



ROZWÓJ I WSPOMAGANIE KOMUNIKACJI
Katalog produktów

Ze względu na Państwa wygodę ofertę naszej firmy prezentujemy w sześciu odrębnych katalogach. Produkty podzieliliśmy ze względu na możliwości ich zastosowania. Teraz zależy tylko od Państwa, czy zechcą zapoznać się z jednym, dwoma, a może wszystkimi?

Zapraszamy do lektury i do kontaktu z oddziałem naszej firmy znajdującym się w Państwa województwie.

Nasze katalogi przedstawiają:

- produkty dla niewidomych,**
- produkty dla słabowidzących,**
- produkty aktywizujące rozwój i wspomagające komunikację,**
- produkty dla niepełnosprawnych ruchowo,**
- rozwiązania tyflograficzne,**
- ofertę szkoleniową.**



Przez całe życie się komunikujemy. Możliwość wyrażania siebie, bycia zrozumianym, szanowanym i docenianym to podstawowe potrzeby człowieka. Umiejętność odbierania i interpretowania tego, co inni mają nam do powiedzenia jest nie mniej istotne. Lepiej wykształcone kompetencje językowe i interpersonalne stanowią o sukcesie w życiu szkolnym i zawodowym, a później – prywatnym. Jak je nabywać i kształtować? Dzieci często mają problemy w nauce nie dlatego, że lepiej nie potrafią, ale ze względu na źle dobrane środki dydaktyczne. Zastosowanie niewłaściwych buduje kompleksy, zniechęcenie i frustrację, odpowiednich – z kolei – pobudza zainteresowanie, ułatwia radzenie sobie z własnymi ograniczeniami, przełamywanie barier psychologicznych i społecznych, a co za tym idzie – zapewnia rozwój i samorealizację.

Jeśli w naszej ofercie nie znajduje się produkt, na którym Państwu zależy, możemy go sprowadzić niezależnie od tego, gdzie można go znaleźć na świecie! Reagujemy na wszelkie prośby naszych klientów, zdając sobie sprawę z wagi tych potrzeb!

U nas każdy może negocjować ceny i inne warunki zakupu! Ostateczne ustalenia zależą od produktu, wielkości zamówienia oraz historii wzajemnych kontaktów.

Świadczymy serwis gwarancyjny i pogwarancyjny. Można także zamówić u nas same części zamienne.

Dla ułatwienia lektury tego dokumentu, na końcu katalogu można znaleźć „Słownik mniej znanych pojęć”, w którym wyjaśniamy słowa i określenia być może jeszcze nieznane i niezrozumiałe.

Zapraszamy do zapoznania się z innymi katalogami naszej firmy. Przedstawiamy tam urządzenia i programy dla niewidomych i słabowidzących, niepełnosprawnych ruchowo oraz rozwiązania tyflograficzne (wypukłe mapy, plany, obrazy, zdjęcia) i przystosowujące przestrzeń publiczną dla niepełnosprawnych. Polecamy także bogaty katalog usług szkoleniowych.



Oznaczenie wyłącznego dystrybutora produktu.

Altix jest autoryzowanym, wyłącznym dystrybutorem tak oznaczonych produktów. Informuje, że są one w naszej firmie najtańsze, a inne firmy muszą je oferować za naszym pośrednictwem. Będąc ich wyłącznym dystrybutorem, Altix zapewnia profesjonalną obsługę i serwis gwarancyjny oraz pogwarancyjny.



Oznaczenie bezpośredniego dystrybutora produktu.

Altix tak oznaczone produkty sprowadza bezpośrednio z zagranicy. Informuje, że są one w naszej firmie najtańsze, a inne firmy mogą je oferować za naszym pośrednictwem. Będąc ich bezpośrednim dystrybutorem, Altix zapewnia profesjonalną obsługę i serwis gwarancyjny oraz pogwarancyjny.

OPROGRAMOWANIE WSPIERAJĄCE ROZWÓJ

Wspomaganie rozwoju – z Tosią przez pory roku _____	8
Wspomaganie rozwoju – Tosia i przyjaciele _____	9
Dysleksja – pakiet I i II _____	9
Klik. Wyspa tajemnic _____	11
Klik. Wielki Pościg _____	11
Klik. Wehikuł czasu _____	12
Socrates 101 prostych ćwiczeń _____	12
Socrates 102 ciekawe zadania _____	13
Porusz umysł _____	13
Progres _____	14
Bystry umysł _____	14
Młody Einstein – Zdolności i talenty _____	15
Młody Einstein – Czytam i liczę _____	15
Młody Einstein – Sprawny umysł _____	16
Matematyka _____	16
Ćwiczymy pamięć _____	16
Super gry logiczne _____	17
Bądź sprytny _____	17

GRY LOGOPEDYCZNE

Logo Gry _____	20
Mówiące obrazki _____	20
Zabawy słowem _____	21
Logorytmika _____	21
Obrazkowy słownik tematyczny _____	22
Co to? Kto to? Ćwiczenia i zabawy z dźwiękiem _____	22
Zwierzaki. Zabawy z obrazem i dźwiękiem _____	23
Świat dźwięków. Zestaw do ćwiczenia percepcji słuchowej i rozwijania koncentracji _____	23

PRODUKTY WSPOMAGAJĄCE KOMUNIKACJĘ

Clicker _____	26
BIGmack i LITTLEmack _____	27
BIG Step-by-Step i LITTLE Step-by-Step _____	28
BIG Step-by-Step i LITTLE Step-by-Step – z poziomami _____	28
iTalk2 i iTalk 2 z 2 poziomami _____	29
GoTalk _____	29
SuperTalker _____	31
QuickTalker _____	32

WSPOMAGANIE ROZWOJU I SALA DOŚWIADCZANIA ŚWIATA

Kabina Lustrzana _____	36
Prysznic świetlny _____	36
Kurtyna światłowodów _____	37
Imitator powiewu _____	37
Light Box _____	38
LightAide _____	39
Zabawki manipulacyjne _____	40
Zabawki muzyczne _____	40
Zabawki ćwiczące koordynację ruchową _____	41
Słownik mniej znanych pojęć _____	42
Notatki _____	44
Dane kontaktowe _____	47



OPROGRAMOWANIE WSPIERAJĄCE ROZWÓJ

Wspomaganie rozwoju dziecka, zgodnie z jego potencjałem i możliwościami, to ważny cel nauczycieli, terapeutów i rodziców. Dobór odpowiedniego oprogramowania pozwala skutecznie oddziaływać na rozwój dzieci i optymalnie je ukierunkować. Są to proste programy pozbawione zbędnych bodźców oraz niepożądanych źródeł stymulacji słuchowo-wzrokowych. Spełniając zadania dydaktyczne mają formę zabawy opartej na zagadnieniach bliskich najmłodszym. Treści w nich zawarte przedstawione są w ciekawy sposób, który zachęca do aktywności motorycznej i nakłania do komunikowania się.



Wspomaganie rozwoju – z Tosią przez pory roku

Producent: Young Digital Planet



W „Zimie” Tosia zabiera milusińskich do krainy śniegu, na „Wiosnę” bawi wśród zieleni i kwiatów, w „Lecie” zaprasza do wspólnego spędzenia wakacji, a na „Jesień”, proponuje spacer wśród kolorowych liści. „Z Tosią przez pory roku” to pakiet profesjonalnych programów multimedialnych wspomagających rozwój dzieci.

Program składa się z czterech części odnoszących się do pór roku. Jest przeznaczony przede wszystkim dla dzieci i młodzieży z niepełnosprawnością intelektualną, ruchową bądź sprzężoną, dzieci z parcjalnymi zaburzeniami rozwoju oraz dzieci w wieku przedszkolnym.

Przewodnikiem po programie jest postać dziewczynki Tosi, która chwali za dobrze rozwiązane zadanie i zachęca do dalszej nauki. System motywacyjny jest mocno rozbudowany. Zawsze po wykonaniu zadania na ekranie monitora pojawiają się kolorowe animacje, wesoła melodia, oklaski lub pochwała słowna.

Najważniejsze cechy:

- umożliwia rozwijanie umiejętności i sprawności w zakresie poczucia sprawstwa, percepcji słuchowej i wzrokowej, koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej, grafomotoryki, zabaw matematycznych, wiedzy o przyrodzie, orientacji przestrzennej, przeprowadzania procesów myślowych, sfery społecznej,
- jest wzbogacony o atrakcyjne, różnorodne programy narzędziowe, np. „Recytuję i śpiewam”, „Wymowa”, „Układanki”.





