

**PROGRAMY MULTIMEDIALNE- WYBRANE PROPOZYCJE DLA NAUCZYCIELI WYCHOWANIA PRZEDSZKOLNEGO, NAUCZYCIELI EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ,
NAUCZYCIELI SPECJALISTÓW**

L.P.	NAZWA PROGRAMU	ZAKRES TEMATYCZNY*	ADRES STRONY INTERNETOWEJ
CZYTANIE I PISANIE, GOTOWOŚĆ DO PODJĘCIA NAUKI CZYTANIA I PISANIA			
1.	GOTOWY DO SZKOŁY "UCZĘ SIĘ CZYTAĆ" Producent Avalon	Program multimedialny z ponad 30-ma ćwiczeniami do nauki czytania. To ponad 30 ćwiczeń dla dzieci w wieku od 5 do 7 lat - Nauka i rozwój sprawnego czytania - Rozumienie słyszanego i czytanego tekstu - Ćwiczenia z literami i słowami Przyjaciele z telewizji - Kajtek i Gilbert zapraszają do zabawy w szkołę czytania. Program zawiera ponad 30 zabaw w rozpoznawanie liter oraz czytanie i rozumienie wyrazów. Ćwiczenia uczą rozumieć słyszany i czytany tekst.	https://magwords.pl/gotowy-do-szkoly-ucze-sie-czytac
2.	ŚMIAŁO DO SZKOŁY! Program zapobiegający trudnościom w nauce czytania, pisania i liczenia u dzieci 5- i 6-letnich przygotowujących się do podjęcia nauki w szkole Producent: MasterEdukacja	Śmiało do szkoły! to praktyczne narzędzie stymulujące funkcje percepcyjno-motoryczne. Zawiera ćwiczenia wspomagające rozwój: mowy, koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej, spostrzegawczości i pamięci, syntezy i analizy słuchowej, kształtowania pojęć orientacji stronnej, przestrzennej i czasowej, kształtowania pojęcia liczby i umiejętności liczenia, grafomotoryki. Zawartość programu: - diagnoza pedagogiczna wraz z zestawem ćwiczeń wspomagających proces diagnozowania, - ćwiczenia percepcji słuchowej ; ocena przesiewowa wraz z testem ortofonicznym (44 próby), testem paronimów (18 prób) oraz oceną wstępną oceną umiejętności syntezy i analizy; scenariusze 30 cykli ćwiczeń percepcji słuchowej; bogaty materiał dźwiękowy, m.in. wzorcowa artykulacja głosek w izolacji), odgłosy, dźwięki natury – zestaw ćwiczeń multimedialnych do stymulacji funkcji percepcyjno-motorycznych i rozwijania umiejętności matematycznych ; prawie 400 interaktywnych ekranów z zadaniami, animacjami i ćwiczeniami ruchowymi dla dzieci; prawie 200 kart pracy do wydruku, scenariusze 30 zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem materiału multimedialnego, muzyka relaksacyjna, przewodnik metodyczny.	https://masteredukacja.pl/modules/x13producttopdf/pdf.php?id_product=9457&id_product_attribute=0
3.	UMIEM CZYTAĆ PROGRAM MULTIMEDIALNY Producent: MasterEdukacja	<u>wiek uczniów:</u> 7-10 lat Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej: - do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3 - do zajęć ogólnych w klasach 1. Ćwiczenia wspierają następujące funkcje poznawcze niezbędne dla rozwoju umiejętności poprawnego czytania:	https://masteredukacja.pl/szkola-podstawowa/8734-umiem-czytac-program-multimedialny-9788365418005.html

		• koncentracja uwagi, • rozwijanie funkcji językowych, pamięć wzrokowa i słuchowa, rozwijanie funkcji wzrokowych: analizy i syntezy, • sylabizowanie i budowanie zdań. Zestaw zawiera: • 33 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, • 7 interaktywnych gier i zabaw klasowych, • 70 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty – wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe. Ćwiczenia, gry i zabawy, które zainteresują wszystkich uczniów! Zestawy kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń: • świetnie sprawdzają się przy pracy z uczniami o podwyższonym ryzyku dysleksji, dysortografii i dyskalkulii; • doskonale wspomagają pracę korekcyjną z dziećmi, które natrafiły na problemy o podłożu wychowawczym lub emocjonalnym; • są przeznaczone do pracy z wszystkimi dziećmi, aby dobrze nauczyły się czytania, pisania, liczenia. Materiały są zgodne z podstawą programową, przewidziane do realizacji w ciągu całego roku szkolnego: • ćwiczenia interaktywne – do zastosowania na komputerach i tablicach interaktywnych; • karty – do samodzielnej pracy uczniów. Seria zestawów <i>Umiem</i> to nowoczesna pomoc dydaktyczna doceniona przez nauczycieli nauczania wczesnoszkolnego, którzy samodzielnie mogą wybierać z zestawu ćwiczenia dopasowane do umiejętności swoich uczniów. Autorami zestawów są specjaliści praktycy z szerokim doświadczeniem, czynnie działający w swoim zawodzie.	
4.	mTALENT CZYTANIE SY-LA-BA-MI I Producent: Learnetic	<u>wiek uczniów: 3+</u> mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI I Zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania opartych na zbiorze sylab otwartych Dla kogo? Dla nauczycieli przedszkola, rodziców, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganiem rozwoju oraz podnoszeniem sprawności umiejętności czytania u dziecka. Program można wykorzystać na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych,	https://masteredukacja.pl/przedszkole/9596-mtalent-czytanie-sy-la-ba-mi-i.html

		logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania. Program mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI I przeznaczony jest przede wszystkim do nauki czytania poprzez wprowadzenie dzieci w świat sylab (w tej części programu – sylab otwartych). Dzieje się to przy użyciu bardzo atrakcyjnych ćwiczeń, dzięki czemu nauka czytania odbywa się „przy okazji”. Każdy rozdział programu złożony jest z ćwiczeń mających na celu zabawę: • wyszukiwanie konkretnych sylab w zbiorze innych, • przyporządkowywanie tekstu pisanego do nagrań, • umiejętność odczytywania sylab, • uzupełnianie tekstów z lukami (np. rymowanek, w których ukryte zostały konkretne sylaby) i wiele innych. Całość interaktywną (400 ćwiczeń) uzupełniają drukowalne karty pracy oraz pomoce nieinteraktywne dołożone do pudełka: - zestaw kart, pt. "Stolikowa gra sylabowa", którą można wykorzystać również w ćwiczeniach bez komputera, - poradnik metodyczny, - instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, - książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych.	
5.	mTALENT CZYTANIE SY-LA-BA-MI II Producent: Learnetic	<u>wiek uczniów:</u> 5+ mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI II + SZKOLENIE online z obsługi programu – GRATIS Zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania, inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych Dla kogo? Dla nauczycieli przedszkola, rodziców, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności umiejętności czytania u dziecka w wieku 5+ Program można wykorzystać na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania lub wspomagająco dla uczniów z dysleksją lub innymi trudnościami w czytaniu i pisaniu uczęszczających na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne lub dydaktyczno-wyrównawcze. Program ten to naturalne uzupełnienie istniejącej już części mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI I, to kontynuacja przygody z czytaniem, w tym przypadku z użyciem ćwiczeń inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych. Jest to zbiór ćwiczeń polegających na praktycznym kształtowaniu umiejętności czytania różnorodnych wyrazów (a dla uczniów starszych - dłuższych form tekstowych), uporządkowanych w kilkunastu zestawach. Całość interaktywną (ponad 500 ćwiczeń) uzupełniają drukowalne karty pracy (ponad	https://masteredukacja.pl/przedszkole/9613-mtalent-czytanie-sy-la-ba-mi-ii.html

		100) oraz: - nieinteraktywna pomoc dydaktyczna, którą można wykorzystać również w ćwiczeniach bez komputera, - poradnik metodyczny, - instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, - książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych.	
6.	UMIEM PISAĆ PROGRAM MULTIMEDIALNY Producent: MasterEdukacja	wiek uczniów: 7-10 lat Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej: do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3 do zajęć ogólnych w klasach 1. Ćwiczenia wspierają następujące funkcje poznawcze niezbędne dla rozwoju umiejętności czytelnego i poprawnego pisania: koncentracja uwagi, pamięć wzrokowa i słuchowa, rozwijanie funkcji językowych, umiejętności grafomotoryczne, reguły ortograficzne . Zestaw zawiera: 94 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, 6 interaktywnych gier i zabaw klasowych, 120 kart pracy, które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty – wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe. Ćwiczenia, gry i zabawy, które zainteresują wszystkich uczniów! Zestawy kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń: świetnie sprawdzają się przy pracy z uczniami o podwyższonym ryzyku dysleksji, dysortografii i dyskalkulii; doskonale wspomagają pracę korekcyjną z dziećmi, które natrafiły na problemy o podłożu wychowawczym lub emocjonalnym; są przeznaczone do pracy z wszystkimi dziećmi, aby dobrze nauczyły się czytania, pisania, liczenia. Materiały są zgodne z podstawą programową, przewidziane do realizacji w ciągu całego roku szkolnego: ćwiczenia interaktywne – do zastosowania na komputerach i tablicach interaktywnych; karty – do samodzielnej pracy uczniów. Seria zestawów Umiem to nowoczesna pomoc dydaktyczna doceniona przez nauczycieli nauczania wczesnoszkolnego, którzy samodzielnie mogą wybierać z zestawu ćwiczenia dopasowane do umiejętności swoich uczniów. Autorami zestawów są specjaliści praktycy z szerokim doświadczeniem, czynnie działający w swoim zawodzie.	https://masteredukacja.pl/szkola-podstawowa/8733-umiem-pisac-9788365418012.html
7.	mTALENT Ortografia Producent: Learnetic	Specjalistyczny program multimedialny kształcący świadomość ortograficzną i poprawną pisownię dla <u>uczniów w młodszym wieku szkolnym</u> . • Do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych, dydaktyczno-wyrównawczych, zajęciach terapii pedagogicznej i innych mających na celu wspomaganie nauki poprawnej pisowni i zasad ortograficznych, • Blisko 1000 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych, • Produkt dla nauczycieli przedszkola, rodziców i pedagogów zajmujących się wspomaganiem rozwoju oraz podnoszeniem sprawności umiejętności	https://edusklep.pl/mtalent-ortografia-edukacyjny-program-komputerowy-specjalne-potrzeby-edukacyjne.html

		poprawnej pisowni u dzieci. mTalent ORTOGRAFIA to: • najnowszy i najobszerniejszy interaktywny produkt do nauki ortografii na rynku, • nieszablonowe podejście do ćwiczeń kształcących świadomość ortograficzną i praktyczne zastosowanie ortografii, • produkt współtworzony przez Renatę Czabaj – wieloletnią przewodniczącą Zarządu Głównego Polskiego Towarzystwa Dysleksji, • idealne narzędzia do wykorzystania na lekcjach mających na celu kształtowanie nawyków ortograficznych, a także na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, • blisko 1000 ekranów interaktywnych do pracy indywidualnej i grupowej, • zestaw dodatkowych materiałów i publikacji autorskich, takich jak: książka „Orto-Rymy, czyli wierszowanie ułatwiające pisanie” oraz „Orto-Fiszki” – gra, na którą składa się 200 ilustracji oraz blisko 1000 wyrazów połączonych w zbiory synonimów zawierających określoną trudność ortograficzną – narzędzie idealne do zabaw stolikowych oraz inspiracja do wielu gier i zabaw nie tylko przy komputerze, • materiał z kilkustopniowym systemem motywacyjnym, • produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. W programie mTalent Ortografia znajdują się ćwiczenia z zakresu: • Blok U • Blok Ó • Blok U-Ó • Blok RZ • Blok Ż • Blok Ż-RZ-SZ • Blok CH • Blok H • Blok CH-H • Blok Ę, EM, A, OM, ON, EN • Blok j-i, ji, ii, i • Oznaczanie spółgłosek bezdźwięcznych i dźwięcznych • Blok NIE z różnymi częściami mowy • Wielka i mała litera • Jarmark różności: mieszamy trudności	
--	--	---	--

