie dimensioni dove poter osservare la crescita delle piante durante l'anno. La realizzazione di una coltura in serra promuove l'acquisizione di buone abitudini alimentari, la conoscenza dei prodotti agroalimentari, dei principi della sostenibilità e della biodiversità, per una cittadinanza più consapevole e responsabile dell'ambiente e della salute.



VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità

Serra parete mobile

Ripostiglio e rimessaggio



DIMENSIONI: 300x200x265 cm



DIMENSIONI: 120x180x180 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: VB0921

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



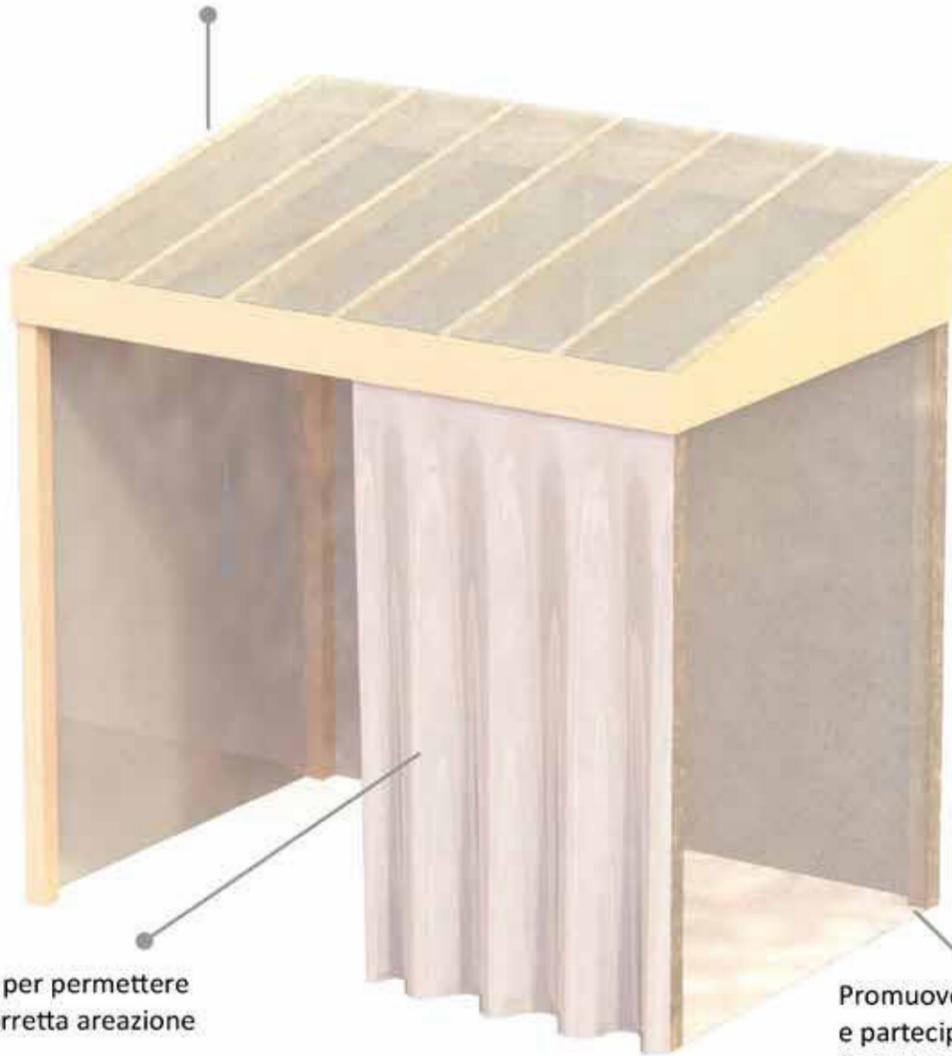
Outdoor

codice: VB0922

Serra di grandi dimensioni dove poter osservare la crescita delle piante durante l'anno. La realizzazione di una coltura in serra promuove l'acquisizione di buone abitudini alimentari, la conoscenza dei prodotti agroalimentari, dei principi della sostenibilità e della biodiversità, per una cittadinanza più consapevole e responsabile dell'ambiente e della salute.