Wspomaganie rozwoju – Tosia i przyjaciele

Producent: Young Digital Planet



Najważniejsze cechy:

- program ma na celu stymulację percepcji wzrokowej i słuchowej, koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej, orientacji przestrzennej, poczucia sprawstwa, umiejętności koncentracji,
- jest wzbogacony o atrakcyjne pomoce dydaktyczne, m.in. o ponad 100 kart z podpisanymi ilustracjami, dyplomy i naklejki.



Dysleksja – pakiet I i II

Producent: Young Digital Planet



Druga część przygód Tosi. Maluchy poznają „Dzień Tosi” oraz najbliższe otoczenie dziewczynki: „W domu i na podwórku”. Program jest skierowany do starszych dzieci. Stanowi bogate źródło wiedzy dające możliwość poszerzania kompetencji językowych.

Pakiet składa się z dwóch płyt oraz zestawu pomocy dydaktycznych. Służy rozwijaniu koncentracji i uwagi, wzbogacaniu słownictwa i wiedzy. Wspomaga wdrażanie zachowań intencjonalnych. Jest to doskonałe narzędzie, aby poprzez zabawę rozwinąć potencjał tkwiący w każdym dziecku.



Multimedialne oprogramowanie umożliwia przeprowadzenie profesjonalnej diagnozy i terapii pedagogicznej. Zawiera kompleksowy materiał pozwalający na prowadzenie zajęć korekcyjno-kompensacyjnych z dziećmi objętymi ryzykiem dysleksji. Przyjazna forma nauki przez zabawę sprzyja szybszemu osiągnięciu oczekiwanych rezultatów terapii.

Program ten może być stosowany zarówno podczas zajęć indywidualnych, jak i grupowych. Przynosi doskonałe efekty w pracy z dziećmi nadpobudliwymi i z obniżoną koncentracją uwagi. Może być z powodzeniem wykorzystywany jako alternatywna forma pracy podczas zajęć dydaktycznych w szkole.

W skład pakietu I wchodzi:

- „Ocena ryzyka dysleksji” – to moduł diagnostyczno-terapeutyczny dla dzieci w wieku 6-8 lat. Ten zestaw materiałów wspomaga badanie dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu,
- „Aplikacja terapeuty” – to program zarządzający, który umożliwia tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzania nią, przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis wyników, śledzenie postępów terapii oraz swobodne kreowanie scenariusza lekcji za pomocą „Kreatora zajęć”,
- „Litery” – to moduł diagnostyczno-terapeutyczny dla dzieci w wieku 6-8 lat. Służy do nauki i utrwalania kształtu liter. Produkt ten łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów, takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętność klasyfikacji elementów,
- pomoce dydaktyczne.



W skład pakietu II wchodzi:

- „Ocena przyczyn trudności w nauce pisania i czytania” – moduł diagnostyczno-terapeutyczny dla dzieci w wieku 8-10 lat. To zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające, a także dokumentacja badania,

- „Aplikacja terapeuty” – to program zarządzający, który umożliwia tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzania nią, przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis wyników, śledzenie postępów terapii oraz swobodne kreowanie scenariusza lekcji za pomocą „Kreatora zajęć”,
- „Trening słuchania i pisanie cz. 1” – to moduł diagnostyczno-terapeutyczny dla dzieci w wieku 8-10 lat. Doskonali funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujące wrażliwość i świadomość ortograficzną,
- pomoce dydaktyczne.

Najważniejsze cechy:

- seria jest przeznaczona dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi mającymi problemy z nauką czytania i pisania, a przede wszystkim z dziećmi z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową,
- każda z części składa się z modułu wspomagającego diagnozę oraz modułu terapeutycznego,
- program zapewnia terapię zgodną z promowanym w literaturze wzorcem planowania programowania pracy korekcyjno-kompensacyjnej,
- seria wzbogacona została o zestaw pomocy dydaktycznych.

Opiekunem merytorycznym całej serii jest prof. zw. dr hab. Marta Bogdanowicz, wybitny autorytet w dziedzinie dysleksji rozwojowej. Programy te stanowią skuteczne narzędzie i pomoc w pracy dydaktyczno-terapeutycznej z dziećmi.



Klik. Wyspa tajemnic

Producent: WSiP



Zaginiony naukowiec, gadający tukan i sekretna misja dzielnego Klika, to wszystko czego potrzeba, aby dziecko z przyjemnością zagłębiło się w fascynujący świat nauki.

Klik wyrusza w pełną przygodę wyprawę, zbiera rozsypane kryształy i odwiedza kolejne krainy.

Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym jest przeznaczona dla dzieci w wieku 6-9 lat. Zawiera zagadnienia zawarte w programie nauczania edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry.

Najważniejsze cechy:

- dzięki zabawie z Klikiem najmłodszy uczeń rozwija m.in.: kompetencje matematyczne, umiejętność pisania, czytania, uczenia się, umiejętności z zakresu języka angielskiego, wiedzę ekologiczną i przyrodniczą,
- zawiera zagadnienia zawarte w programie nauczania edukacji wczesnoszkolnej.



Klik. Wielki Pościg

Producent: WSiP



Druga część przygód Klika. Akcja dzieje się podczas wakacji. Klik wyrusza w pełną przygodę wyprawę tropiąc AntyPata. Szukając sekretnych wskazówek odwiedza dziesięć różnych krain – państw, w których czekają na niego przeróżne zadania.

Gra edukacyjna jest dedykowana dzieciom w wieku 7-11 lat.

Najważniejsze cechy:

- Klik rozwija: umiejętności matematyczne, umiejętność czytania i pisania, podstawowe umiejętności z zakresu języka angielskiego, zdolność uczenia się i zapamiętywania, wiedzę przyrodniczo-geograficzną,
- zawiera zagadnienia z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry.



Klik. Wehikuł czasu

Producent: WSiP



Trzecia część przygód Klika rozpoczyna się chwilę po zakończeniu drugiej, czyli „Wielkiego pościgu”.

Gracz wraz z bohaterami gry stara się rozwikłać nową zagadkę poprzez odwiedzanie kolejnych Krain i rozwiązywanie umieszczonych tam zadań. Dalsza część gry to akcja ratunkowa, gdzie – jak to miało miejsce podczas wcześniejszych misji – Klikowi towarzyszyć będzie kuzynka Misia oraz sympatyczny gadający tukan Klekot.

Gra ma charakter edukacyjny i jest przeznaczona dla dzieci w wieku 8-11 lat. Podobnie jak pozostałe części serii, zawiera zagadnienia z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej.

Najważniejsze cechy:

- dzięki pracy z Klikiem zostają rozwinięte: umiejętności matematyczne, umiejętności czytania i pisanie, podstawowe umiejętności z zakresu języka angielskiego, zdolność uczenia się i zapamiętywania, wiedza przyrodniczo-geograficzna,
- zawiera zagadnienia z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry.



Socrates 101 prostych ćwiczeń

Producent: Techland



Z tym programem każdy maluch ma możliwość odkrywania i poznawania tego, co jest tajemnicze i fascynujące, a więc świata, który go otacza. „Socrates 101 prostych ćwiczeń” jest przeznaczony dla najmłodszych użytkowników komputera.

Dzięki aplikacji dzieci mają okazję nauczyć się rozpoznawania podstawowych kształtów, kolorów i dźwięków. Zadania, zgadywanki, puzzle i labirynty sprawiają, że nauka staje się dla dziecka doskonałą przygodą i zabawą.

Program opracowany z myślą o dzieciach w wieku od 3 do 12 lat.

Najważniejsze cechy:

- nauka rozpoznawania podstawowych kształtów, kolorów i dźwięków, nazywania osób, przedmiotów i zwierząt,
- nauka podstaw czytania, pisanie, liczenia,
- łączy w sobie zabawę i elementy edukacyjne.



Socrates 102 ciekawe zadania

Producent: Techland



Dzięki Socratesowi 102 dzieci nauczą się podchodzić do zadań w sposób twórczy i niebanalny. Poprzez odpowiednio opracowane zabawy i ćwiczenia, maluchy doskonałą umiejętność czytania, pisania i liczenia.

Oprócz tego pracują nad rozumieniem pojęć, umiejętnością postrzegania i kojarzenia. Ponad 100 ciekawie skonstruowanych lekcji, a także wiele interesujących łamigłówek i zadań ma na celu zachęcenie dzieci do głębszego odkrywania i zdobywania wiedzy. Program jest skierowany do dzieci w wieku od 5 do 8 lat.

