

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/multimedialny-pakiet-logopedyczny-czesc-i-sz-z-cz-dz-p-10175.html>



## MULTIMEDIALNY PAKIET LOGOPEDYCZNY. CZĘŚĆ I - SZ, Ż, CZ, DŻ

Cena	<b>130,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępność - 3 dni</b>
Czas wysyłki	<b>15 dni</b>
Kod producenta	<b>KOMLOGO</b>
Producent	<b>KOMLOGO</b>

### Opis produktu

## MULTIMEDIALNY PAKIET LOGOPEDYCZNY. CZĘŚĆ I - SZ, Ż, CZ, DŻ

### W pakiecie:

Program komputerowy "Logopedyczne zabawy cz. I" oraz  
Zeszyt ćwiczeń - głoski sz, ż, cz, dż

### Zeszyt ćwiczeń. Część I - SZ, Ż, CZ, DŻ

Ćwiczenia zawarte w zeszycie nie są powtórzeniem innych znanych wszystkim logopedom i powszechnie wykorzystywanych ćwiczeń. Autorami ćwiczeń są logopedzi z wieloletnim doświadczeniem, którzy spisali swoje pomysły zainspirowani pracą z dziećmi. Ćwiczenia oprócz innowacyjnej treści wzbogacone są o doskonałą, kolorową szatę graficzną, korelującą z programami komputerowymi. Ogromna różnorodność ćwiczeń stanowi o ich wartości i atrakcyjności podczas pracy z dzieckiem. Zeszyt zawiera:

- 64 ćwiczenia ortofoniczne,
- 44 ćwiczenia do pracy indywidualnej z dziećmi,
- 4 propozycje ćwiczeń do pracy grupowej.

**Do zeszytu dołączonych jest również 60 kolorowych obrazków do ćwiczeń dla dzieci nieczytających.**

### Program komputerowy "Logopedyczne zabawy cz. I

#### Gry zawarte w programie:

**PODPISZ I POWIEDZ** - ćwiczenia zawarte w programie są pomocne szczególnie przy utrwalaniu głosek 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”).

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.

**ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ** – jest to program obrazkowy, w który z pewnością chętnie będą grały młodsze jak i starsze dzieci. Polecany do wykorzystania j przy utrwalaniu wymowy głosek w wyrazach (w nagłosie, śródgłosie i wygłosie).

Doskonały program o charakterze pamięciowym, umożliwiający ćwiczenie trudnych głosek i pozwalający na porównywanie wymowy ze wzorcem podanym przez komputer. Program ćwiczy również inne sprawności takie jak: spostrzegawczość wzrokową, pamięć, koncentrację uwagi.

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. Gra kończy się po odkryciu wszystkich kart. Pojawia się wówczas omówione wcześniej okienko STATYSTYKA. Można wówczas rozpocząć grę od nowa klikając na przycisk DALEJ lub wyjść z niej klikając na przycisk STOP.

**UZUPEŁNIJ WYRAZ** – program ma na celu utrwalanie różnicowania głosek opozycyjnych sz – s, cz – c, ż – z, dż – dz. Polecany jest dla dzieci, które potrafią czytać, jednakże po krótkim instruktażu ze strony osoby dorosłej, można wykorzystywać go do terapii wymowy dzieci młodszych. Zabawa polega na głośnym wypowiedzeniu przez dziecko nazwy obrazka a następnie wybranie brakującej litery do podpisu pod obrazkiem.

Wyboru litery dokonuje się, klikając na nią kursorem myszy. Jeżeli dziecko uzupełni wyraz prawidłowo, usłyszy z komputera słowa uznania i zostanie poproszone o powtórzenie wyrazu. W przypadku źle uzupełnionego wyrazu, dziecko musi poprawić swój wybór. Przejście do kolejnego zadania następuje po naciśnięciu przycisku DALEJ. Naciśnięcie przycisku WSTECZ powoduje przejście do poprzedniego zadania.

Pomoc w tym programie polega na wypowiedzeniu przez komputer poprawnej nazwy obrazka. Po wysłuchaniu przez dziecko podpowiedzi z komputera powinno ono dokonać właściwego wyboru.

Po ułożeniu wszystkich zadań na ekranie pojawia się okno STATYSTYKA. Pracę z programem można w każdej chwili zakończyć naciskając przycisk STOP.

**SPADAJĄCE KARTY** – jest to program, który oprócz ćwiczenia poprawnej wymowy, wyrabia u dziecka świadomość fonologiczną, ćwiczy refleks, koncentrację uwagi, spostrzegawczość wzrokową. Skutecznie ćwiczy również motorykę małą, gdyż wymaga precyzyjnych i szybkich ruchów myszką, aby trafić na właściwy obrazek, który znajduje się cały czas w ruchu. Ze względu na ciągłą dynamikę, program proponowany jest do wykorzystania w końcowych etapach terapii (np. w fazie automatyzacji wymowy). Gra polega na wskazywaniu myszką (klikaniu) obrazków z wybraną w menu początkowym głoską. Po wybraniu właściwego obrazka, ulega on zmniejszeniu i ustawia się w dolnej części ekranu (w okienkach ze znakami zapytania). Wybór niewłaściwego obrazka powoduje „zniknięcie” jednego obrazka z dołu ekranu.

Po znalezieniu wszystkich obrazków dziecko może kliknąć myszką na jego miniaturkę (w dolnej części ekranu) i odsłuchać jego nazwę wypowiedzaną przez komputer. Następnie samo powinno wypowiedzieć nazwę obrazka. Po zakończeniu gry pojawia się okienko STATYSTYKA.

**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