Ripostiglio che funge anche da rimessaggio delle attrezzature necessarie per la realizzazione ed il mantenimento dell'orto.

Ogni cosa al suo posto: dare un ordine ai materiali facilita l'ordine, la progettualità e favorisce l'organizzazione della conoscenza.



Promuove l'apprendimento attivo e partecipa attraverso l'azione (learning by doing).

VALORE PEDAGOGICO



VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità



Socialità



Bisogno di sicurezza



Educazione ambientale

Casetta degli uccelli

Pannello osservazione del cielo



DIMENSIONI: variabile



DIMENSIONI: 70x7x142 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: VB0919

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 6-14 anni



Outdoor

codice: VB0918

Casette per uccelli di piccole e medie dimensioni che permettono di ospitare varie specie di volatili grazie alle quali comprendere la biodiversità presente nel territorio, le modalità di tutela delle specie a rischio, i ritmi e le abitudini di questi animali.



Casetta per uccelli di medie dimensioni codice: VB0919a

Casetta per uccelli di piccole dimensioni codice: VB0919b

OPPURE SCEGLI IL TUO COLORE:



VB0919c



VB0919f



VB0919d



VB0919g



VB0919e

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità

Pannello ruotante che permette di osservare il cielo ed il mutare delle sue condizioni per riuscire a prevedere il tempo meteorologico grazie all'infografica associata.



L'osservazione della natura nei suoi cambiamenti durante il giorno e lungo tutto l'anno. Conoscenze cruciali per lo sviluppo dell'orto, per la formalizzazione dei concetti di ciclo temporale e stagioni, per studiare ed interpretare il clima ed i suoi effetti.

Promuove l'apprendimento attivo e partecipa attraverso l'azione (learning by doing): osservo, analizzo, formulo delle ipotesi e verifico.

VALORE PEDAGOGICO

Infografica compost

Pannello attività e infografica "amici dell'orto"



DIMENSIONI: 70x7x160 cm



DIMENSIONI: 200x7x160 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 6-14 anni



Outdoor

codice: VB0923

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: VB0924



Infografica che accompagna nel processo di apprendimento, come fonte di informazioni e come risorsa per il rinforzo e il consolidamento.

Affiancata alla compostiera permette di problematizzare la realtà attraverso un approccio attivo alla conoscenza legando la teoria alla pratica (learning by doing).

In alto parte teorica sul ciclo di vita del compost; in basso le indicazioni per un suo corretto mantenimento.

Etichette linguistiche in italiano e inglese per espandere il lessico. Uso del font ad alta leggibilità.

Largo uso di immagini per favorire la memorizzazione, la comprensione ed essere uno strumento di reale inclusione.

Utilizzo di foto per maggiore connessione col reale.