		W ramach poszczególnych bloków znajdują się bogate w zadania podrozdziały. Dla przykładu, w Bloku CH znajdują się następujące: • Blok CH – zasady i rozgrzewka • Blok CH – CH na końcu wyrazu • Blok CH – CH po S • Blok CH – CH przed spółgłoską • Blok CH – CH w częstce –arch- • Blok CH – CH wymienne • Blok CH – CH niewymienne • Blok CH – utrwalenie pisowni	
8.	mTALENT Trudności w pisaniu Producent: Learnetic	Specjalistyczny program przeznaczony do diagnozy, profilaktyki i terapii dysgrafii oraz nauki pisania i rozwijania motoryki małej u dzieci i młodzieży. • Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się (w tym z symptomami dysgrafii lub obniżonym napięciem mięśniowym) oraz jako narzędzie profilaktyczne przygotowujące dzieci do nauki pisania, wspomagające tradycyjną naukę pisania liter, • Ponad 800 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych, • Produkt dla terapeutów pedagogicznych i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie motoryki i umiejętności pisania. mTalent Trudności w pisaniu to: • ponad 800 interaktywnych ćwiczeń dla czterech grup wiekowych, • możliwość indywidualizacji pracy z dzieckiem i dobrania zadań, które najbardziej odpowiadają potrzebom (możliwość swobodnego kreowania własnych zestawów ćwiczeń), • możliwość wszechstronnego wykorzystania ćwiczeń – zarówno do pracy na tablecie i komputerze, jak i na tablicy interaktywnej do ćwiczeń rozmachowych i ćwiczeń w kreśleniu dużych wzorów, • tradycyjne, kopiowalne karty pracy wspierające poszczególne etapy rozwoju umiejętności pisania, • kontrola prawidłowego kierunku kreślenia, sprawdzanie liczby pominiętych punktów i kontrola liczby przecięć konturu, • kompleksowa kontrola poprawności kreślenia liter – kierunek, kształt, liczba segmentów znaku pisańskiego i ich kolejność kreślenia, • ...i inne parametry, które mogą być przydatne w treningu pisania, • podręcznik metodyczny i scenariusze zajęć.	https://edusklep.pl/mtalent-trudnosci-w-pisaniu-edukacyjny-program-komputerowy-specjalne-potrzeby-edukacyjne.html

		Zestaw mTalent Trudności w pisaniu jest przeznaczony do: - wykonania diagnozy wstępnej (badanie poziomu sprawności grafomotorycznej – Kwestionariusz do wstępnej oceny przygotowania dziecka do pisania), - wykonania diagnozy kontrolnej (kwestionariusze oceny osiągnięć dziecka w danym wieku w zakresie rozwoju motorycznego oraz umiejętności manualnych), - zaplanowania działań o charakterze profilaktycznym lub terapeutycznym w odniesieniu do zaobserwowanych u dzieci trudności, - przewodzenia ćwiczeń profilaktyczno-stymulujących z dziećmi, zapobiegających występowaniu trudności w nauce pisania, - przewodzenia ćwiczeń przygotowujących dzieci do pisania, wdrażających do regularnej nauki pisania.	
9.	GOTOWY DO SZKOŁY "PISZĘ I LICZĘ" Producent Avalon	To program komputerowy z ponad 50 ćwiczeniami w poznawanie i rozróżnianie liter i cyfr dla dzieci <u>w wieku od 4 do 7 lat</u>. - Poznawanie i rozróżnianie liter i cyfr - Nauka i rozwój czytania i liczenia - Gry przygotowujące do nauki w szkole	https://magwords.pl/gotowy-do-szkoly-pisze-i-licze
10.	JUŻ UMIEM! Zestaw do nauki pisania, czytania, liczenia. Program multimedialny eduterapeutica EiSYSTEM eduintegrator sp. z o.o.	Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej: - do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3 - do zajęć ogólnych w klasach 1.	https://www.eisystem.pl/umiem-pisac-liczyc-czytac/
MYŚLENIE LOGICZNE, UMIEJĘTNOŚCI MATEMATYCZNE			
11.	KSZTAŁTUJEMY INTELIGENCJĘ - SERIA: ZABAWA I NAUKA Producent Avalon	Zestaw gier gwarantujących pełny rozwój umysłowy dzieci w wieku 4-8 lat. Ćwiczenia umysłu i pamięci wyzwalające drzemiące w dzieciach zdolności. W bezstresowy sposób gry uczą myśleć logicznie i zapamiętywać. Rozwijają potencjał umysłowy, zapewniając harmonijny rozwój. Kształtujemy inteligencję, to gry wyzwalające zdolności: - Zapewniają wszechstronny rozwój umysłowy - Uczą myśleć logicznie i zapamiętywać - Rozwijają potencjał umysłowy	https://magwords.pl/ksztaltujemy-inteligencje-seria-zabawa-i-nauka
12.	UMIEM LICZYĆ PROGRAM MULTIMEDIILNY	wiek uczniów: 7-10 lat Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej: do zajęć korekcyjno-	https://masteredukacja.pl/szkola-podstawowa/8735-umiem-liczyc-program-multimedilny-

