

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/logopedyczne-zabawy-cz-ii-s-z-c-dz-log001-2-p-10167.html>

## LOGOPEDYCZNE ZABAWY CZ. II - S, Z, C, DZ (LOG001-2)

Cena	<b>148,00 zł</b>
Dostępność	<b>Na zamówienie</b>
Czas wysyłki	<b>15 dni</b>
Numer katalogowy	<b>LOG001-2</b>
Kod producenta	<b>KOMLOGO</b>
Producent	<b>KOMLOGO</b>

### Opis produktu

## LOGOPEDYCZNE ZABAWY CZ. II - S, Z, C, DZ

**Ćwiczenia zawarte w programie są pomocne szczególnie przy utrwalaniu głosek s, z, c, dz w wyrazach (w różnych pozycjach). Program polecany jest dla dzieci posiadających umiejętność czytania.**

#### Gry zawarte w programie:

**PODPISZ I POWIEDZ** - ćwiczenia zawarte w programie są pomocne szczególnie przy utrwalaniu głoski w wyrazach (w różnych pozycjach). Program polecany jest dla dzieci posiadających umiejętność czytania. Zadanie dziecka polega na wybieraniu kolejnych liter i układaniu podpisu do pokazanego na ekranie obrazka. Litery układa się przy pomocy kursora myszy (metodą „przeciągnij i upuść”). Różnica w stosunku do wersji tego programu z "Logopedycznych zabaw . Część I - sz, ż, cz, dż" polega na dodaniu w poziomie średnio i dużo zbędnych liter. Podnosi to nieznacznie stopień trudności a przez to atrakcyjności tego programu.

Z każdą planszą zintegrowany jest dźwięk informujący o poprawnym, bądź błędnym ułożeniu podpisu pod obrazkiem. W przypadku dobrze ułożonego wyrazu i wzrokowym utrwaleniu jego obrazu graficznego, dziecko proszone jest o powtórzenie jego nazwy (utrwalenie wzorca słuchowego). Następnie ekran komputera „zastyga”, a terapeuta ma możliwość przeanalizowania obrazka, ponownego wypowiedzenia jego nazwy itd.

Jeżeli dziecko w trakcie pracy dostrzeże pomyłkę, może usunąć błędnie wpisaną literę, przenosząc ją w dowolne miejsce na ekranie i uzupełnić kratkę literą poprawną.

Przejdzie do kolejnego ćwiczenia następuje po naciśnięciu przycisku DALEJ.

Naciśnięcie przycisku WSTECZ powoduje przejście do poprzedniego zadania.

W przypadku źle ułożonego podpisu pod obrazkiem, głos z komputera prosi o ponowne ułożeniu podpisu. Jeżeli dziecko kilkakrotnie źle ułoży podpis pod obrazkiem może skorzystać z przycisku POMOC.

Po zakończeniu gry na ekranie pojawia się okienko STATYSTYKA, które informuje o czasie gry, ilości błędnych lub poprawnych odpowiedzi i korzystaniu z pomocy. W okienku tym znajdują się dwa przyciski: DALEJ pozwala na rozpoczęcie gry od początku, oraz STOP kończy ćwiczenia w danym programie.

**DOMINO** - zadaniem dziecka jest dobieranie obrazków w pary, według ćwiczonych głosek (najmniej dwie głoski np. s-c).

**CO NIE PASUJE** - w programie tym dziecko ma wskazać, który obrazek wśród pokazanych na ekranie, nie pasuje (pod względem wymowy) do pozostałych.

**PILOT** - jest to program dynamiczny, w którym zadaniem dziecka jest dopasowanie nazwy obrazka do pokazanych w dolnej części ekranu liter.

**NAGRAJ I ODTWÓRZ** - to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii..



**Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Szkół CEZAS Sp. z o.o.**

Łęczyńska 37, 20-309 Lublin,  
NIP 7120165368, REGON 430362055  
Nr tel. 81 525 85 51, Nr faks 81 525 86 93  
E-mail: cezas@cezas.com.pl

---

Wymagania systemowe:

- Licencja jednostanowiskowa
- Windows 98 lub nowszy
- procesor Pentium, 233 MHz
- RAM 128 MB - Win 98, 256 MB - Win XP
- 250 MB wolnego miejsca na dysku twardym
- CD-ROM
- grafika 800 x 600, Hi-color
- karta dźwiękowa zgodna z MS Windows