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Espansione vocabolario



Scoperta

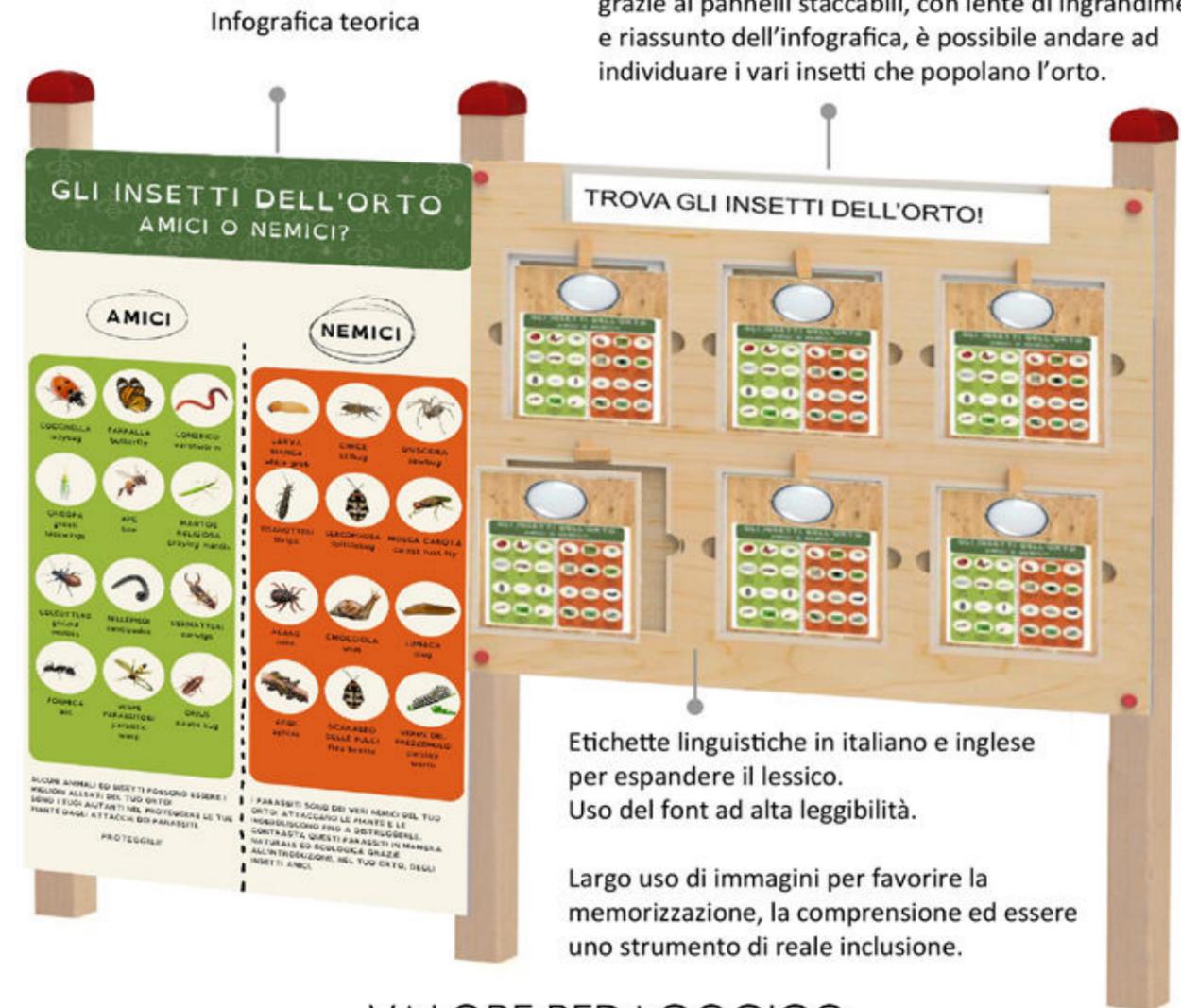


Socialità

Infografica che accompagna nel processo di apprendimento, come fonte di informazioni e come risorsa per il rinforzo e il consolidamento.

Affiancata all'orto, permette di problematizzare la realtà attraverso un approccio attivo alla conoscenza legando la teoria alla pratica (learning by doing) in un processo di ricerca e sperimentazione.

Attività di ricerca e confutazione delle ipotesi: grazie ai pannelli staccabili, con lente di ingrandimento e riassunto dell'infografica, è possibile andare ad individuare i vari insetti che popolano l'orto.



Infografica teorica

Etichette linguistiche in italiano e inglese per espandere il lessico. Uso del font ad alta leggibilità.

Largo uso di immagini per favorire la memorizzazione, la comprensione ed essere uno strumento di reale inclusione.