	Producent: MasterEdukacja	kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3, do zajęć ogólnych w klasach 1. Ćwiczenia wspierają funkcje niezbędne dla rozwoju zdolności liczenia i rozwiązywania zadań matematycznych: syntezę i analizę wzrokową, myślenie przyczynowo-skutkowe, orientację w przestrzeni, spostrzegawczość i koncentrację uwagi, rozpoznawanie kształtów, cyfr oraz znaków matematycznych, myślenie operacyjne, w tym: porównywanie, segregowanie, dodawanie, odejmowanie i działania odwrotne, pamięć, umiejętności grafomotoryczne aż do pisanie cyfr, liczb i zapisywania działań matematycznych. Zestaw zawiera: 129 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, 11 interaktywnych gier i zabaw klasowych, 150 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty – wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe. Ćwiczenia, gry i zabawy, które zainteresują wszystkich uczniów! Zestawy kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń: świetnie sprawdzają się przy pracy z uczniami o podwyższonym ryzyku dysleksji, dysortografii i dyskalkulii; doskonale wspomagają pracę korekcyjną z dziećmi, które natrafiły na problemy o podłożu wychowawczym lub emocjonalnym; są przeznaczone do pracy z wszystkimi dziećmi, aby dobrze nauczyły się czytania, pisanie, liczenia. Materiały są zgodne z podstawą programową, przewidziane do realizacji w ciągu całego roku szkolnego: ćwiczenia interaktywne – do zastosowania na komputerach i tablicach interaktywnych; karty – do samodzielnej pracy uczniów. Seria zestawów Umiem to nowoczesna pomoc dydaktyczna doceniona przez nauczycieli nauczania wczesnoszkolnego, którzy samodzielnie mogą wybierać z zestawu ćwiczenia dopasowane do umiejętności swoich uczniów. Autorami zestawów są specjaliści praktycy z szerokim doświadczeniem, czynnie działający w swoim zawodzie.	9788365418029.html
13.	mTALENT – MATEMATYKA I Producent: Learnetic	wiek uczniów: 6+ mTalent – MATEMATYKA 1 Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających myślenie i umiejętności matematyczne, przeznaczony dla dzieci przejawiających trudności w tym zakresie. Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także innych mających na celu kształtowanie i nabywanie umiejętności matematycznych na poziomie pierwszego etapu edukacyjnego (klasy I-III). Z czego się składa? Z ponad 500 ekranów interaktywnych oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednej walizce. Dla kogo? Dla terapeutów pedagogicznych i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem dzieci w nabywaniu przez nie sprawności w zakresie liczenia i myślenia matematycznego	https://masteredukacja.pl/szkola-podstawowa/9434-mtalent-matematyka-i.html

		Był projektowany i konsultowany przez zespół złożony z terapeutów pedagogicznych, czynnych nauczycieli wczesnej edukacji, nauczycieli matematyki oraz pedagoga specjalnego. Podany materiał cechują następujące rozwiązania metodyczne: • od konkretnego do abstrakcji, • materiał bliski dzieciom (tzw. „Matematyka codzienności”), • zadania na logiczne myślenie, • ćwiczenie metodą tzw. małych kroczków – każde działanie jest rozdzielone na mniejsze etapy, • produkt zawiera matematyczne gry zespołowe, w których mogą brać udział pary lub grupy dzieci uczęszczające na zajęcia, • wiele materiału poświęconego umiejętności szacowania, a także odczytywaniu wykresów, • zadania na myślenie przestrzenne i perspektywiczne, • elementy kodowania, a także przykłady matematyki twórczej, • inne ćwiczenia terapeutyczne, np. ćwiczenia kształtujące percepcję wzrokową na materiale typowo matematycznym, • zawiera także materiały do druku i pomoce tradycyjne. W programie MATEMATYKA 1 materiał ćwiczeniowy podzielony jest na 5 dużych działów, a w każdym z nich znajdują się klarownie wydzielone zestawy ćwiczeń, gdzie w sposób zrozumiały dla uczniów zostały wyjaśnione zagadnienia sprawiające im trudności: 1. Od jedności do wielkości 2. Dodawanie i odejmowanie, to całkiem proste zadanie 3. Mnożymy, dzielimy, liczbami się bawimy 4. Jak się nie zgubimy, cały świat zmierzymy 5. Trochę łamigłówek, dla mądrych główek	
14.	EDUTERAPEUTICA DYSKALKULIA Producent: MasterEdukacja	wiek uczniów: 7 - 10 lat Dla pracy z dziećmi wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Eduterapeutica Dyskalkulia to multimedialny program diagnostyczno-terapeutyczny do pracy z uczniami klas 0–3, wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Program umożliwia przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oraz diagnozy ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Bogata baza ćwiczeń oraz kart pracy zapewnia nauczycielom i specjalistom materiał do efektywnej i atrakcyjnej terapii ucznia. Eduterapeutica Dyskalkulia jest pomocna w pracy z dziećmi w oddziałach terapeutycznych i oddziałach integracyjnych w <u>wieku 8-12</u>	https://masteredukacja.pl/szkola-podstawowa/8726-eduterapeutica-dyskalkulia-9788363497064.html

		lat, a wypadku dzieci z większymi deficytami rozwoju intelektualnego również w starszym wieku. Program pomaga w rozwoju kluczowych kompetencji m.in. wśród uczniów: z niewielkim deficytem rozwoju intelektualnego, niewielkimi problemami widzenia i słyszenia, różnymi formami nadpobudliwości (np. ADHD), problemami ze spektrum autyzmu. Oszczędzisz czas i zbierzesz potrzebne informacje w jednym miejscu! Dzięki Aplikacji nauczyciela przeprowadzisz szereg diagnoz, zaplanujesz zajęcia z uczniami wymagającymi wsparcia, zarejestrujesz ich wyniki oraz przeanalizujesz efekty pracy z uczniem. Aplikacja nauczyciela umożliwia także przeprowadzenie wstępnej diagnozy pedagogicznej z orientacyjną oceną gotowości szkolnej oraz oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Celnie zdiagnozujesz, jakiego wsparcia potrzebują Twoi uczniowie! Zestaw gotowych testów diagnostycznych, przygotowanych przez specjalistów, koncentruje się na pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętnościach matematycznych w obszarach: myślenia przedoperacyjnego i operacyjnego, percepcji, samokontroli i koncentracji, pamięci operacyjno-proceduralnej, myślenia przyczynowo-skutkowego oraz orientacji w czasie i przestrzeni. Wybierzesz atrakcyjne ćwiczenia z gotowej bazy! Po postawieniu diagnozy ryzyka dyskalkulii możesz planować zajęcia terapeutyczne, wyznaczając uczniom odpowiednie zestawy ćwiczeń. Twoi uczniowie mogą rozwijać umiejętności matematyczne przy pomocy interaktywnych ćwiczeń multimedialnych, a także zadań wykonywanych na wydrukowanych z programu kartach pracy. Dzięki temu w krótkim czasie mają szansę opanować i rozwinąć: syntezę i analizę wzrokową, myślenie przyczynowo-skutkowe, orientację w przestrzeni, spostrzegawczość i koncentrację uwagi, kształty cyfr oraz znaków matematycznych, myślenie operacyjne, w tym: porównywanie, segregowanie, dodawanie, odejmowanie i działania odwrotne, pamięć. Program zawiera: 10 interaktywnych ćwiczeń diagnostycznych 127 terapeutycznych ćwiczeń interaktywnych, 22 ćwiczenia filmowe, 11 interaktywnych gier i zabaw, 163 karty pracy. Zestaw Eduterapeutica Dysleksja zawiera: płytę DVD-ROM z programem, poradnik metodyczny z instrukcją instalacji i obsługi, wydrukowany komplet kart pracy – aż 157 kart!, komplet kolorowych naklejek, 20 kart z tabliczką mnożenia, zestaw autorskich pomocy tradycyjnych – Karty matematyczne oraz Domino.	
FUNKCJE POZNAWCZE			
15.	SZYBKIE MYŚLENIE - SERIA EDUKACYJNA: ZABAWA I NAUKA Producent LK Avalon	<u>Wiek:</u> 5-12 lat Uczymy sprawnie myśleć, dzięki serii gier ćwiczących spostrzegawczość, refleks i szybkość reakcji. Rozwijają <u>koordynację wzrokowo-ruchową</u>. Ćwiczą szybko myśleć i decydować. Rozwój przez zabawę daje szybkie i trwałe rezultaty. Ćwiczymy szybkie myślenie, to gry kształtujące sprawność umysłu: - Bawią ćwicząc refleks i spostrzegawczość	https://edusklep.pl/manufacturer/lk-avalon/zabawa-i-nauka-szybkie-myslenie.html

