

1. LEKCJOTEK@ - PRZYRODA dla klasy 4-6 – program dydaktyczny dla nauczycieli



Lekcjotek@ to unikatowa na rynku propozycja stworzona z myślą o pełnym wykorzystaniu możliwości tablicy interaktywnej lub rzutnika multimedialnego w procesie dydaktycznym. Program zawiera ciekawe zasoby i scenariusze lekcyjne, które stanowią wprowadzenie do interaktywnego świata portalu Nauczyciel.pl. To bogata baza pomysłów na prowadzenie zajęć z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych.

Aplikacja stanowi funkcjonalną pomoc dydaktyczną przygotowaną dla nauczycieli szkół podstawowych w klasach 4–6. Wszystkie zgromadzone w programie materiały są zgodne z nową podstawą programową.

Wciągnij ucznia w lekcję! Praca z programem to połączenie nowoczesnych metod prezentacji materiału (animacji, filmów, doskonałych symulacji, prezentacji i zdjęć) z interaktywnymi ćwiczeniami, dzięki którym podstawowa wiedza jest przyswajana przez dzieci szybko i efektywnie.

Załączone scenariusze lekcji to zbiór pomysłów obrazujących, jak efektywnie stosować multimedia podczas zajęć z grupą dzieci. Opcja pracy z programem w trybie „Pracuj z lekcją” umożliwia komfortowe zapoznanie się z materiałami multimedialnymi, przygotowanie lekcji według własnego pomysłu, a następnie zaprezentowanie finalnej i dopracowanej wersji uczniom na urządzeniach multimedialnych.

Lekcjotek@ Przyroda to m.in.:

- 36 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej,
- około 50 animacji i ilustracji,
- ponad 100 symulacji, interaktywnych ćwiczeń, prezentacji i filmów,
- filmy instruktażowe (m.in. obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem).

Dodatkowo do programu dołączono scenariusze lekcyjne w formie tradycyjnej oraz książeczkę ze zdjęciami i opisami zasobów multimedialnych zawartych w Lekcjotece. To publikacje, które ułatwiają pracę z programem.

2. LEKCJOTEK@ - MATEMATYKA dla klasy 4-6 – program dydaktyczny dla nauczycieli



Aplikacja stanowi funkcjonalną pomoc dydaktyczną przygotowaną dla nauczycieli szkół podstawowych w klasach 4–6. Wszystkie zgromadzone w programie materiały są zgodne z nową podstawą programową.

Wciągnij ucznia w lekcję!

Praca z programem to połączenie nowoczesnych metod prezentacji materiału (animacji, filmów, doskonałych symulacji, prezentacji i zdjęć) z interaktywnymi ćwiczeniami, dzięki którym podstawowa wiedza jest przyswajana przez dzieci szybko i efektywnie.

Załączone scenariusze lekcji to zbiór pomysłów obrazujących, jak efektywnie stosować multimedia podczas zajęć z grupą dzieci. Opcja pracy z programem w trybie „Pracuj z lekcją” umożliwia komfortowe zapoznanie się z materiałami multimedialnymi, przygotowanie lekcji według własnego pomysłu, a następnie zaprezentowanie finalnej i dopracowanej wersji uczniom na urządzeniach multimedialnych.

Lekcjotek@ Matematyka to m.in.:

- 36 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej,
- 115 animacji, symulacji i ilustracji,
- prawie 70 interaktywnych ćwiczeń, prezentacji, gier i filmów,
- filmy instruktażowe (m.in. obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem).

Dodatkowo do programu dołączono scenariusze lekcyjne w formie tradycyjnej oraz książeczkę ze zdjęciami i opisami zasobów multimedialnych zawartych w Lekcjotece. To publikacje, które ułatwiają pracę z programem.

3. LOGOPEDYCZNE ZABAWY. Część I - SZ, Ż, CZ, DŻ - edukacyjny program multimedialny



Multimedialne Pakiety Logopedyczne powstały z myślą o dzieciach, które mają wady wymowy. Są one przeznaczone dla dzieci w wieku 4–9 lat. Ćwiczenia zawarte w pakiecie ćwiczą u dzieci wymowę trudnych głosek, wspomagając terapię logopedyczną.

Spis gier: „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”).