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Espansione vocabolario



Scoperta



Socialità

Pannello attività e infografica "parti della pianta"

Pannello attività e infografica "le radici"



DIMENSIONI: 200x7x160 cm



DIMENSIONI: 200x7x160 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 6-14 anni



Outdoor

codice: VB0926

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: VB0927

Infografica che accompagna nel processo di apprendimento, come fonte di informazioni e come risorsa per il rinforzo e il consolidamento.

Affiancata all'orto, permette di problematizzare la realtà attraverso un approccio attivo alla conoscenza legando la teoria alla pratica (learning by doing) in un processo di ricerca e sperimentazione.

Infografica che accompagna nel processo di apprendimento, come fonte di informazioni e come risorsa per il rinforzo e il consolidamento.

Affiancata all'orto, permette di problematizzare la realtà attraverso un approccio attivo alla conoscenza legando la teoria alla pratica (learning by doing) in un processo di ricerca e sperimentazione.

Infografica teorica

Attività di esercitazione e consolidamento grazie alle tessere mobili e l'autocorrezione

FOGLIA leaf

SEME seed

FRUTTO fruit

FLORIFERO fiore

FUSTO stem

RADICE root

LE PARTI DELLA PIANTA SAI COSA MANGI?

SEME

RADICE

FUSTO

FOGLIE

FIORIFERO

FRUTTO

QUALE PARTE DELLA PIANTA MANGI?

POSIZIONA OGNI CIBO NELLA GIUSTA PARTE DELLA PIANTA. SE I COLORI DELLA TESSERA CONCORDANO COL BORDO, LA RISPOSTA È CORRETTA. METTI TI ALLA PROVVA!

SEME seed

FOGLIA leaf

FRUTTO fruit

FLORIFERO fiore

FUSTO stem

RADICE root

Etichette linguistiche in italiano e inglese, uso del font ad alta leggibilità, largo uso di immagini per favorire l'inclusione.

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Espansione vocabolario



Scoperta



Socialità

Infografica teorica

Attività di ricerca e confutazione delle ipotesi: grazie ai pannelli staccabili, con finestra d'osservazione e riassunto dell'infografica, è possibile andare ad individuare le varie radici dell'orto.

SEME seed

FRUTTO fruit

IL CICLO DI VITA DELLA PIANTA

GERMINAZIONE germination

PIANTINA seedling

FIORIFERO flower

RADICI

In natura esistono diverse tipologie di radici:

NAIFORME

FASCICOLATA RAMIFICATA

TUBEROSA

FIBROSA

FITTONA

RAMIFICATA

TROVA LE RADICI DELL'ORTO!

RADICI

RADICI

RADICI

RADICI

RADICI

RADICI

Etichette linguistiche in italiano e inglese per espandere il lessico. Uso del font ad alta leggibilità.

Largo uso di immagini per favorire la memorizzazione, la comprensione ed essere uno strumento di reale inclusione.

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Espansione vocabolario



Scoperta



Socialità

Pannello lavagna

Meridiana orizzontale



DIMENSIONI: 70x7x160 cm



DIMENSIONI: 70x70x25 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: VB0925