Najważniejsze cechy:

- umożliwia ćwiczenie czytania, pisania i liczenia,
- uczy rozumienia pojęć, umiejętności postrzegania i kojarzenia,
- łączy w sobie zabawę i elementy edukacyjne.



Porusz umysł

Producent: Alien System



To program komputerowy wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Jego celem jest podniesienie umiejętności szkolnych oraz motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały. Słowem – uczy jak osiągnąć sukces. Ćwiczenia i zadania są formą treningu, który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie.

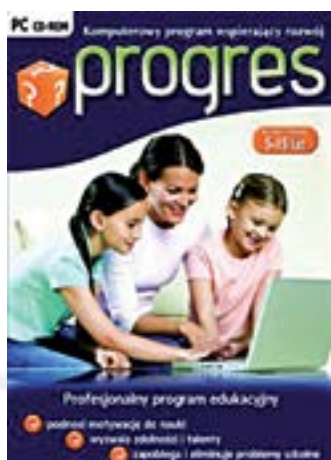
Najważniejsze cechy:

- ćwiczenia są podzielone. Kryterium podziału to grupy wiekowe. Można również wybrać wersję: nauka lub zabawa,
- cztery poziomy trudności,
- zadania w programie wpływają na: koncentrację uwagi, koordynację wzrokowo-ruchowo-słuchową, spostrzegawczość, szybkość reakcji na bodźce, procesy słowotwórcze,
- program uczy analizy i syntezy wzrokowo-słuchowej, logicznego myślenia, czytania, pisania, liczenia.



Progres

Producent: Alien System



Program jest skierowany do uczniów w wieku 5-15 lat. To narzędzie pomocnicze do pracy nad wszechstronnym rozwojem dziecka i jego umiejętności. Jest przeznaczony do realizacji w szkole wraz z nauczycielem jako towarzyszem treningu, który wzmacnia sukcesy, wspiera porażki, poświęca uwagę i czas. Jest zalecany również do realizacji w warunkach domowych, przy udziale rodziców i opiekunów. Wówczas jest kontynuacją procesu dydaktycznego prowadzonego przez szkołę.

Najważniejsze cechy:

- do opracowania programu wykorzystano techniki pracy terapeutycznej oparte na metodach: dobrego startu, sensorycznej integracji kinezylogii edukacyjnej P. Dennisona, 18 struktur wyrazowych, relaksacyjnych – muzykoterapii,
- ćwiczenia kształtują umiejętności językowe, czytanie i słuchanie ze zrozumieniem, zdolności wzrokowo-słuchowe, koncentrację uwagi, spostrzegawczość, myślenie logiczne, umiejętności pamięciowe, liczenie i myślenie matematyczne,
- program umożliwia dostosowanie stopnia trudności zadań do aktualnych możliwości użytkownika.



Bystry umysł

Producent: LK Avalon



Zbiór ogólnorozwojowych gier edukacyjnych ćwiczących umysł. Poprzez zabawę gry wszechstronnie rozwijają, przygotowując dzieci do poznawania i przyswajania wiedzy.

Każda gra posiada kilka stopni trudności, co pozwala dopasować wymagania do możliwości dziecka. Jest rekomendowany dla dzieci w wieku 3-6 lat.

Najważniejsze cechy:

- umożliwia naukę poprzez zabawę,
- rozwija niezbędne zdolności i umiejętności,
- przygotowuje do przyswajania wiedzy,
- pakiet zawiera karty do wydrukowania; dzięki nim można przećwiczyć zdolności nabyte podczas gry.



BD Młody Einstein – Zdolności i talenty

Producent: LK Avalon



Pakiet zawiera 21 gier i ćwiczeń edukacyjnych dla dzieci w wieku od 4 do 9 lat. Kształtuje i rozwija zdolności i talenty. Bawi, uczy i wszechstronnie rozwija.

Treści zawarte w poszczególnych programach działają ogólnorozwojowo i utrwalają umiejętności pomagając sprostać obowiązkom szkolnym.

Pakiet składa się z trzech zestawów gier i ćwiczeń edukacyjnych:

Młody Einstein – Rozwijamy wyobraźnię

- kształtuje wyobraźnię dziecka,
- rozwija pomysłowość i kreatywność,
- wyzwala umiejętności plastyczne,
- uczy koncentracji uwagi

Młody Einstein – Ćwiczenia dla bystrzaków

- wyzwala bystrość umysłu,
- rozwija koordynację wzrokowo-ruchową,
- ćwiczy zręczność i sprawność,
- przygotowuje do obowiązków szkolnych.

Młody Einstein – Dźwięki, kształty, kolory

- wszechstronnie rozwija,
- kształtuje wyobraźnię,
- rozwija spostrzegawczość i pamięć,
- ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową.

Wszystkie ćwiczenia dostępne są w trzech stopniach trudności, co pozwala dopasować je do możliwości dziecka. Atrakcyjna forma połączonej z łatwością obsługi sprawiają, że dzieci z ochotą sięgają po ten program.

BD Młody Einstein – Czytam i liczę

Producent: LK Avalon



Program zawiera szereg gier i ćwiczeń matematyczno-językowych przeznaczonych dla dzieci w wieku 5-8 lat. Poszczególne zabawy zawierają ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami. Uczą rozumienia słyszanego i czytanego tekstu.

Pomysłowość i atrakcyjna multimedialna oprawa gier sprawiają, że dzieci chętnie sięgają po program i korzystają z niego samodzielnie. Ćwiczenia są dokładnie omówione i przedstawione na przykładach. Każde ćwiczenie posiada trzy stopnie trudności, pozwala to indywidualnie dopasować je do możliwości dziecka.

Najważniejsze cechy:

- ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami,
- uczy czytać, liczyć i rozumieć,
- rozwija umiejętności szkolne,
- zwiększa rozumienie słyszanego i czytanego tekstu.

BD Młody Einstein – Sprawny umysł

Producent: LK Avalon



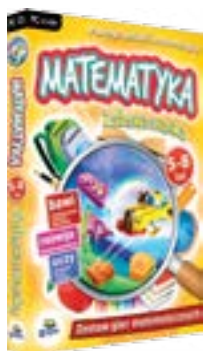
Zestaw gier ćwiczących sprawność umysłu. Jest przeznaczony dla dzieci w wieku 4-8 lat. Poszczególne gry i zadania ćwiczą wyobraźnię, spostrzegawczość, koncentrację oraz umiejętność zapamiętywania dźwięków i obrazów. Samodzielne korzystanie z programu nie sprawia dzieciom żadnych kłopotów.

Najważniejsze cechy:

- rozwija szybkie i sprawne myślenie,
- ćwiczy umiejętność koncentracji,
- buduje ogólnorozwojowe umiejętności dziecka.

BD Matematyka

Producent: LK Avalon



To zbiór gier pozwalających wkroczyć w świat matematyki. Bawiąc uczą wykonywać podstawowe działania, porównywać, rozpoznawać figury geometryczne

i ich cechy. Kształtują myślenie i rozwijają zainteresowanie liczbami. Jest rekomendowany dla dzieci w wieku 5-8 lat.

Najważniejsze cechy:

- każda gra posiada kilka stopni trudności, co pozwala dopasować wymagania do aktualnych możliwości dziecka,
- uczy sprawnego myślenia i liczenia,
- rozwija zdolności matematyczne.

BD Ćwiczymy pamięć

Producent: LK Avalon



Dobra pamięć i umiejętność sprawnego zapamiętywania to podstawowe zdolności każdego ucznia. „Ćwiczymy pamięć” to zbiór gier uczących łatwego i szybkiego utrwalania wiadomości. Dzięki grom dzieci szybko przyswajają i zdobywają wiedzę. Jest skierowany do dzieci w wieku 4-8 lat.

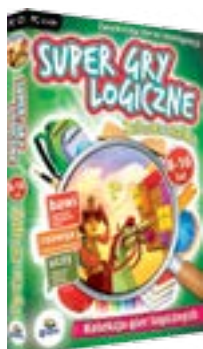
Najważniejsze cechy:

- gry ogólnorozwojowe,
- uczą łatwego zapamiętywania,
- każda gra posiada kilka stopni trudności,
- rozwijają zdolności niezbędne w szkole,
- pakiet zawiera karty do wydrukowania, dzięki nim można przećwiczyć zdolności nabyte podczas gry.