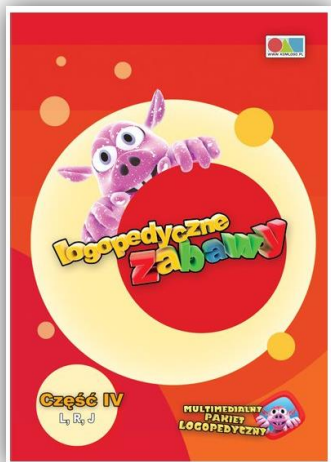
„Zapamiętaj i powiedz” – jest to program obrazkowy, w który z pewnością chętnie będą grały młodsze jak i starsze dzieci. Polecany do wykorzystania j przy utrwalaniu wymowy głosek w wyrazach (w nagłosie, śródgłosie i wygłosie).

„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.

„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.

„Nagraj i odtwórz” – to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii.

4. LOGOPEDYCZNE ZABAWY. Część IV - J L R – edukacyjny program multimedialny



Multimedialne Pakiety Logopedyczne powstały z myślą o dzieciach, które mają wady wymowy. Pakiety przeznaczone są dla dzieci w wieku 4-9 lat. Ćwiczenia zawarte w pakiecie wspomagają terapię logopedyczną i ćwiczą wymowę tych głosek u dzieci pod kierunkiem logopedy. Zestaw 6 multimedialnych programów komputerowych - program ma na celu usprawnianie wymowy głosek j, l, r oraz różnicowanie ich.

Opisy gier zawartych w programie:

„Odgłosy” - gra zawiera wyrazy dźwiękonaśladowcze i polega na dobieraniu w pary obrazków do pokazanych poniżej napisów.

„Podpisz i powiedz” - gra polega na podpisaniu obrazka. Podpis układa się zdejmując kolejne litery ze "stosu" i umieszczając je w odpowiedniej kolejności, w kratkach znajdujących się pod obrazkiem.

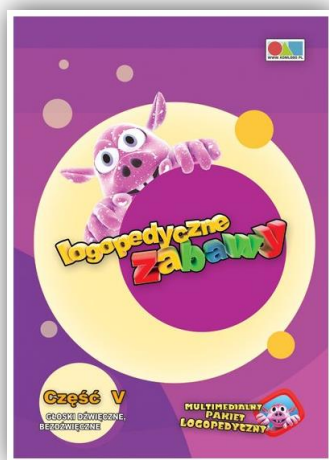
W razie pomyłki istnieje możliwość przeniesienia błędnie wpisanej litery do innej kratki.

„Klocki” - gra polega na dobieraniu obrazków w pary. Niektóre obrazki są przykryte przez inne dlatego też należy je kolejno odsłaniać i dobierać parami. Klikając prawym przyciskiem myszy na dowolny obrazek, można go powiększyć oraz usłyszeć jego nazwę.

„Latający spodek” - gra polega na wstawianiu właściwej litery w odpowiednią pustą kratkę. Operacje na ekranie odbywają się przez kliknięcie na czerwony przycisk w lewej części ekranu.

„Labirynt” - gra polega na przejechaniu pojazdem labiryntu. Wybierając drogę należy przejechać przez obrazki zawierające głoskę (głoski) wybraną w menu początkowym.

5. LOGOPEDYCZNE ZABAWY. Część V – Mowa bezdźwięczna – edukacyjny program multimedialny



Multimedialne Pakiety Logopedyczne powstały z myślą o dzieciach, które mają wady wymowy. Są one przeznaczone dla dzieci w wieku 4-9 lat. Ćwiczenia zawarte w pakiecie ćwiczą u dzieci wymowę trudnych głosek, wspomagając terapię logopedyczną.

Opisy gier zawartych w programie:

„Podpisz i powiedz” - ćwiczenia zawarte w programie są pomocne przy utrwalaniu głoski w wyrazach (w różnych pozycjach). Zadaniem dziecka jest wybieranie kolejnych liter i układanie podpisu do pokazanego na ekranie obrazka.

„Dopasuj obrazek” - w kwiatku jest „ukryta” głoska. Należy kliknąć w obrazki na listkach mające tą samą głoskę co obrazek w kwiatku. Klikając prawym przyciskiem myszy w obrazek zostanie on powiększony i zostanie wypowiedziana jego nazwa.