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 3-14 anni



Outdoor

codice: VB0928

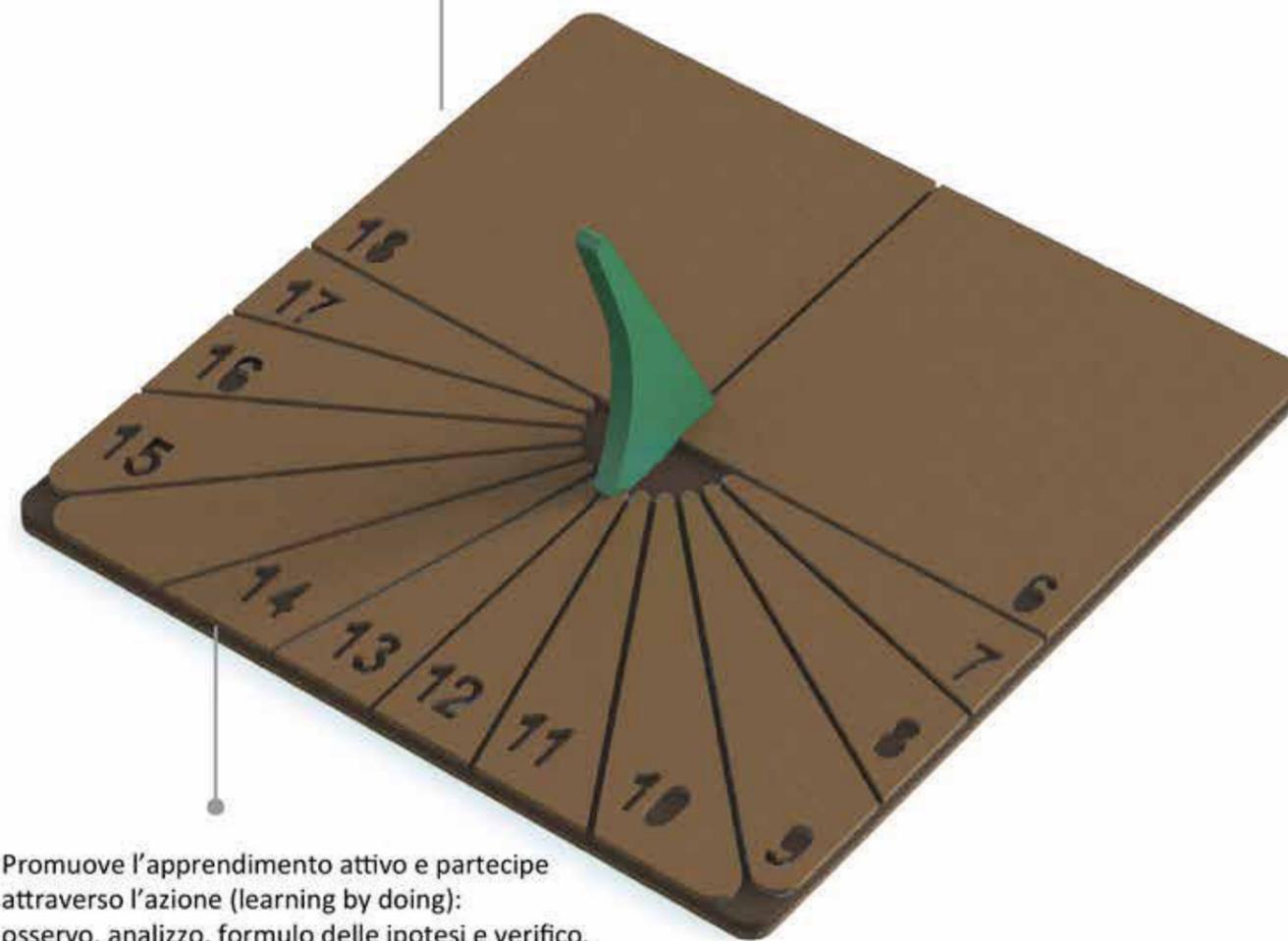


Pannello lavagna che accompagna nel processo di sperimentazione e ricerca: è possibile riprodurre gli schemi delle informazioni, le mappe mentali, elaborare teorie, formulare ipotesi e confutarle.

Affiancato ai pannelli informativi, ai vasi da osservare o in generale posti nell'ambiente esterno, consente di effettuare una sperimentazione attiva: dalla teoria alla pratica passando per l'osservazione e la convalida delle ipotesi.

Orologio solare che serve per determinare l'ora attraverso la direzione della sua ombra.

L'utilizzo dello gnomone permette di operare riflessioni sulla posizione del Sole e della Terra, sui moti di rotazione e di rivoluzione, sui concetti di longitudine e latitudine.



Promuove l'apprendimento attivo e partecipa attraverso l'azione (learning by doing): osservo, analizzo, formulo delle ipotesi e verifico.

