

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/logopedyczne-zabawy-cz-vi-roznicowanie-szeregow-log001-6-p-10163.html>

LOGOPEDYCZNE ZABAWY CZ. VI - RÓŻNICOWANIE SZEREGÓW (LOG001-6)

Cena	148,00 zł
Dostępność	Na zamówienie
Numer katalogowy	LOG001-6
Kod producenta	KOMLOGO
Producent	KOMLOGO

Opis produktu

LOGOPEDYCZNE ZABAWY CZ. VI - RÓŻNICOWANIE SZEREGÓW

Po wywołaniu głosek trzech szeregów: ciszącego, syczącego i szumiącego, bardzo często należy prowadzić z dzieckiem ćwiczenia w różnicowaniu tych głosek. Ćwiczenia te stosuje się gdy głoski są wymawiane poprawnie, ale są mylone, zamieniane lub nieużywane w mowie spontanicznej. W tym celu należy stosować ćwiczenia różnicowania słuchowego i kinestetycznego wypracowanych głosek. W słowniku logopedycznym można przeczytać, że "kinestezja artykulacyjna to poczucie pozycji i ruchów narządów mowy względem siebie, właściwych poszczególnym głoskom. Brak czucia napięcia mięśni narządów mowy utrudnia lub uniemożliwia wykonywanie odpowiednich ruchów artykulacyjnych.

Ćwiczenie kinestezji artykulacyjnej polega na wielokrotnych powtórzeniach danych głosek, w celu osiągnięcia pełnego automatyzmu we właściwym układaniu narządów mowy dla konkretnej głoski, a także automatyzmu w sprawnym przechodzeniu od jednej artykulacji do drugiej.

Program „Logopedyczne zabawy. Część VI – różnicowanie szeregów” składa się następujących części:

POCIĄG – to gra, która polega na umieszczeniu obrazków z pociągu na właściwych półkach z literami. Obrazki układa się przy pomocy kursora myszy (metodą „przeciągnij i upuść”).

W przypadku popełnienia błędu 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, w którym znajdują się dotyczące czasu gry, liczby błędnych i poprawnych odpowiedzi oraz korzystanie z pomocy. W okienku tym znajdują się dwa przyciski: DALEJ pozwala na rozpoczęcie gry od początku, oraz STOP kończy ćwiczenia w danym programie.

PRZYSSAWKI – gra, która polega na etykietowaniu obrazków poprzez przeciągnięcie do nich właściwego napisu. Napis przemieszcza się za pomocą kursora myszy. Wskazanie kursorem myszy obrazka lub napisu i kliknięcie prawego przycisku myszy powoduje odsłuchanie nazwy obrazka/napisu.

ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ - gra polega na odkrywaniu 2 kart (klikaniu na nie myszką) i szukaniu pary. Po znalezieniu przez dziecko 2 takich samych obrazków można usłyszeć ich nazwę podaną przez komputer. Po usłyszeniu nazwy dziecko powinno ją bezbłędnie powtórzyć.

MAGAZYNIER – zadaniem gracza jest poukładanie na półkach napisów i obrazków. Wózek obsługuje się klawiszami strzałek.



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

TAŚMOCIĄG – zadaniem gracza jest przeniesienie obrazka znajdującego się na taśmociągu do rury z właściwą głoską. Ramię chwytające obsługujemy za pomocą klawiszy strzałek.

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

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