„Jaka głoska” - w grze należy przeciągnąć głoskę na obrazek w którym ona występuje. Klikając lewym przyciskiem myszki na głosce lektor ją wypowie.

„Co nie pasuje” – ćwiczenie polega na wybieraniu obrazka, który nie pasuje pod względem wymowy do pozostałych obrazków pokazanych na ekranie (np. śruba, śnieg, stokrotka, ślimak). Zadaniem dziecka jest wypowiedzenie nazw obrazków, a następnie wybranie niepasującego obrazka.

„Złap obrazek” – to gra dynamiczna polegająca na wybraniu obrazków, które w nazwie mają głoski znajdujące się na ciężarówce.

„Nagraj i odtwórz” – to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jej np. na początku i końcu terapii.

6. Matematyka na wesoło. Wyspa skarbów. Edukacyjny program multimedialny



Program eduROM edukacyjna gra matematyczna Wyspa Skarbów został wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu pod numerem: 1624/2004.

Mieszkańcy małej wyspy znaleźli się w wielkim niebezpieczeństwie. Poziom wody wokół wyspy zaczął się bardzo szybko podnosić, grożąc jej zalaniem. Jedynie profesor Tomasz potrafi temu zapobiec, uruchamiając tajemnicze urządzenie. Twoje dziecko może mu pomóc uratować wyspę, a przy okazji obudzi w sobie zainteresowanie matematyką.

„Arytmetyka” - Pracując z programem, Twoje dziecko nabiera biegłości w tabliczce mnożenia, dodawaniu i odejmowaniu w zakresie 1-100, w stosowaniu własności działań oraz przedstawianiu liczb na osi liczbowej.

„Mierzenie” - W trakcie pracy z programem Twoje dziecko napotka ćwiczenia z wykorzystaniem zegara, ukazujące upływ czasu, cykliczność pór roku, miesiący, dni tygodnia i godzin. Dzięki tym ćwiczeniom pozna związek czasu odmierzanego zegarem z czasem kalendarzowym.

„Figury geometryczne” - Korzystając z programu, Twoje dziecko będzie mogło wykonać wiele ćwiczeń utrwalających znajomość nazw i kształtów podstawowych figur geometrycznych. Poćwicz też umiejętność obliczania pól p wierzchni tych figur.

„Obliczanie pieniężne” - Twoje dziecko, wykonując ćwiczenia dotyczące określania ceny, kosztu zakupu i wydawania reszty, pozna pojęcie pieniądza w aspekcie miarowym.

Główne cechy programu:

- setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych,
- możliwość śledzenia postępów w nauce,
- rejestr wyników,
- tablica rekordzistów,
- zabawy ćwiczące spostrzegawczość,
- stopniowalny poziom trudności zadań,
- pomoc w formie dźwiękowej,
- wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji.

7. Matematyka na wesoło. Wesołe miasteczko. Edukacyjny program multimedialny



Program eduROM edukacyjna gra matematyczna Wesołe Miasteczko został wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu pod numerem: 1624/2004.

Pewnego dnia w wesołym miasteczku nieznośny klaun popsuł wszystkie zabawki. Odtąd dzieci nie mają się gdzie bawić. Twoje dziecko, rozwiązując kolejne zadania matematyczne, uruchomi ponownie wesołe miasteczko, a przy okazji rozwinie umiejętność logicznego myślenia, spostrzegawczość i twórcze podejście do rozwiązywania zadań matematycznych.

„Arytmetyka” - Podczas pracy z programem Twoje dziecko będzie mogło ćwiczyć umiejętność dodawania, odejmowania oraz mnożenia liczb, nauczy się porównywać poznane liczby z użyciem znaków mniejszości i większości, a także rozkładać je na składniki.

„Mierzenie” - W trakcie programu Twoje dziecko zapozna się z zagadnieniami matematycznymi dotyczącymi mierzenia masy - ważenia - z wykorzystaniem wagi szalkowej i użyciem odważników. Nauczy się zapisywać wyniki pomiarów wagi.

„Figury geometryczne” - Gra zawiera różnorodne ćwiczenia zapoznające dziecko z figurami geometrycznymi i ich i nazwami. W atrakcyjny dla dziecka sposób uczy rozpoznawać ich kształt i szacować rozmiar.