		- Uczą szybko i sprawnie myśleć - Rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową	
16.	ĆWICZYMY PAMIĘĆ - SERIA: ZABAWA I NAUKA Producent Avalon	To zbiór gier uczących łatwego i szybkiego zapamiętywania . Dobra pamięć i umiejętność szybkiego zapamiętywania to podstawowe zdolności każdego ucznia. <u>Gry z zestawu ćwiczą i rozwijają pamięć</u> . Dzięki nim dzieci szybko przyswajają wiadomości, łatwo zdobywając wiedzę. „Ćwiczymy pamięć”, to gry rozwijające pamięć i umysł: - Bawią zabawnymi grami ogólnorozwojowymi - Uczą łatwego zapamiętywania - Rozwijają zdolności niezbędne w szkole	http://magwords.pl/cwiczymy-pamiec-seria-zabawa-i-nauka
17.	PAMIĘĆ I KONCENTRACJA - PROGRAM EDUKACYJNY Producent Avalon	Wiek: od 6 lat Ćwiczenia pamięciowe uczą: szybkiego i łatwego zapamiętywania. Podnosi motywację do nauki, wyzwala zdolności i talenty	https://magwords.pl/pamiec-i-koncentracja-program-edukacyjny
18.	AKADEMIA UMYŚŁU - Junior EDU z dodatkiem j.angielskiego Producent: MasterEdukacja	Multimedialny system do prowadzenia zajęć ukierunkowanych na rozwój pamięci i koncentracji uwagi u dzieci, gwarantujący jednocześnie radosny kontakt z j.angielskim . Zawiera multimedialne gry dla dzieci, szczegółowe scenariusze zajęć oraz wzbogacony o dodatek językowy. Pakiet został opracowany przez psychologów dziecięcych i metodyków. Przeznaczony jest do wykorzystania w: edukacji przedszkolnej edukacji wczesnoszkolnej	https://masteredukacja.pl/przedszkole/5601-476102-akademia-umyslu-wersja-edukacyjna-junior-5907799072117.html#/443-konfiguracja-5_stanowisk
19.	AKADEMIA UMYŚŁU - Uczeń EDU Producent: MasterEdukacja	Kreatywne i ciekawe techniki oraz ćwiczenia zawarte w programach pozwolą uczniom rozwinąć m.in. umiejętności myślenia, zapamiętywania, kojarzenia i koncentracji uwagi , tak niezbędne zarówno w szkole, jak i na co dzień. Ćwiczenia prezentowane są w formie rozbudowanych interaktywnych gier, o wielu poziomach trudności. Wszystkie ćwiczenia zawarte w programach zostały wyposażone w opcje pozwalające dostosować je do wieku i możliwości każdego ucznia. Nauczyciel może zmieniać czy regulować takie parametry, jak np.: czas ekspozycji zadania, ustalić liczbę pokazywanych elementów, kolorów czy figur, a także skrócić i wydłużyć czas na odpowiedź.	https://masteredukacja.pl/przedszkole/5602-476105-akademia-umyslu-wersja-edukacyjna-uczen-5907799072087.html#/konfiguracja-5_stanowisk
PERCEPCJA SŁUCHOWA, PERCEPCJA WZROKOWA, TRENING LOGOPEDYCZNY			
20.	TRENING SŁUCHU program multimedialny Producent: Ei System	Wiek: 5-12 lat Trening słuchu – naucz się rozróżniać głoski to nowoczesny program do ćwiczenia słuchu fonematycznego, czyli umiejętności rozróżniania głosek. Program składa się z multimedialnych ćwiczeń, w ramach których w formie zabaw i gier dziecko ćwiczy rozpoznawanie głosek w izolacji, w sylabach, w wyrazach oraz w zdaniach. Program obejmuje m.in.: - rozróżnianie głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych o tym samym miejscu artykulacji	https://edusklep.pl/trening-sluchu-program-multimedialny.html

