

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/logopedyczne-zabawy-cz-vii-sluch-fonemowy-log001-7-p-10158.html>



LOGOPEDYCZNE ZABAWY CZ. VII - SŁUCH FONEMOWY (LOG001-7)

Cena	148,00 zł
Dostępność	Na zamówienie
Czas wysyłki	15 dni
Numer katalogowy	LOG001-1
Kod producenta	KOMLOGO
Producent	KOMLOGO

Opis produktu

LOGOPEDYCZNE ZABAWY CZ. VII - SŁUCH FONEMOWY

Słuch fonemowy to umiejętność, która pozwala na odróżnianie wypowiedzi różnych i utożsamianie takich samych. Prawidłowo rozwinięty słuch fonemowy stanowi konieczny warunek rozwoju percepcji fonemowej słów w zakresie ich analizy i syntezy. Jest również elementarnym procesem wpływającym na umiejętność czytania i pisania.

Zaburzenia słuchu fonemowego u dzieci mogą przejawiać się:

- opóźnionym rozwojem mowy,
- trudnościami w nauce czytania i pisania,
- zaburzeniami wymowy przejawiającymi się w substytucjach,
- wymową bezdźwięczną.

Aby zapobiegać tym trudnościom opracowano program komputerowy "Logopedyczne zabawy. Część VII - słuch fonemowy".

Spis gier:

PODPISZ I POWIEDZ - ćwiczenia zawarte w grze są pomocne przy utrwalaniu głosek opozycyjnych w wyrazach (w różnych pozycjach). Zadaniem dziecka jest wybieranie kolejnych liter i układanie podpisu do pokazanego na ekranie obrazka. Litery układa się przy pomocy kursora myszy (metodą „przeciągnij i upuść”). W poziomie "średnio" dodatkowo pojawia się głoska opozycyjna, natomiast w poziomie "dużo" oprócz głoski opozycyjnej pojawiają się dwie losowe litery. Podnosi to nieznacznie stopień trudności, oraz uatrakcyjnia program.

ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ - gra polega na odkrywaniu 2 kart (klikaniu na nie myszką) i szukaniu pary. Parę tworzy obrazek i jego nazwa wypowiedziana przez lektora.

UZUPEŁNIJ WYRAZ - gra ma na celu różnicowanie i utrwalanie głosek opozycyjnych. Zabawa polega na głośnym wypowiedzeniu przez dziecko nazwy obrazka, a następnie wybraniu brakującej litery do podpisu pod obrazkiem.

POSŁUCHAJ I WYBIERZ - gra polega na wskazaniu obrazka, którego nazwa została wypowiedziana przez lektora. Za pomocą czerwonego przycisku znajdującego się w centralnej części ekranu można odsłuchać ponownie nazwę szukanego obrazka.

DOBIERZ PARONIMY - gra polega na połączeniu paronimów. Zadaniem dziecka jest kliknięcie lewym przyciskiem myszy na dwa pasujące do siebie obrazki. Jeśli zostaną właściwie dobrane to będą oznaczone identycznym symbolem. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na obrazku lektor wypowiada jego nazwę.

NAGRAJ I ODTWÓRZ - to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jej 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 jedno stanowiskowa

- 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