VALORE PEDAGOGICO

VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità



Educazione ambientale



Pensiero scientifico



Scoperta



Socialità

Lavandino 3 postazioni

Lavandino singolo



DIMENSIONI: 190x40x90 cm



DIMENSIONI: 65x40x90 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 3-14 anni



Outdoor

codice: VB0920

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 3-14 anni



Outdoor

codice: VB0920A

Lavandino con 3 postazioni così da consentire il lavoro ad un'intera classe:
l'ambiente naturale facilita il lavoro di gruppo e le attività di cooperative learning.

Lavandino ad 1 postazione da posizionare anche in spazi ristretti.



VALORE PEDAGOGICO



VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



Educazione ambientale

Fontana

Accessori



DIMENSIONI: 40x20x164 cm

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 2-14 anni



Outdoor

codice: 339

Fontana per completare lo spazio adibito ad orto



VALORE PEDAGOGICO



Educazione ambientale



- VB01 Rastrello per foglie, vanga, badile, rastrello terra
- VB05 Zappa
- VB13 Guanti junior
- VB14 Carriola junior
- VB04 Set orto mini
- VB06 Rilevatore ph terreno digitale
- VB07 Rilevatore ph terreno analogico
- VB08 Etichette segna pianta in rame
- VB09 Lente di ingrandimento richiudibile
- VB03 Annaffiatoio mini
- VB10 Luce neon rossa e blu invernale per serra
- VB11 Pannello solare per alimentare luce invernale della serra
- VB12 Formica regina e formiche operaie
- VB02 Secchiello

VALORE PEDAGOGICO



Pensiero logico matematico



Pensiero scientifico



Scoperta



Ragionamento pratico

SCEGLI DOVE



senza fare fori sul pavimento

SCEGLI LA FORMA

VB0901



VB0902



VB0903



DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100X10X157 cm 3-6 anni il singolo pannello

INCLUSIONE:



ETÀ: 0-6 anni



VB0901

SCEGLI I PANNELLI



VALORE PEDAGOGICO



VALORE PEDAGOGICO



Combinazione vela

Combinazione vela



DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100X10X157 cm 3-6 anni il singolo pannello



DIMENSIONI: 100X10X100 cm 1-3 anni | 100X10X157 cm 3-6 anni il singolo pannello

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 0-6 anni



Indoor Outdoor

VB0902

INCLUSIONE:



Difficoltà motorie Ritardi cognitivi Disturbi pervasivi Disabilità intellettiva Difficoltà a socializzare Difficoltà apprendimento