		(np. „p” „b”); - rozróżnianie głosek syczących, szumiących i ciszących o tym samym sposobie artykulacji (np. „s”, „sz” i „ś”). Słuch fonematyczny (albo słuch fonemowy) to zdolność analizy dźwięków w celu rozróżnienia głosek. Zdolność taka jest niezbędna do rozumienia mowy. Nazwa wywodzi się od terminu „fonem” oznaczającego najmniejszą słyszalną część wyrazu. Zaburzenia umiejętności analizy dźwięków (rozróżniania głosek) prowadzi zwykle do podobnego braku rozróżnienia przy ich artykulacji, a w konsekwencji także do błędów w pisowni. Trening słuchu – naucz się rozróżniać głoski to nowoczesny program do ćwiczenia słuchu fonematycznego, czyli umiejętności rozróżniania głosek. Program składa się z multimedialnych ćwiczeń, w ramach których w formie zabaw i gier dziecko ćwiczy rozpoznawanie głosek w izolacji, w sylabach, w wyrazach oraz w zdaniach. Program obejmuje m.in.: - rozróżnianie głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych o tym samym miejscu artykulacji (np. „p” „b”); - rozróżnianie głosek syczących, szumiących i ciszących o tym samym sposobie artykulacji (np. „s”, „sz” i „ś”). Ćwiczenia stanowią rozwinięcie tradycyjnych narzędzi logopedycznych, zachęcając dzieci do pracy poprzez multimedialną i zabawową formę. Program wyłącznie do użytku domowego. Umożliwia jednocześnie śledzenie postępów w nauce nawet trójki dzieci. ROZWIJAJĄCY SŁUCH FONEMATYCZNY Trening słuchu służy do profilaktyki i terapii problemów z rozróżnianiem głosek (tzw. słuchu fonematycznego)	
21.	mTALENT Percepcja słuchowa Pakiet Ekspert część 1+2 Producent: Learnetic	W skład Pakietu Percepcja słuchowa Ekspert wchodzi 2 programy: mTalent Percepcja słuchowa 1 oraz mTalent Percepcja słuchowa 2 Zaburzenia przetwarzania słuchowego. mTalent Percepcja słuchowa 1 to zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartą na analizatorze słuchowym. • Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, a także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji słuchowej. • Ponad 600 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych, • Dla terapeutów pedagogicznych, logopedów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji słuchowej. • Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-	https://edusklep.pl/mtalent-percepcja-sluchowa-pakiet-ekspert-czesc-1-2-edukacyjny-program-komputerowy-specjalne-potrzeby-edukacyjne.html

		funkcjonalnych program świetnie nadaje się do pracy z dziećmi z dezintegracją sensoryczną, z dysleksją lub ryzykiem dysleksji, dziećmi nadpobudliwych psychoruchowo, mających kłopoty z koncentracją i koordynacją wzrokowo-ruchową. mTalent Percepcja Słuchowa to: • jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku, • odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/wzrokowej), • zbiór ponad 600 interaktywnych ekranów, • materiał pozytywnie zaopiniowany i recenzowany, • propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich (np. pomoce tradycyjne, drukowalne karty, poradnik metodyczny), • produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. W programie wydzielono następujące działy: 1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków 2. Sekwencje i rytmy 3. Słuch fonemowy 4. Synteza słuchowa 5. Analiza słuchowa 6. Pamięć słuchowa i polecenia złożone 7. Rymy i zagadki 8. Zabawy słuchowe (zawierające ćwiczenia niesklasyfikowane w innych działach, np. koordynacja słuchowo-ruchowa itd.) mTalent Percepcja słuchowa 2, to bogaty zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój wyższych funkcji słuchowych, a także wspierających rozwój uwagi i pamięci opartej na analizatorze słuchowym. Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, ale także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu stymulację	
--	--	--	--

		wyższych funkcji słuchowych u dzieci wykazujących trudności w nauce, w pisaniu i czytaniu oraz ze współistniejącymi zaburzeniami emocjonalnymi mogącymi wynikać z zaburzeń analizy dźwięków na poziomie centralnym. Z czego się składa? Z ponad 700 ekranów interaktywnych, kart pracy do wydruku, poradnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych (typu mikrofon, słuchawki, głośniki) w jednym pudełku. Dla kogo? Jest przeznaczony dla terapeutów, w tym dla logopedów, pedagogów i nauczycieli pracujących z uczniami w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym z trudnościami w zakresie percepcji słuchowej, w tym wyższych funkcji słuchowych, CAPD, z centralnymi zaburzeniami przetwarzania słuchowego w wieku 5+ (w normie intelektualnej) lub niezależnie od wieku w przypadku dzieci z niepełnosprawnością intelektualną. W programie mTalent Percepcja słuchowa 2. Zaburzenia przetwarzania słuchowego uwzględniono następujące działy ćwiczeń multimedialnych: • Lokalizacja i lateralizacja źródła dźwięków • Identyfikacja i dyskryminacja dźwięków • Rozpoznawanie cech dźwięków • Czasowe aspekty słyszenia • Rozumienie mowy w obecności dystraktorów • Rozumienie mowy zniekształconej • Rozmaitości • Wyzwania słuchowe Zestawy ćwiczeń w programie zostały zaprojektowane tak, aby odzwierciedlały kryteria zawarte w definicji ośrodkowego zaburzenia przetwarzania słuchowego (CAPD) stworzonej przez Amerykańskie Towarzystwo Mowy i Słuchu (ASHA, 1996). Zgodnie z zaleceniami Amerykańskiego Stowarzyszenia Słuchu i Mowy ASHA, zaburzenia przetwarzania słuchowego rozpoznaje się w przypadkach, w których co najmniej jedna z podstawowych wyższych funkcji słuchowych jest zaburzona. Do objawów zaburzeń przetwarzania słuchowego należą: 1. trudności z rozumieniem dłuższych wypowiedzi,	
--	--	---	--