„Klasyfikacja” - Korzystając z programu, Twoje dziecko nauczy się grupować przedmioty według wybranej cechy - koloru, kształtu, przeznaczenia, liczby - tworząc zbiory. Wprawi się w wyodrębnianie części wspólnej zbiorów oraz określaniu ich liczebności.

Główne cechy programu:

- setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych,
- możliwość śledzenia postępów w nauce,
- rejestr wyników,
- tablica rekordzistów,
- zabawy ćwiczące spostrzegawczość,
- stopniowalny poziom trudności zadań,
- pomoc w formie dźwiękowej,
- wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji.

8. Matematyka na wesoło. Niezwykłe wakacje – edukacyjny program multimedialny



Program eduROM edukacyjna gra matematyczna Niezwykłe Wakacje został wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu pod numerem: 1624/2004.

Po zakończeniu roku szkolnego dzieci wyjechały na wymarzone wakacje do dziadków. Na miejscu okazało się jednak, że cała niegdyś piękna okolica zmieniała się nie do poznania. Pobliska fabryka zatruwa środowisko. Dlaczego? Trzeba to zbadać i naprawić szkody. To zadanie dla Twojego dziecka, które podczas rozwiązywania tej zagadki może wykazać się sprytem, spostrzegawczością, zręcznością i wiedzą matematyczną.

„Arytmetyka” - Program zawiera ćwiczenia kształtujące praktyczne rozumienie roli cyfry jedności, dziesiątek i setek. Twoje dziecko nauczy się także stosować własności działań oraz rozumieć i stosować własności dodawania i odejmowania, opanuje tabliczkę mnożenia, przyswoi sobie dzielenie i wykonywanie prostych działań na ułamkach oraz rozwiązywanie zadań tekstowych.

„Figury geometryczne” - Wyobraźnię przestrzenną rozwijają ćwiczenia dotyczące konstruowania brył przestrzennych, szacowania ich objętości i wysokości oraz łączenia figur przestrzennych z ich podstawami.

„Mierzenie i obliczenia pieniężne” - Podczas pracy z programem Twoje dziecko napotka ćwiczenia wykorzystujące działania arytmetyczne do rozmaitych obliczeń związanych z mierzeniem długości i wyznaczaniem pojemności oraz wykona wiele obliczeń pieniężnych typu cena-ilość-wartość. Ćwiczenia z użyciem zegara kształtują świadomości czasu w skali dnia i w skali roku.

Główne cechy programu:

- setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych,
- możliwość śledzenia postępów w nauce,
- rejestr wyników,
- tablica rekordzistów,
- zabawy ćwiczące spostrzegawczość,
- stopniowalny poziom trudności zadań,
- pomoc w formie dźwiękowej,
- wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji.

9. LOGORYTMIKA – edukacyjny program multimedialny



Logorytmika – rytm i muzyka rozwijają zdolności komunikacyjne. Badania pokazują, że odpowiednie oddziaływania muzykoterapeutyczne bardzo pozytywnie wpływają na usprawnienie komunikacji językowej u dzieci. Rytm i muzyka rozwijają zdolności komunikacyjne i stanowią ogromne źródło przyjemności dla dzieci.

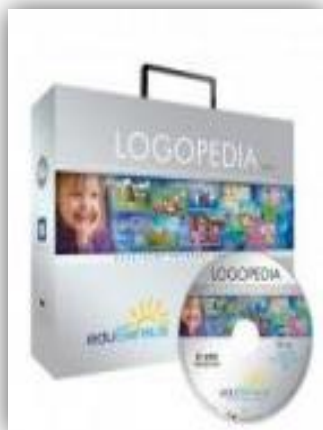
Logorytmika jest programem multimedialnym, który pokazuje, jak w ciekawy sposób można wykorzystać muzykę w profilaktyce i terapii logopedycznej.

Logorytmika to doskonały i niezwykle przydatny zestaw ćwiczeń kształtujących umiejętności językowo-słuchowo-ruchowe dziecka.