ETÀ: 0-6 anni



Indoor Outdoor

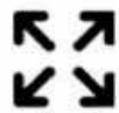
VB0903



VALORE PEDAGOGICO



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



Stimolazione tattile



Memoria sensoriale



Socializzazione

VALORE PEDAGOGICO



Motricità grossolana



Coordinazione oculo-manuale



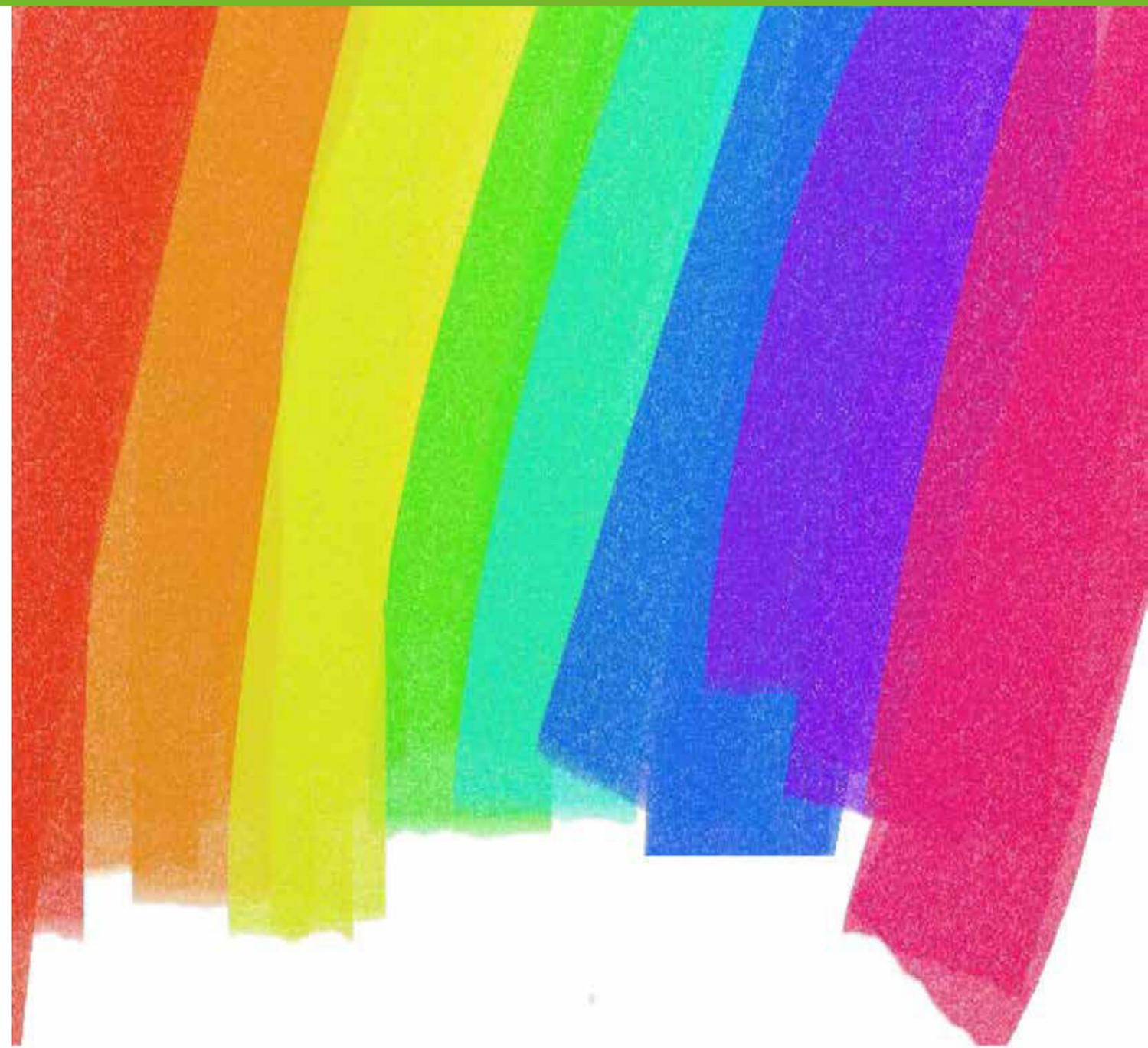
Stimolazione tattile



Memoria sensoriale



Socializzazione



VASTARREDO si riserva il diritto di apportare modifiche tecniche ed estetiche senza obbligo di preavviso; sono quindi da ritenersi puramente indicative dimensioni, materiali e colorazioni dei prodotti. E' vietata la riproduzione, anche parziale, delle immagini e dei testi senza nostra autorizzazione scritta. Le strutture ludiche sono realizzate in conformità con la normativa UNI EN 1176; alcune sono accompagnate da certificato di conformità.

VASTARREDO reserves the right to make any technical or aesthetic modifications without prior notice; therefore this is considered to be purely an indication of product dimensions, materials and colours. It is strictly prohibited to reproduce, even partially, any of the images or text without our written consent. These play structures are built in accordance with UNI EN 1176; Some are accompanied by type-approval certificate.

COD.RP130620222



M A D E I N I T A L Y

Vastarredo Srl
Via Osca 67 | 66054 Vasto (CH) | Italy
Tel. : +39 0873 31421

E-mail : info@vastarredo.it
web: www.vastarredo.it

vastarredo

Outdoor Education