Super gry logiczne

Producent: LK Avalon



To zbiór gier rozwijających potencjał intelektualny. Są przeznaczone dla dzieci i młodzieży w wieku 8-16 lat. Uczą logicznego myślenia. Wydobywają i rozwijają potencjał umysłowy oraz wspomagają logiczne i konstruktywne myślenie. Zwiększają możliwości umysłu, podnoszą iloraz inteligencji.

Najważniejsze cechy:

- gry rozwijające umysł,
- każda gra posiada kilka stopni trudności,
- uczy logicznego myślenia i działania,
- rozwija potencjał intelektualny,
- w skład pakietu wchodzi karty do wydrukowania zawierające atrakcyjne ćwiczenia związane z tematyką programu.



Bądź sprytny

Producent: LK Avalon



Oprogramowanie zawiera serię gier uczących myśleć i podejmować trafne decyzje. Jest przeznaczone dla dzieci w wieku 5-9 lat.

Gry wyzwalają spryt i inteligencję. Stworzone przez pedagogów praktyków zapewniają wszechstronny rozwój dziecka.

Najważniejsze cechy:

- kształtuje wszechstronne zdolności,
- wyzwala spryt i inteligencję,
- gra posiada kilka stopni trudności,
- uczy myśleć i podejmować decyzje,
- zawiera karty do wydrukowania, umożliwiają one przeciwieństwo materiału.





LOGOPEDIA



LOGOPE

M
do di
z v

GRY LOGOPEDYCZNE



multimedialne oprogramowanie
diagnozy i terapii logopedycznej
z wyposażeniem pomocniczym

EDIA

CE 0044

Mowa umożliwia porozumiewanie się, nawiązywanie kontaktów, poznawanie świata i pełne uczestnictwo w życiu społecznym. Nauka prawidłowej mowy w wieku przedszkolnym to duże wyzwanie dla nauczycieli i wychowawców.

Gry logopedyczne wspomagają i uatrakcyjnają terapię dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, z autyzmem, opóźnionym rozwojem umysłowym i z innymi zaburzeniami. Atrakcyjna forma graficzna i ciekawa fabuła gier pozwala zwiększyć efektywność terapii oraz zmotywować dziecko do wykonywania ćwiczeń. Zazwyczaj żmudne ćwiczenia logopedyczne z użyciem komputera stają się dla dziecka świetną zabawą.



Logo Gry

Producent: Young Digital Planet



LOGO-Gry to zestaw gier i zabaw logopedycznych dla dzieci. Nauka poprzez zabawę jest najlepszą, niezawodną formą aktywizacji wszelkich procesów edukacyjnych. Gry i zabawy w przyjazny sposób utrwalają wzorce wykształcone w procesie terapii, podnosząc tym samym jej efektywność.

LOGO-Gry to 26 gier, które wspomagają i uatrakcyjniają terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy, a także dzieci z autyzmem, mutyzmem i opóźnionym rozwojem umysłowym.

Najważniejsze cechy:

- ćwiczenie rytmiki mowy, modulacji głosu i intonacji oraz redukcję zaburzeń fazy wydechowej,
- kształcenie poczucia sprawstwa,
- wizualizacja głosu dziecka i możliwość „ujrzenia” go na ekranie monitora,
- stymulacja za pomocą szeregu bodźców wizualnych i dźwiękowych,
- zaangażowanie w wykonywanie ćwiczeń dzięki atrakcyjnej grafice, animacjom i różnorodnym wzmocnieniom pozytywnym.



Mówiące obrazki

Producent: Young Digital Planet



Program wspomaga terapię dzieci z zaburzeniami słuchu i rozwoju języka. Pomaga uczyć się rozróżniania dźwięków, co korzystnie wpływa na rozwój funkcji słuchowych.

Posiada atrakcyjną formę graficzną i zawiera ponad 100 interaktywnych ilustracji i animacji, które urozmaicają proces terapii.

Aplikacja obejmuje następujące kategorie tematyczne: odgłosy zwierząt, instrumenty muzyczne, odgłosy środków komunikacji, odgłosy z życia domowego i inne onomatopeje, odgłosy przyrody, kolory, miejsca, antonimy.

Najważniejsze cechy:

- 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,
- terapia poprzez zabawę.



Zabawy słowem

Producent: Young Digital Planet



Program jest stworzony specjalnie z myślą o podnoszeniu sprawności językowej u małych dzieci lub u dzieci z opóźnionym rozwojem mowy. Część pierwsza programu jest oparta na materiale nieliterowym, a część druga na materiale werbalnym. Program wspomaga działania zmierzające do tego, aby dziecko osiągnęło taki etap opanowania języka, który pozwoli mu na swobodną komunikację z otoczeniem (rozumienie mowy oraz umiejętność wyrażania własnych myśli). „Zabawy słowem” to zestaw ćwiczeń pogrupowanych tematycznie. Są one propozycją sposobu konstrukcji terapii lub zajęć stymulujących rozwój języka.

Najważniejsze cechy:

- kompleksowe oddziaływanie w przestrzeni słuchowo-wzrokowo-ruchowej, którego celem jest stymulacja szeroko pojętej sprawności językowej,
- indywidualizacja procesu terapeutycznego,
- stopniowanie trudności ćwiczeń,
- powiększanie bądź ukrywanie dowolnych elementów graficznych,
- swobodny wybór materiału spośród bogatego pakietu ćwiczeń leksykalnych pogrupowanych tematycznie, np. brzmienie i znaczenie słów, stany emocjonalne, dyktanda, rzeczowniki, czasowniki, homonimy, synonimy itd.,
- motywacja ucznia dzięki systemowi wzmocnień pozytywnych,
- praca z programem dzieci z obniżoną percepcją, dzięki zastosowaniu szeregu udogodnień.



Logorytmika

Producent: Young Digital Planet



Program multimedialny wykorzystujący muzykę w profilaktyce i terapii logopedycznej. To doskonały zestaw ćwiczeń kształtujących umiejętności językowo-słuchowo-ruchowe dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy.

Najważniejsze cechy:

- umożliwia pracę indywidualną i grupową,
- możliwość tworzenia autorskich programów lekcyjnych za pomocą funkcji „Kreator Zajęć”,
- 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”.

Badania pokazują, że odpowiednie oddziaływania muzykoterapeutyczne bardzo pozytywnie wpływają na usprawnienie komunikacji językowej u dzieci.

BD Obrazkowy słownik tematyczny

Producent: Young Digital Planet



To multimedialny zbiór „leksykografii dla dzieci”. Pozwala na uatrakcyjnienie zajęć dydaktycznych oraz na wzbogacenie zasobu leksykalnego najmłodszych. Jest podzielony na dwie części, w każdej znajdują się inne grupy tematyczne.

Dodatkowo, materiał zawarty w programie podzielony został na część do pracy indywidualnej oraz do pracy w grupie.

Ciekawym i innowacyjnym rozwiązaniem, które umożliwia sprawdzenie, czy dziecko używa słownictwa w sposób logiczny i dla niego zrozumiały, jest dołączony do programu kreator filmów i komiksów. Dzięki temu narzędziu dziecko może stworzyć własny ilustrowany scenariusz, wybierając postacie, obiekty, tła, a także wpisując proste formy dialogowe.

Najważniejsze cechy:

- tworzenie autorskich programów lekcyjnych za pomocą funkcji „Kreator Zajęć”,
- swobodny wybór zasobów dzięki tematycznemu podziałowi słownictwa,
- stopniowanie trudności ćwiczeń,
- umożliwia pracę indywidualną oraz grupową,
- motywowanie ucznia dzięki systemowi wzmoceń pozytywnych opartych na obrazie i dźwięku.

BD Co to? Kto to? Ćwiczenia i zabawy z dźwiękiem

Producent: Seventh Sea



To materiał dźwiękowo-obrazkowy składający się z pojedynczych dźwięków, historyjek dźwiękowych i obrazków, który wprowadza dzieci w świat dźwięku. Ćwiczenia są przeznaczone dla dzieci przedszkolnych i młodszych z zaburzeniami mowy.

Zabawy mają na celu uczyć uważnego słuchania, koncentrowania uwagi na sygnałach dźwiękowych, identyfikowania i różnicowania bodźców akustycznych i wzrokowych. Celem jest również rozwój pamięci i wrażliwości słuchowej i wzrokowej oraz wyobraźni.

W programie zastosowano zasadę stopniowania trudności zadań, co pozwala na dobieranie zabaw i ćwiczeń do aktualnego poziomu rozwoju dziecka – od pojedynczych, wyraźnie wyeksponowanych dźwięków, przez 2-3 następujące po sobie, aż po całe historyjki dźwiękowe.