		2. trudności w rozumieniu mowy w hałasie, 3. trudności w lokalizacji źródła dźwięku, 4. problemy z koncentracją, 5. trudności w nauce czytania, 6. nadwrażliwość słuchowa. Produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. mTalent Percepcja słuchowa cz.2 może stanowić uzupełnieniem pierwszej części programu mTalent Percepcja słuchowa, ale także może być odrębnym programem służącym do stymulacji wyższych funkcji słuchowych. Propozycja uzupełniona została o zestaw dodatkowych materiałów i publikacji autorskich rozszerzających spektrum możliwości zastosowania tego produktu. Program może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość - oprogramowanie mTalent – jako jedyne rozwiązanie na polskim rynku – umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. Jest to wyjątkowo bezpieczne rozwiązanie – szczególnie dla najmłodszych dzieci	
22.	mTALENT Percepcja wzrokowa Producent: Learnetic	Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowym. Program otrzymał prestiżową nagrodę BELMA 2019. • Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej, • Ponad 600 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych, • Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji wzrokowej (np. dzieci z grupy ryzyka dysleksji), • Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program świetnie nadaje się do pracy z dziećmi z dezintegracją sensoryczną, z dysleksją lub ryzykiem dysleksji, dziećmi nadpobudliwych psychoruchowo, mających kłopoty z koncentracją i koordynacją wzrokowo-ruchową. mTalent Percepcja Wzrokowa to:	https://edusklep.pl/mtalent-percepcja-wzrokowa-edukacyjny-program-komputerowy-specjalne-potrzeby-edukacyjne.html

		• jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku, • odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/wzrokowej), • pierwszy produkt interaktywny na polskim rynku oparty o metodę M. Frostig, • produkt pozytywnie zaopiniowany i recenzowany, • propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych materiałów publikacji autorskich rozszerzających spektrum możliwości zastosowania tego produktu (np. pomoce tradycyjne, drukowalne karty, poradnik metodyczny), • produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Produkt jest podzielony na trzy części: pierwsza z nich zawiera materiał tematyczny, druga a tematyczny, a trzecia – materiał językowy (najbardziej przydatny w przypadku pracy z dziećmi starszymi, które miewają kłopoty z rozpoznawaniem i różnicowaniem znaków). Nie trzeba więc przerabiać całości materiału, a wybrać interesujące grupy zadań.	
23.	EDUTERAPEUTICA Specjalne Potrzeby Edukacyjne 1-3 program multimedialny Producent: Ei System	Pakiet pomaga wychowawcom oraz wspierającym ich specjalistom radzić sobie z problemami uczniów w <u>wieku 7-10 lat</u> przejawiającymi ryzyko dysleksji lub dyskalkulii. Karty pracy i pomoce dydaktyczne zostały opracowane w taki sposób, żeby mogły być zastosowane w całej klasie z korzyścią dla wszystkich uczniów, z uwzględnieniem ich indywidualnych predyspozycji i możliwości, ale mogą być też stosowane na grupowych lub indywidualnych zajęciach wyrównawczych i kompensacyjno-rewalidacyjnych. Pakiet pomaga wychowawcom oraz wspierającym ich specjalistom radzić sobie z problemami uczniów w <u>wieku 7-10 lat</u> przejawiającymi ryzyko dysleksji lub dyskalkulii. Karty pracy i pomoce dydaktyczne zostały opracowane w taki sposób, żeby mogły być zastosowane w całej klasie z korzyścią dla wszystkich uczniów, z uwzględnieniem ich indywidualnych predyspozycji i możliwości, ale mogą być też stosowane na grupowych lub indywidualnych zajęciach wyrównawczych i kompensacyjno-rewalidacyjnych. Zupełną NOWOŚCIĄ są pomoce dydaktyczne do pracy z uczniami w klasie lub na zajęciach dodatkowych. Pomoce to gry służące m.in. do rozwijania: • analizy i syntezy wzrokowej, • analizy i syntezy słuchowej, • pamięci i orientacji w przestrzeni, • porównywania długości i wielkości,	https://edusklep.pl/eduteraeutica-specjalne-potrzeby-edukacyjne-1-3-program-multimedialny.html

		• myślenia operacyjnego, • umiejętności językowych, • motoryki oraz koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej, • koncentracji i umiejętności społecznych, Pakiet zawiera: • poradnik metodyczny, • 279 ćwiczeń multimedialnych, • 229 kart pracy do drukowania i kopiowania, • grę <i>Figu-miku</i> – pomoc i urozmaicenie zajęć zarówno indywidualnych jak i grupowych z dziećmi od 5 do 11 lat. Szczególnie przydaje się w pracy z dziećmi z grupy ryzyka dysleksji ze specyficznymi problemami w nauce. Gra rozwija analizę i syntezę wzrokową i słuchową, orientację przestrzenną (także w obrębie własnego ciała). Podczas gry uczniowie nabywają umiejętności: poszukiwania, planowania, odpowiedzialności, refleksyjnego spojrzenia na własną pracę. Gra pozwala usprawnić grafomotorykę i koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową a dzięki zaangażowaniu w proces twórczy dzieci wzbogacają umiejętności społeczne, językowe, myślenie operacyjne, pamięć i koncentrację uwagi. Dzięki wielu możliwym wariantom każdy z graczy znajdzie coś, w czym jest dobry, a odniesione sukcesy pozwolą stać się bardziej pewnymi siebie. W dołączonej instrukcji zamieszczono kilkanaście przykładowych wariantów gry, ale kolorowe figury można wykorzystać także do stworzenia własnych wariacji – w zależności od potrzeb i możliwości uczniów. Gra składa się z 72 kartonowych kolorowych elementów, 4 kart dla nauczyciela i 5 kart pracy dla uczniów oraz dwóch instrukcji obrazkowych. • grę wielkoformatową <i>Pajacyk</i> (do zabawy na dywanie) – pomoc do zajęć grupowych z dziećmi w wieku od 3 do 12 lat. Szczególnie przydaje się w pracy z dziećmi z grupy ryzyka dysleksji ze specyficznymi problemami w nauce. <i>Pajacyk</i> pomaga w usprawnianiu motoryki i koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej, a nauka poprzez ruch i zabawę służy nie tylko kinestetykom. Grę można też stosować jako ćwiczenie śródlekcyjne. Rozładowuje emocje, nadaje się również jako wypełnienie wolnego czasu uczniów, którzy szybciej od innych skończyli wykonywanie zadań w ławkach. Podczas gry dzieci rozwijają analizę i syntezę wzrokową i słuchową, ćwiczą orientację przestrzenną (także w obrębie własnego ciała), nabywają też umiejętność planowania. Z kolei nauczanie i zabawy na konkretach pozwalają	
--	--	---	--