Program Logorytmika umożliwia:

- pracę indywidualną i grupową,
- tworzenie autorskich programów lekcyjnych za pomocą funkcji Kreator Zajęć,
- rozwój percepcji i pamięci słuchowej oraz koordynacji słuchowo-ruchowej,
- urozmaicenie terapii dzięki zastosowaniu ponad 100 ćwiczeń ruchowych, słuchowych, a także słowno-muzycznych opartych na atrakcyjnych wierszach i piosenkach,
- wzbogacenie procesu nauki dzięki zastosowaniu zestawu programów narzędziowych: Wirtualna klawiatura, Kompozytor melodii, gama C-dur, Wartości rytmiczne oraz Słowniczek terminów muzycznych,
- motywację dzieci dzięki dźwiękowym i graficznym wzmocnieniom pozytywnym.

10. MÓWIĄCE OBRAZKI – edukacyjny program multimedialny



Mówiące obrazki to program przeznaczony do nauki rozróżniania otaczających dźwięków. Szczególnie pomocny jest on w terapii dzieci z zaburzeniami słuchu i rozwoju języka. Pomaga dzieciom uczyć się rozróżniania dźwięków i korzystnie wpływa na rozwój funkcji słuchowych. Mówiące obrazki to program o bardzo atrakcyjnej formie graficznej, zawierający ponad 100 interaktywnych ilustracji i animacji, które dodatkowo urozmaicają proces terapii.

Mówiące obrazki umożliwiają:

- kształtowanie pojęć językowych i wzbogacanie słownictwa,
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania dźwięków i przyporządkowywania ich do odpowiednich obrazów,
- rozwijanie koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej.
- rozwój funkcji słuchowych,
- ćwiczenie orientacji przestrzennej,
- naukę poprzez zabawę.

Mówiące obrazki można podzielić na następujące kategorie tematyczne:

- Odgłosy zwierząt
- Instrumenty muzyczne
- Odgłosy środków komunikacji
- Odgłosy z życia domowego i inne onomatopeje
- Odgłosy przyrody
- Określenia kolorów
- Określenia miejsca
- Antonimy
- Kosmici na Ziemi mówiące obrazki są doskonałym wstępem do doskonalenia mowy i rozwoju zasobu leksykalnego dziecka.

11. EDUTERAPEUTICA DYSLEKSJA – edukacyjny program multimedialny



Eduterapeutica Dysleksja to najnowszy dostępny na rynku, komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu, pisaniu i rozwiązywaniu zadań matematycznych.

Program terapeutyczny 2010 roku!

Trwałe i praktyczne narzędzie pracy nauczycieli i terapeutów - program umożliwia wieloletnią eksploatację w edukacji uczniów z różnych klas i roczników.

Program zawiera 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku:

Ćwiczenia z wyrazami — w trakcie ich wykonywania dziecko uczy się wyróżniać samogłoski, spółgłoski i sylaby, dążąc do sprawnego odczytywania i zapisywania wyrazów o coraz dłuższej i bardziej skomplikowanej budowie. Są one uszeregowane według określonego wzorca: najpierw wyrazy i związki wyrazowe o sylabach otwartych, a na końcu te, o bardziej skomplikowanej strukturze ćwiczenia ze zdaniami — zestawy ze zdaniami obejmują ćwiczenia z zakresu rozumienia i zapamiętywania tekstu. W obrębie każdej wykorzystywanej historyjki dziecko wykonuje 7 różnorodnych zadań, które kończą się pisaniem z pamięci i ze słuchu.

Program posiada również:

Aplikację Terapeuty - służy ona planowaniu, prowadzeniu, rejestrowaniu i analizowaniu diagnozy oraz terapii. Aplikacja umożliwia wstępną diagnozę pedagogiczną z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, ryzyka dysleksji i i ryzyka dyskalkulii. Aplikacja wspomaga pracę nauczyciela i terapeuty: pobiera dane o uczniu z e-dziennika, zawiera zestaw przydatnych dokumentów do druku (rozpoznania, skierowania, plany zajęć terapeutycznych), pozwala na drukowanie materiałów pomocniczych (np. ćwiczeń grafomotorycznych), archiwizuje dokumenty w jednym bezpiecznym miejscu. Diagnozę - obejmuje ona cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: Funkcje językowe: automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby Funkcje wzrokowe: spostrzeganie sekwencji liter, spostrzeganie liter, spostrzeganie różnic w obrazach Pamięć: pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów. rozpoznawanie rytmów Myślenie: spostrzeganie stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne Terapię -