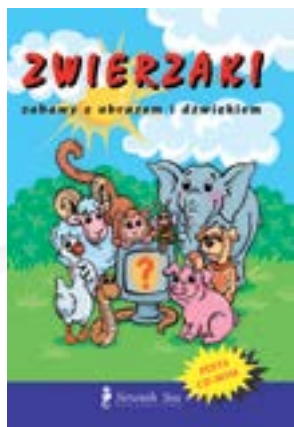
Najważniejsze cechy:

- dołączone obrazki uzupełniające ćwiczenia oraz płyty z nagraniami odgłosów, scenek domowych, historyjek,
- zastosowanie zasady stopniowania trudności zadań pozwala na dobieranie zabaw i ćwiczeń do aktualnego poziomu rozwoju dziecka, lektor prowadzący dzieci przez świat dźwięków.



Zwierzaki. Zabawy z obrazem i dźwiękiem

Producent: Seventh Sea



Edukacyjny program komputerowy opracowany jako multimedialna, interaktywna prezentacja. Zawiera zagadki, ćwiczenia i kolorowanki. Jest przeznaczony dla przedszkolaków (już od 3 lat) i starszych dzieci oraz osób z zaburzeniami mowy.

Z programu korzystać mogą same dzieci, najmłodszy w asyście rodziców, jak również logopedów, terapeutów i nauczycieli przedszkoli, którzy chcą uatrakcyjnić proces dydaktyczno-wychowawczy poprzez wprowadzenie nowej formy zabawy.

Najważniejsze cechy:

- zastosowano stopniowanie trudności ćwiczeń, co pozwala na dobranie zabaw i ćwiczeń do poziomu rozwojowego dziecka,
- układ zabaw i ćwiczeń pozwala na ich wielokrotne powtarzanie, umożliwia to opanowanie różnych umiejętności w tempie dostosowanym do możliwości dziecka,
- praca z programem pozwala na rozwijanie uważnego słuchania, różnicowania bodźców wzrokowych i słuchowych, pamięci, wyobraźni, logicznego myślenia oraz koncentrowania uwagi na sygnałach dźwiękowych, porównywania ich i naśladowania.



Świat dźwięków. Zestaw do ćwiczenia percepcji słuchowej i rozwijania koncentracji

Producent: Seventh Sea



To program rozwijający uwagę i pamięć słuchową. Jest przeznaczony dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym oraz maluchów rozwijających się nieharmonijnie.

Adresowany jest również do uczniów klas nauczania zintegrowanego wykazujących problemy w czytaniu i pisaniu, uczniów z niższą sprawnością intelektualną i zaburzeniami koncentracji uwagi. Ćwiczenia polegają na zapamiętywaniu pojedynczych dźwięków, kojarzeniu ich z obrazkami oraz sekwencyjnym zapamiętywaniu trzech dźwięków i ich rozpoznawaniu.

Najważniejsze cechy:

- zestaw składający się z nagrań różnych odgłosów i odpowiadających im ilustracji,
- zarejestrowane dźwięki w dwudziestu kategoriach tematycznych, między innymi odgłosy pojazdów, codzienne czynności, żywoty natury, przyroda, urządzenia domowe, praca,
- ćwiczenia pomagają w rozwijaniu uwagi słuchowej, treningu pamięci słuchowej, odbiorze, identyfikowaniu i różnicowaniu dźwięków.



PRODUKTY WSPOMAGAJĄCE KOMUNIKACJĘ

Nierozzerwalnym elementem funkcjonowania człowieka w społeczeństwie jest proces komunikowania się. Pozwala on na przekazywanie informacji i organizację życia społecznego.

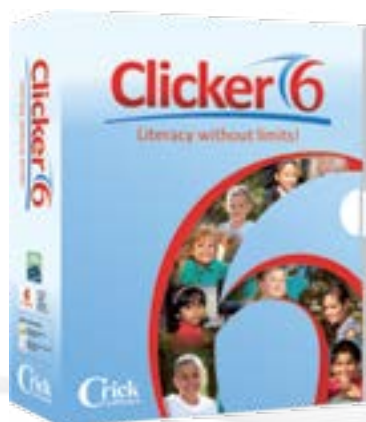
Każda forma współpracy opiera się na procesie komunikacji. Każde działanie wymaga porozumiewania się. Nasze sukcesy w życiu prywatnym i zawodowym zależą od tego, czy potrafimy rozmawiać i komunikować swoje potrzeby.

Programy wspierające komunikację są nieocenioną pomocą dla tych, którym porozumiewanie się sprawia kłopot. Oferują one metody i rozwiązania umożliwiające komunikację alternatywną oraz wspierają naukę czytania i pisanie.



Clicker

Producent: Crick Software



Pisanie i czytanie bez barier! Clicker to program edukacyjny, który rozwija u dzieci i młodzieży umiejętność czytania i pisania. Jest również doskonałym narzędziem służącym do alternatywnej komunikacji. Jego innowacyjny interfejs sprawia, że dostępny jest dla uczniów z różnymi niepełnosprawnościami.

Clicker posiada mówiący edytor, w którym można wpisywać tekst za pomocą klawiatury, a także poprzez wskazywanie (klikanie) słów i obrazów na specjalnych siatkach wyświetlanych na ekranie. Możliwe jest odsłuchiwanie słów przed ich wprowadzeniem, a także odczytywanie całych zdań. Funkcja „Przewidywacz” podpowiada słowa podczas pisania.

Pisanie to jednak nie wszystko – dostępne są również pełnoekranowe strony Clickera, których można używać do tworzenia książek mówiących, prezentacji

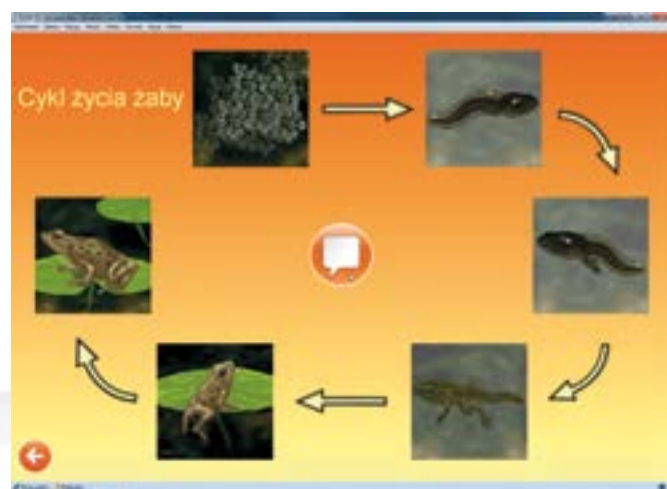
multimedialnych, czy zajęć związanych z przypisywaniem nazw do przedmiotów. Dzięki funkcji „Kliknij i edytuj” uczeń może pracować niezależnie i pisać własne książki wypełnione obrazami i dźwiękami.

Clicker jest dostarczany z szeregiem kreatorów oraz z obsługą mediów wysokiej jakości, dzięki czemu można szybko przygotowywać przydatne i atrakcyjne materiały wykorzystywane podczas nauczania. Synteza mowy pomaga w efektywnej nauce języka.

Programu Clicker używać można do nauki dowolnego przedmiotu, a obsługa programu jest bardzo łatwa.

Najważniejsze cechy:

- bardzo łatwa obsługa programu,
- opcja tworzenia książek mówiących, prezentacji multimedialnych,
- posiada funkcję „Przewidywacz”, która podpowiada słowa podczas pisania,
- oferuje funkcję „Kliknij i edytuj”, dzięki której można tworzyć prezentacje oparte na stronach zawierających obrazki, tekst oraz dźwięki,
- posiada proste Kreatory Siatek i Stron do tworzenia treści przez nauczycieli,
- lektor polski i angielski (opcjonalnie w wielu innych językach). Można ustawić, żeby synteza czytała wpisywane znaki lub słowa.





BIGmack **i LITTLEmack**

Producent: AbleNet



To niewielkie głosowe komunikatory w kształcie kolorowych przycisków o wielu zastosowaniach. Pozwalają nagrywać i odtwarzać krótką informację.

Ze względu na duży rozmiar jest szczególnie pomocny w komunikacji osobom z niepełnosprawnością ruchową, z zaburzeniami widzenia lub z niepełnosprawnością intelektualną. Dziecko może go używać do robienia notatek dla innego ucznia, czy przyłączyć się do piosenki albo historyjki zawierającej powtarzającą się frazę. W grupie, naciskając przycisk, może przekazać instrukcję.