		uczniom łatwiej przyswoić umiejętności matematyczne, polonistyczne i muzyczne. Do <i>Pajacyka</i> dołączono instrukcję, w której zawarto kilkanaście różnych pomysłów na to, jak tę wielkoformatową grę można wykorzystać w pracy z uczniami.	
24.	TRENINGI LOGOPEDYCZNE MULTIMEDIALNE PROGRAMY Producent: MasterEdukacja	Wiek dzieci: 5 - 9 lat TRENINGI LOGOPEDYCZNE Zestaw składa się z następujących multimedialnych programów: - Trening słuchu – naucz się rozróżniać głoski - Seplenie - Dźwięczność - Wyraźne r - Jąkanie	https://masteredukacja.pl/logopedia-terapia-rozwoj/8732--treningi-logopedyczne-multimedialne-programy.html
25.	WYRAŹNE R – trening poprawnej wymowy program multimedialny Producent: Ei System	<u>Wiek dzieci:</u> 5-12 lat Wyraźne r – trening poprawnej wymowy to nowoczesny program do ćwiczenia wyraźnej wymowy oraz korygowania tzw. rerania lub rotacyzmu, czyli nieprawidłowej wymowy głoski „r”. Program składa się z multimedialnych ćwiczeń, w ramach których w formie zabaw i gier dziecko pracuje nad wymową wspomnianej głoski w izolacji, w sylabach, w wyrazach oraz w zdaniach. Reranie, zwane też rotacyzmem, to wspólna nazwa wad wymowy głoski „r”. Wady te występują stosunkowo często, zwykle w postaci deformowania głoski „r”, czyli rotacyzmu właściwego. Poza deformacją głoski „r” występują też bardziej kłopotliwe komunikacyjne wady, polegające na pomijaniu (np. „ama”, zamiast „rama”), czyli mogirotacyzm oraz wady polegające na zastępowaniu głoski „r” przez inne głoski (np. zamiast „rower” mamy „jowej”, „lowel”, „towel”, „wowew” czy „dowed”, czyli pararotacyzm. Wyraźne r – trening poprawnej wymowy to nowoczesny program do ćwiczenia wyraźnej wymowy oraz korygowania tzw. rerania lub rotacyzmu, czyli nieprawidłowej wymowy głoski „r”. Program składa się z multimedialnych ćwiczeń, w ramach których w formie zabaw i gier dziecko pracuje nad wymową wspomnianej głoski w izolacji, w sylabach, w wyrazach oraz w zdaniach. Ćwiczenia stanowią rozwinięcie tradycyjnych narzędzi logopedycznych, zachęcając dzieci do pracy poprzez multimedialną i zabawową formę. ROZWIJAJĄCY POPRAWNĄ WYMOWĘ Trening poprawnej wymowy służy do profilaktyki i terapii problemów logopedycznych.	https://edusklep.pl/wyrazne-r-trening-poprawnej-wymowy.html
26.	EDUSensus Logopedia Pro - pakiet poszerzony +	eduSensus Logopedia PRO - pakiet poszerzony współpracuje z tablicami interaktywnymi oraz z komputerami z ekranami dotykowymi. Terapeuta może w ten sposób	https://www.komlogo.pl/index.php/kategorie/logopedia/logopedia-

	tablet + mikrofon Producent: Nowa Era	uatrakcyjnić zajęcia i zachęcić dzieci do ćwiczeń. W skład zestawu wchodzi aplikacja logopedy zawierająca moduł badanie mowy. Pozwala ona na zapisywanie danych pacjentów w bazie danych. Dzięki tego typu rozwiązaniu logopeda może dokumentować diagnozę i terapię każdego dziecka. W dowolnym momencie można podejrzeć historię danej osoby, zapisane informacje i prześledzić postęp w terapii. Jedną z zalet programu jest to, że zawiera ćwiczenia na wszystkie etapy terapii głosek. Dodatkowo na każdym etapie zachowana jest tzw. "czystość fonetyczna". Ćwiczenia można wykonywać w następujących etapach: głoski w izolacji, głoski w sylabach, głoski w logotomach, głoski w wyrazie, głoski w wyrażeniach wyrazowych, głoski w tekście oraz zgłoski w zdaniach. Ćwiczenia w poszczególnych etapach terapii są odpowiednio stopniowane pod kątem trudności. eduSensus Logopedia PRO zawiera rozbudowany system motywacyjny. Podczas pracy dziecko jest w odpowiedni sposób zachęcane do wykonywania dalszych ćwiczeń. Forma graficzna również ma pozytywny wpływ na terapię dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Zawartość zestawu: • Profesjonalny mikrofon • Tablet • Karta MicroSD z dodatkami • Przewodnik metodyczny Program zawiera dodatkowe materiały na karcie microSD, z której można skorzystać na dołączonym tablecie. Do dyspozycji użytkownik otrzymuje 2000 dodatkowych plików, takich jak karty pracy, obrazki do wydruku, książki, nagrania oraz 4 dodatkowe aplikacje, które można zainstalować na komputerze PC. Poza materiałami dostępnymi na karcie pamięci terapeuta może wykorzystać informacje zawarte w przewodniku metodycznym, w którym znajdują się m.in. przykłady scenariuszy zajęć, teksty logopedyczne oraz opisy programów. Programy wchodzące w skład pakietu: • Aplikacja Logopedy + moduł Badanie Mowy • Szereg szumiący - moduł podstawowy • Szereg szumiący - moduł profesjonalny • Szereg syczący - moduł podstawowy • Szereg syczący - moduł profesjonalny	programy-komputerowe/edusensus-logopedia-pro-pakiet-poszerzony-detail
--	--	--	--

		• Szereg ciszący - moduł podstawowy • Szereg ciszący - moduł profesjonalny • Różnicowanie szeregów • Głoska r - moduł podstawowy • Głoski r, l - moduł profesjonalny • Echokorektor • Mowa bezdźwięczna • Sfonem	
--	--	---	--

** Opis programów multimedialnych zaczerpnięto ze stron internetowych podanych w tabeli*

Zestawienie przygotowała Aleksandra Mach