ćwiczenia terapeutyczne wykorzystują powszechnie uznaną metodę 18 struktur, która umożliwia pogłębienie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Terapia obejmuje następujące rodzaje ćwiczeń: uzupełnianie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab dzielenie wyrazów na sylaby oddzielanie słów od siebie układanie zdań ćwiczenia z pamięci i ze słuchu przeznaczone do wydruku karty ćwiczeń grafomotorycznych

Eduiteraputica skraca czas osiągnięcia efektów terapii.

Z programem:

- naklejki – nagrody dla uczniów
- ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów.

Eduiteraputica Dysleksja uznana została za wyrób medyczny. W związku z powyższym spełnia ona m.in. wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.

12. Logopedyczne Zabawy - zestaw programów



Zawartość pakietu:

- Program Logopedyczne Zabawy. Część I - SZ, Ż, CZ, DŻ
 - Program Logopedyczne Zabawy. Część II - S, Z, C, DZ
 - Program Logopedyczne zabawy. Część III - Ś, Ź, Ć, DŹ
 - Program Logopedyczne Zabawy. Część IV - J, L, R
 - Program Logopedyczne Zabawy. Część V - MOWA BEZDŹWIĘCZNA
 - Program Logopedyczne zabawy. Część VI - RÓŻNICOWANIE SZEREGÓW
 - Program Logopedyczne zabawy. Część VII - SŁUCH FONEMOWY
- Wybrane cechy pakietu:
- zintegrowano 7 programów do terapii logopedycznej,
 - przydatny do ćwiczenia wszystkich najczęściej zaburzanych przez dzieci głosek (dyslalia), wymowy bezdźwięcznej oraz kształtowania słuchu fonemowego,
 - uwzględnia zasadę stopniowania trudności: pierwsze ćwiczenia („podpisz i powiedz”) polegają na zapoznaniu dziecka z obrazkiem, jego wzorcem słuchowym i wzrokowym, ostatnie ćwiczenie w każdym programie jest ćwiczeniem dynamicznym, wymagającym umiejętności

poprawnej wymowy, koncentracji uwagi i sprawności motorycznej,

- programy służą do utrwalania zaburzonej głoski lub głosek w wyrazach w różnych pozycjach,
- wyrazy zawarte w programach nie zawierają głosek z grup opozycyjnych (nieliczne obrazki zawierające głoski opozycyjne są wyeksponowane na pomarańczowo-wym tle),
- ćwiczenia w programach komputerowych są zintegrowane z ćwiczeniami tradycyjnymi zawartymi w zeszytach ćwiczeń, można je wykorzystywać dla dzieci czytających i nieczytających,
- łatwa i czytelna obsługa, jeden kod aktywacyjny,
- ciekawa współczesna szata graficzna i dziecięcy lektor,
- bardzo bogaty system pochwał słownych i reakcji na nieprawidłowe rozwiązania ćwiczeń,
- umożliwia rejestrację postępów dziecka w module „nagraj i odtwórz”,
- jedyny zestaw programów logopedycznych zrecenzowany przez ośmiu profesorów.

13. Logopedia – Szkolni detektywi



Program „Szkolni Detektywi” skonstruowany został z myślą o interesującej, a zarazem skutecznej nauce poprawnej wymowy głosek z szeregu szumiącego (sz, ż, cz, dż) oraz syczącego (s, z, c, dz), jak również głoski (r). Złożony jest z dwóch części, gdzie pierwsza służy do diagnozy i terapii parasygmatyzmu szeregu szumiącego (zastępowanie szeregu szumiącego (głoski sz, ż, cz, dż) szeregiem syczącym (głoski s, z, c, dz)), druga zaś do diagnozy i terapii pararotacyzmu (zastępowanie głosek w obrębie głosek przedniojęzykowo-dziąsłowych – zamiana r na l, r na j).

W swej treści zawiera ponad 250 ćwiczeń w formie krótkich gier pozwalających zarówno na przygotowanie narządów artykulacyjnych do wypowiedzania zaburzonych głosek, jak również na rozwijanie poszczególnych sfer poznawczych, sprzyjających kształtowaniu się mowy (myślenie, spostrzeganie, pamięć, uwaga).