Te komunikatory mogą być używane także jako przełączniki. Można w ten sposób włączyć i wyłączyć zabawkę itp.

Urządzenie dostępne w kolorach: zielonym, czerwonym, żółtym i niebieskim.



BIGmack to komunikator o średnicy 12,7 cm. Ze względu na duży rozmiar jest szczególnie pomocny osobom z niepełnosprawnością ruchową, z zaburzeniami widzenia lub z niepełnosprawnością intelektualną.



LITTLEmack to mniejsza wersja BIGmack. Przycisk aktywacyjny ma średnicę 6,4 cm. Ze względu na to, że przycisk znajduje się pod kątem, łatwiej jest go obsługiwać osobom z różnymi problemami motorycznymi.

Najważniejsze cechy:

- długość wiadomości: do 2 minut,
- duży przycisk o średnicy 12,7 cm,
- możliwość regulacji głośności,
- funkcja zapobiegająca ponawianiu wiadomości, w momencie gdy przełącznik jest wielokrotnie naciskany przez użytkownika,
- wyjście sterujące do zabawek i urządzeń domowych typu jack 3,5 mm,
- w zestawie wymienne nakładki na przycisk w kolorach: czerwonym, żółtym, zielonym, niebieskim,
- zasilany baterią 9V,
- waga: BIGmack – 439g, LITTLEmack – 241g.

BD BIG Step-by-Step i LITTLE Step-by-Step

Producent: AbleNet



Komunikator pozwalający nagrać szereg informacji, które zostają odtwarzane sekwencyjnie – po każdym naciśnięciu przycisku. Idealne rozwiązanie do komunikacji, jak również przeprowadzania ćwiczeń z dzieckiem.

Najważniejsze cechy:

- maksymalna długość wiadomości: 2 minuty,
- średnica przycisku – BIG Step-by-Step: 12,7 cm., LITTLE Step-by-Step: 6,4 cm.
- czysty, cyfrowy dźwięk,
- możliwość regulacji głośności,
- w zestawie wymienne nakładki na przycisk w kolorach: czerwonym, żółtym, zielonym, niebieskim,
- gniazdko do sterowania zabawkami typu jack 3,5 mm,
- zasilany baterią 9V,
- waga BIG Step-by-Step: 439g, LITTLE Step-by-Step: 241g.

BD BIG Step-by-Step i LITTLE Step-by-Step – z poziomami

Producent: AbleNet



To doskonałe narzędzia do odpowiedzi na pytania wielokrotnego wyboru. Podobnie jak Big Step by Step i Little Step-by-Step pozwalają nagrać szereg informacji, jednak nie muszą być one odtworzone sekwencyjnie. Aby przejść do żądanego komunikatu, wystarczy kilkakrotnie nacisnąć przycisk, aż do pożądanej treści.

Najważniejsze cechy:

- maksymalna długość wiadomości: 4 min,
- średnica przycisku – BIG Step-by-Step: 12,7 cm., LITTLE Step-by-Step: 6,4 cm.
- w zestawie wymienne nakładki na przycisk w kolorach: czerwonym, żółtym, zielonym, niebieskim,
- czysty, cyfrowy dźwięk,
- możliwość regulacji głośności,
- funkcja „wybierz wiadomość”,
- 3 poziomy nagrania, dowolna ilość komunikatów,
- gniazdko do sterowania zabawkami i urządzeń typu jack 3,5 mm,
- zasilany baterią 9V,
- waga: BIG Step-by-Step – 439g, LITTLE Step-by-Step – 241g.



iTalk2 i iTalk 2 z 2 poziomami

Producent: AbleNet



iTalk2 to dwuprzyciskowy komunikator. Jest idealny do quizów, zadawania pytań, udzielania prostych odpowiedzi i nieskomplikowanych informacji.

iTalk2 z 2 poziomami daje możliwość nagrania i odtwarzania dwóch komunikatów na trzech poziomach.

Najważniejsze cechy:

- możliwość nagrania wiadomości o maksymalnej długości 120 sekund na każdym przycisku,
- trzy poziomy nagrania,
- wielkość przycisku 6,35 cm,
- wyjście sterujące do zabawek i urządzeń domowych.



GoTalk

Producent: Attainment Company



To rodzina produktów wykorzystujących znaną koncepcję komunikacji za pomocą pól z nagranyymi wypowiedziami na wielu poziomach. Komunikatory te są przenośne i lekkie. Wszystkie modele mają podobną konstrukcję, różnią się głównie ilością klawiszy wiadomości oraz pojemnością pamięci.

Łatwe nagrywanie, dobra jakość głosu i możliwość regulowania głośności to dodatkowe atuty tych komunikatorów.

Go Talk 4+



- cztery klawisze wiadomości, pięć poziomów nagrań. Dzięki takiemu rozwiązaniu jest możliwość nagrania 20 wiadomości,
- dodatkowe dwa przyciski pozwalają na umieszczenie w nich stałych komunikatów,
- 4,5 minuty pamięci,
- łatwe nagrywanie i dobra jakość głosu,
- wewnątrz przechowywane nakładki z opisami.

Go Talk 9+



- dziewięć klawiszy wiadomości, pięć poziomów nagrań. Dzięki takiemu rozwiązaniu jest możliwość nagrania 45 wiadomości,
- trzy dodatkowe przyciski pozwalają na umieszczenie w nich stałych komunikatów,
- 6 minut pamięci,
- łatwe nagrywanie i dobra jakość głosu,
- wewnątrz przechowywane nakładki z opisami.

Go Talk 20+



- dwadzieścia klawiszy wiadomości, pięć poziomów nagrań. Dzięki takiemu rozwiązaniu jest możliwość nagrania 100 wiadomości,
- pięć przycisków pozwalających na umieszczenie w nich stałych komunikatów,
- łatwe nagrywanie i dobra jakość głosu,
- wewnątrz przechowywane nakładki z opisami.

GoTalk Pocket



- mały, mieści się w dłoni,
- sześć przycisków wiadomości, pięć poziomów nagrań, łącznie 30 komunikatów,
- maksymalna długość komunikatów na wszystkich poziomach 5 minut,
- doskonała jakość dźwięku,
- nakładkę z symbolami można w prosty sposób zmienić, a dodatkowe nakładki przechowywać wewnątrz.

Go Talk Express 32



- umożliwia nagranie i odtwarzanie 32 wiadomości na 5 poziomach,
- odpowiedź głosowa lub sygnalizacja dźwiękowa do każdej wiadomości,
- funkcja skanowania z możliwością wyboru parametrów skanowania,
- komunikaty „Standard” – po dotknięciu danego pola zostaje odtwarzana wiadomość,
- komunikaty „Express” – kilka komunikatów odtwarzanych sekwencyjnie,
- łatwe nagrywanie i dobra jakość głosu.



W naszej ofercie dostępna jest również podpórka ułatwiająca korzystanie z komunikatorów Go Talk 4+, 9+ i 20+. Go Talk Carry Stand jest pomocny osobom z dysfunkcją kończyn górnych, które samodzielnie nie są w stanie trzymać komunikatora.



SuperTalker

Producent: AbleNet



Wszechstronny komunikator z 8 polami. Można opatrzyć własnym nagraniem jedno, kilka lub wszystkie pola i używać stosownie do potrzeb.

Posiada cztery wymienne siatki. Oferuje osiem poziomów nagrywania, dzięki czemu można zapisywać i przechowywać aż 64 wiadomości.

Najważniejsze cechy:

- 8 pól komunikacyjnych z 8 poziomami,
- cztery formaty siatek,
- schowek na siatki,
- regulacja głośności z funkcją blokady,
- krystalicznie czysty dźwięk,
- łączny czas nagrania: do 16 minut,
- wyjście sterujące do zabawek i innych urządzeń na baterie,
- waga: 907g.





QuickTalker

Producent: AbleNet



To rodzina tanich, trwałych i łatwych w użyciu urządzeń do komunikacji. Zarówno dzieci, które zaczynają porozumiewać się alternatywnie, jak również osoby potrzebujące zaawansowanych możliwości, docenią komunikatory QuickTalker.

QuickTalker S



To nowoczesny komunikator, który pozwala na nagranie sekwencji komunikatów. Posiada czujnik zbliżeniowy, dzięki czemu mogą one być inicjowane poprzez bardzo delikatne dotknięcie lub poprzez poruszenie ręką w odległości około 10 mm od urządzenia.

