

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/multimedialny-pakiet-logopedyczny-czesc-ii-s-z-c-dz-p-10177.html>



MULTIMEDIALNY PAKIET LOGOPEDYCZNY. CZĘŚĆ II - S, Z, C, DZ

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

Opis produktu

MULTIMEDIALNY PAKIET LOGOPEDYCZNY. CZĘŚĆ II - S, Z, C, DZ

Ćwiczenia zawarte w programie są pomocne szczególnie przy utrwalaniu głosek s, z, c, dz w wyrazach (w różnych pozycjach).

W pakiecie:

Program komputerowy "Logopedyczne zabawy cz. II" oraz

Zeszyt ćwiczeń - głoski s, z, c, dz

Zeszyt ćwiczeń. Część II - S, Z, C, DZ

W zeszyt ćwiczeń przedstawiona jest szeroka oferta ćwiczeń utrwalających głoskę w izolacji i w wyrazach (w nagłosie, śródgłosie i wygłosie). Występuje w nim również różnorodność ćwiczeń utrwalających głoskę w wyrażeniach i zdaniach. Nie zabrakło w nim pracy z tekstem i ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej. Na końcu zeszytu znajdują się ćwiczenia do pracy grupowej z dziećmi utrwalające wymowę głosek s, z, c, dz.

Ćwiczenia w przedstawionym zeszyt ćwiczeń zostały podzielone ze względu na:

- etap pracy korekcyjnej,
- ćwiczenia przeznaczone dla dzieci czytających oraz dla dzieci nieczytających,
- ćwiczenia do pracy indywidualnej i grupowej.

W ćwiczeniach na „twardej wkładce” znajdują się obrazki i teksty przeznaczone do wycięcia. Polecenia do ćwiczeń znajdują Państwo w opracowaniu tekstowym.

W ćwiczeniach znajduje się:

- 16 ćwiczeń narządów artykulacyjnych,
- 44 ćwiczenia do pracy indywidualnej z dzieckiem,
- 5 ćwiczeń do pracy grupowej,
- 42 obrazki zawierające w swojej nazwie głoski s, z, c, dz.

Program komputerowy "Logopedyczne zabawy cz. II"

Gry zawarte w programie:

PODPISZ I POWIEDZ - ćwiczenia zawarte w programie są pomocne szczególnie przy utrwalaniu głoski w wyrazach (w



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

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.

Przejdźcie 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..

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