Zawartość programu podzielona została na dwie części:

część dla nauczyciela - zawiera tekst wprowadzający w temat logopedii oraz opisujący najczęstsze wady wymowy oraz sposoby ich leczenia. Dla nauczycieli nie będących logopedami będzie to doskonała wskazówka jak postępować z dziećmi, u których zaobserwowano nieprawidłową wymowę.

- część dla ucznia - zawiera blisko 250 ćwiczeń w formie krótkich gier i historyjek, które poprzez zabawę uczyć będą dzieci poprawnej wymowy. Ćwiczenia podzielone zostały na 6 rozdziałów: głoski „sz” i „s”, głoski „ż” i „z”, głoski „cz” i „c”, głoski „dż” i „dz”, głoska „r” (najobszerniejszy rozdział podzielony dodatkowo na 10 części).

Dodatkowo większość ćwiczeń posiada przygotowaną wersję do wydruku, która umożliwia naukę bez wykorzystania komputera.

Ogromną zaletą programu jest nauka poprzez zabawę. Dziecko poznaje świat głosek poprzez uczestnictwo w historyjkach, gdzie towarzyszą mu różni bohaterowie (detektywi) oraz dwie piłki trenerki prezentujące ćwiczenia. Rozwiązując poszczególne zadania, przechodzi poprzez kolejne etapy nauki umiejętności oraz zbiera punkty za swoje osiągnięcia. Każda część kończy się uzyskaniem dyplomu mistrza ćwiczonej głoski. Tego typu konstrukcja ma za zadanie umilić dziecku, ten jakże trudny etap uczenia się prawidłowej artykulacji oraz zmotywować go do stosowania poprawnych zasad wymowy.

Licencja na 30 stanowisk komputerowych.

14. Zabawy edukacyjne. Malowanie rękami

Zabawy edukacyjne. Malowanie rękami - to kompendium wiedzy o malowaniu rękami. Zawiera zarówno bogato opisaną podstawę teoretyczną, jak również scenariusze zajęć i zabaw, które poruszają ważną tematykę edukacji i terapii poprzez stymulowanie rozwoju artystycznych uzdolnień dzieci.

Program i scenariusze napisane są przez nauczyciela-praktyka - mgr Beatę Bielską, która przygotowała i ułożyła scenariusze w oparciu o własne wieloletnie doświadczenie w zawodzie, jednakże autorka nie określa swoich propozycji jako formy zamknięte – nauczyciele mogą czerpać z nich inspiracje do dalszych ćwiczeń i zabaw.



Do scenariuszy doÅączona jest ksiąÅka, która zawiera ciekawie opracowane karty pracy (dzięki przejrzystemu układowi treści bardzo łatwo odszukać kartę potrzebną do danego scenariusza) oraz płyta CD z muzyką ilustracyjną

Zalety publikacji:

Proponowane ćwiczenia usprawniają motorykę dziecka, rozwijają mowę i myÅlenie, rozbudzają zmysł estetyczny i wyobraÅnię, kształtują pojęcie liczby i orientacji przestrzennej wszystkie polecane ćwiczenia wzbogacają wiadomości ogólne, zwłaszcza przyrodnicze scenariusze przeznaczone s zarówno

do pracy indywidualnej, jak i pracy w grupie program rekomendowany dla nauczycieli, pedagogów i terapeutów pracujących w przedszkolach, przedszkolach integracyjnych oraz klasach I-III szkół podstawowych wszystkie scenariusze zawierają przykłady ćwiczeń, zabaw i bajek relaksacyjnych

W publikacji znajdą państwo:

- Program na płycie CD w układzie: Podstawy teoretyczne – teksty metodyczne, ćwiczenia odprężające, terapia zabawowa Scenariusze Zajęć i Zabaw – kilkadziesiąt gotowych scenariuszy, przykłady ćwiczeń, zabaw i bajek relaksacyjnych,
- Płytę audio – utwory z muzyką ilustracyjną, utwory muzyczne do bajek relaksacyjnych oraz piosenki,
- KsiąÅkę – karty pracy do poszczególnych scenariuszy.