Najważniejsze cechy:

- możliwość nagrania sekwencji komunikatów,
- łączy czas nagrania: do 30 sekund,
- powierzchnia aktywacji o średnicy około 8 cm,
- czujnik zbliżeniowy, możliwość aktywacji poprzez poruszenie dłonią,
- waga: 273 g,
- zasilany baterią 9V.

QuickTalker 1



To prosty komunikator o nowoczesnym wyglądzie. Pozwala na nagranie jednej wiadomości. Posiada czujnik zbliżeniowy, dzięki któremu komunikat może być aktywowany poprzez delikatne dotknięcie lub poprzez poruszenie ręką w odległości około 10 mm od urządzenia.

Najważniejsze cechy:

- łączy czas nagrania: do 30 sekund,
- powierzchnia aktywacji o średnicy około 8 cm,
- czujnik zbliżeniowy, możliwość aktywacji poprzez poruszenie dłonią,
- waga: 273 g,
- zasilany baterią 9V.

QuickTalker 7



Komunikator umożliwiający nagranie 7 komunikatów na 5 poziomach. Dzięki takiemu rozwiązaniu istnieje możliwość nagrania serii komunikatów do wykorzystania w różnym czasie lub dotyczących różnych aktywności. Praktyczna rączka umożliwia łatwe przenoszenie.

Najważniejsze cechy:

- 7 komunikatów na 5 poziomach
- łączny czas nagrania: do 6 minut,
- wymiary pojedynczego pola – 8,6 cm, 6,9 cm,
- waga: 748 g,
- zasilanie: 4 baterie AA.

QuickTalker 12



Komunikator umożliwiający nagranie 12 komunikatów na 5 poziomach. Wyposażony w praktyczną rączkę do przenoszenia.

Najważniejsze cechy:

- 12 komunikatów na 5 poziomach
- łączny czas nagrania: do 12 minut,
- wygodna rączka do przenoszenia,
- waga: 748 g,
- zasilanie: 4 baterie AA.

QuickTalker 23



Komunikator umożliwiający nagranie 23 komunikatów na 5 poziomach. Posiada rączkę do przenoszenia.

Najważniejsze cechy:

- 23 komunikatów na 5 poziomach
- łączny czas nagrania: do 20 minut,
- wymiary pojedynczego pola – 3 cm x 3 cm,
- wygodna rączka do przenoszenia,
- waga: 748 g,
- zasilanie: 4 baterie AA.



Oferujemy szeroki wybór wielojęzycznych słowników elektronicznych! Zawierają miliony słów, całe frazy i idiomy. Potrafią tłumaczyć całe zdania i teksty. Można je wprowadzać z klawiatury lub wypowiadać na głos. Moduły do nauki słówek i doskonalenia wymowy czynią proces nauki języków o wiele efektywniejszym. Mają nieduże rozmiary, więc można je nosić zawsze przy sobie i uczyć się w każdej wolnej chwili; za granicą przydadzą się w roli tłumacza! Zapraszamy na naszą stronę internetową.



WSPOMAGANIE ROZWOJU I SALA DOŚWIADZANIA ŚWIATA

Świat jest mieszaniną światła, zapachów, rzeczy, które można poznawać za pomocą zmysłów: dotyku, wzroku, słuchu, węchu i smaku. Kiedy dziecko ma problem z odbieraniem lub przetwarzaniem zewnętrznych bodźców, proces poznawania i nauczania jest zaburzony.

Wspomaganie rozwoju ma na celu pobudzanie i stymulowanie ruchowego, poznawczego i emocjonalnego rozwoju dziecka. Może dotyczyć rozwoju motorycznego, stymulacji polisensorycznej (wielozmysłowej), rozwoju mowy i języka, orientacji i poruszania się w przestrzeni. Dobór pomocy odpowiednich do wieku i problemów dziecka jest ważnym elementem działań wspomagających rozwój. Szczególnie w przypadku najmłodszych istotne jest, aby terapia miała formę zabawy.

Jest wiele form rehabilitacji, które bazują na stymulacji zmysłów. Jedną z nich jest terapia w Sali Doświadczania Świata. To specjalnie wyodrębnione pomieszczenie, wyposażone w urządzenia stymulujące rozwój zmysłów. Poznanie sensoryczne jest początkiem poznawania spostrzeżeniowego, a następnie myślowego.

Nadrzędnym celem terapii w Sali Doświadczania Świata jest pobudzanie zaburzonych zmysłów, wytworzenie kompensacji i doprowadzenie do integracji sensorycznej, czyli doświadczanie świata wszystkimi zmysłami. Sala jest przeznaczona dla dzieci z różnego rodzaju niepełnosprawnościami i zaburzeniami.

Podstawowymi elementami wyposażenia Sali Doświadczania Świata są m.in. Kabina Lustrzana, Prysznic świetlny, Kurtyna światłowodów, Imitator powiewu.



Prysznic świetlny jest wykorzystywany jako urządzenie uspokajające. Jest wyposażony w lampy UV – w ciemnościach zapewniają duży kontrast widzialnych bodźców. Pozwala to na skupienie uwagi na elemencie wydatnie wyróżniającym się na tle otoczenia.

Kabina Lustrzana zwana też Domkiem Lustrzanym jest zbudowana z pięciu płyt, z których cztery oklejone są lustrami akrylowymi 2 mm, natomiast na dole położony jest miękki materac (lub trzy krążki o średnicy 60 cm). Lustrzane ściany dają efekt nieskończonej przestrzeni. Osoba siedząca w kabinie ma możliwość obserwacji swojej sylwetki, gestykulacji i mimiki z czterech stron. Jeżeli z przyczyn technicznych nie można zainstalować w pomieszczeniu kabiny lustrzanej, istnieje możliwość zamontowania w rogu pomieszczenia z dwóch ścian lustrzanych (kącika lustrzanego bądź wyspy światłowodowej), które dają podobny efekt terapeutyczny. Kabina lustrzana z pełnym wyposażeniem: miękka podłoga, światłowody, lampa UV, kolumna wodna.





Kurtyna światłowodów

daje możliwość tworzenia ciekawych przestrzeni. „Ściana” zwisających światłowodów, mieniących się i mrugających jednocześnie oddziela i integruje. Światłowody składają się z dwóch elementów: przezroczystych, giętkich włókien świecących punktowo na całej długości oraz mocnego źródła światła.

Imitator powiewu. Zabawa od powiewu, zefirku aż po huragan daje możliwość stymulacji zmysłów w taki sposób, jaki może dać tylko wiatr. Precyzyjna regulacja prędkości strumienia wiatru pozwala prowadzić zajęcia w formie opowiadania. Imitator powiewu dostarcza delikatnych wrażeń dotykowych oraz wzrokowych. Uczestnik terapii nie tylko czuje podmuch powietrza, ale widzi też ruch przedmiotów pod wpływem tworzącego się wiatru.

W naszej ofercie dostępne są również inne elementy wyposażenia Sali Doświadczenia Świata, np. basen z podświetlanymi piłkami, łóżko wodne, wibropodest, panele dotykowe. Aby poznać szczegóły, zapraszamy do kontaktu z naszymi pracownikami.



Light Box

Producent: American Printing House APH



To podświetlana tablica pomagająca w poznawaniu kształtów, figur i kolorów. Pobudza świadomość światła, koloru i obiektów oraz pomaga wykształcić umiejętności percepcyjne.

Na górnej stronie urządzenia znajduje się tablica, która doświetla oglądany obiekt, co pozwala na ich wyraźne widzenie. Light Box można używać zarówno w pozycji poziomej, jak i pionowej.

Materiały edukacyjne trzeba dodatkowo zakupić. Są one podzielone na trzy odrębne zestawy przygotowane dla dzieci w różnych grupach wiekowych. Każdy z poziomów zawiera pomoce do przygotowywania coraz bardziej zaawansowanych ćwiczeń. Pierwszy poziom jest dedykowany najmłodszym – do 4 roku życia. Kolejny jest przeznaczony dla dzieci między 3 a 5 rokiem życia, które już posiadają podstawowe umiejętności postrzegania, zaczęły dopasowywać kolory i podstawowe kształty na poziomie myślenia przedoperacyjnego. Trzeci poziom został zaprojektowany dla dzieci w wieku od 4 do 6 lat.

W skład zestawów wchodzi między innymi figury przestrzenne o różnej fakturze oraz kolorowe folie prezentujące podstawowe figury geometryczne i przedmioty codziennego użytku. Każdy zestaw składa się z ponad 400 elementów. Dziecko bawiąc się poznaje kolory i kształty, rozwija koordynację wzrokowo-ruchową, uczy się rozpoznawania i doboru pasujących do siebie elementów, ćwiczy

pamięć wzrokową. W każdym zestawie znajduje się książka z opisem około 100 ćwiczeń, jednak ich liczba ograniczona jest jedynie wyobraźnią.

Light Box symuluje naturalne zjawiska związane z postrzeganiem – w jasnym otoczeniu pojawiają się ciemniejsze obiekty. Błat, czyli tło jest podświetlane, układane na nim przedmioty można zobaczyć w kontraście. Dziecko może po nie sięgać, jak również dotykać blatu rękami, stukać w niego, oglądać własne ręce, stopy. Gdy dziecko widzi najsilniejszy bodziec wzrokowy, jakim jest światło, można pracować stopniowo nad percepcją.

Najważniejsze cechy:

- czarne tło oraz matowa powierzchnia do pracy,
- pięć rodzajów plansz do gry,
- ponad 400 części w każdym zestawie wiekowym, w tym obrazki i karty z literami i cyframi,
- przewodnik z ponad 100 ćwiczeniami i pięcioma płytami CD.





LightAide

Producent: Perkins



Światło przyciąga, olśniewa i angażuje. To właśnie dlatego LightAide zaciekawia, skupia uwagę i zachęca najmłodszych do interakcji. To tablica świetlna z wielokolorowymi diodami LED, które można zapalać na różne sposoby w taki sposób, aby uczyć postaw czytania, pisania oraz matematyki.

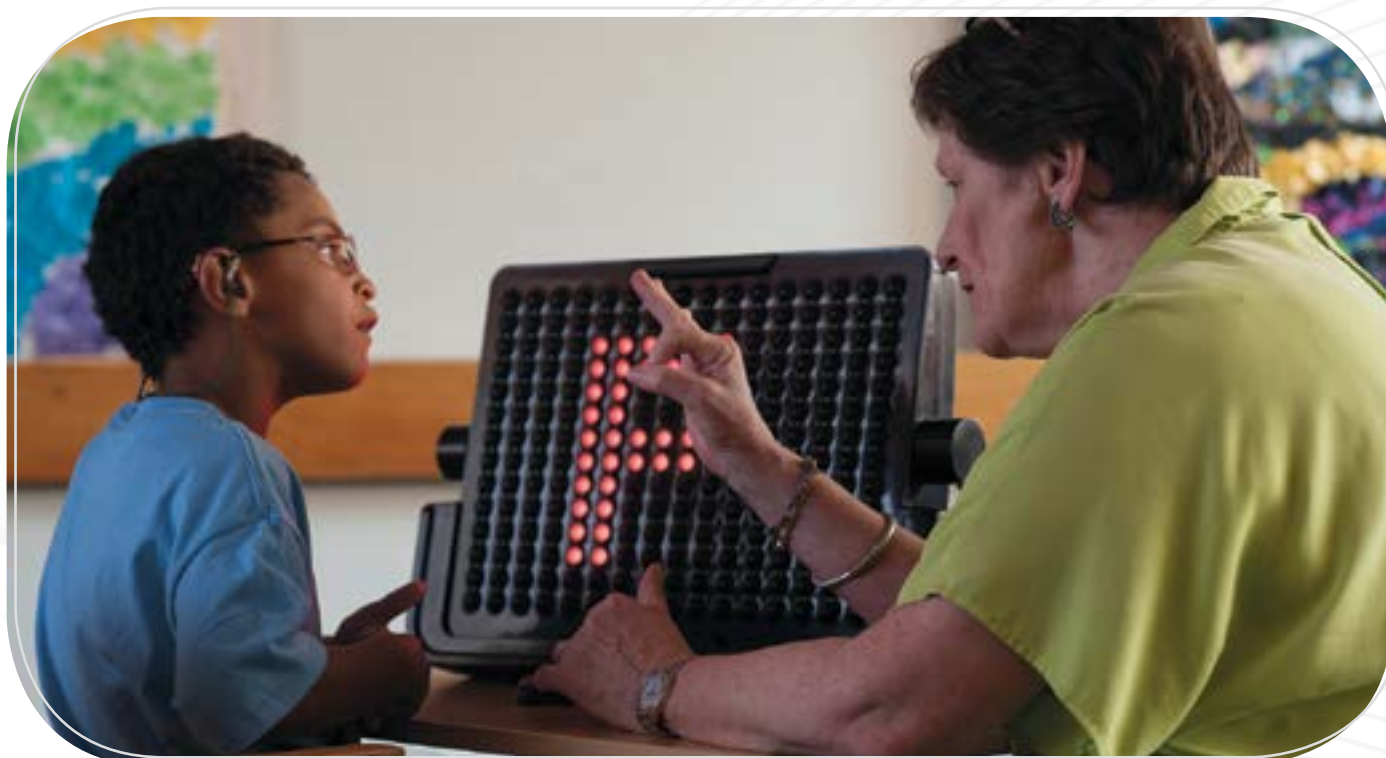
LightAide posiada 224 diody na siatce 14 x 16 pól oraz duże przyciski dostosowane do małych rąček dzieci, nawet z ograniczoną zdolnością motoryczną.

Panel sterowania umożliwia nauczycielom wybór odpowiednich działań edukacyjnych. Pedagog decyduje w jakim kolorze wyświetlają się diody, w jaki kształt mają się układać, jakie działanie ma podjąć uczeń. Urządzenie wspiera komunikację między dzieckiem a nauczycielem oraz motywuje najmłodszych do samodzielnej pracy.

LightAide pomaga dzieciom odtwarzać elementy w odpowiedniej kolejności, z zachowaniem kierunku od lewej do prawej, czyli w taki sposób, w jaki czyta się czarny lub brajlowski druk. Młodzi uczniowie mogą ćwiczyć odpowiednie dla ich wieku umiejętności, takie jak myślenie przyczynowo-skutkowe, umiejętność identyfikacji kolorów oraz podstawowe działania arytmetyczne.

Najważniejsze cechy:

- wspiera różne poziomy kształcenia,
- jest prosta w obsłudze,
- może z niej korzystać jednocześnie 4 uczniów,
- jasne i wielokolorowe diody,
- jest lekka i przenośna,
- ma wiele zastosowań, daje możliwość szybkiej zmiany działań edukacyjnych.





Zabawki manipulacyjne

Przez manipulację rozumie się działanie na przedmiotach za pomocą rąk, pod kontrolą wzroku. Dzieci niewidome i niedowidzące zamiast kontroli wzrokowej mogą stosować kontrolę dotykową i słuchową. Zabawki i przedmioty, które służą do manipulacji, powinny być zbudowane z różnych materiałów. Manipulacja wiąże się ze zwróceniem uwagi dziecka na właściwości rzeczy, rozwija motorykę małą i percepcję dotykową.

W naszej ofercie znajdują Państwo szeroką gamę zabawek manipulacyjnych, m.in. różnorodne przewlekanki i kostki manipulacyjne.



Zabawki muzyczne

Zabawki muzyczne służą kształtowaniu funkcji analizatora słuchowego. Dzięki nim dziecko uczy się różnicowania i izolowania dźwięków, ćwiczy odtwarzanie rytmu itp.

Wielofunkcyjna drewniana piramidka zachęci najmłodszych do aktywnej zabawy. Torba z instrumentami muzycznymi jest idealnym narzędziem do rozwijania u dzieci nie tylko pasji muzycznych, ale również zmysłu słuchu, orientacji.

Obracając deszczowy kij powstaje magiczna kombinacja dźwięku, koloru i ruchu, która oczaruje każde dziecko.





Zabawki ćwiczące koordynację ruchową

Kształtowanie koordynacji, rozwijanie pamięci ruchowej i wyrabianie poczucia równowagi to ważne elementy rehabilitacji dzieci z dysfunkcją wzroku. W naszej ofercie dostępne są zabawki przeznaczone do ćwiczeń rozwijających koordynację, zwinność, refleks i koncentrację. Znajdą Państwo również przyrządy do zabaw, podczas których dzieci ćwiczą wszystkie partie mięśni.

Zapraszamy do naszych oddziałów handlowych oraz na stronę internetową:
www.altix.pl



Słownik mniej znanych pojęć

Autyzm – jest całościowym zaburzeniem rozwoju dziecka. Oznacza to, że u dotkniętych nim dzieci obserwuje się objawy nieprawidłowego funkcjonowania we wszystkich obszarach rozwoju. Pierwsze symptomy autyzmu pojawiają się bardzo wcześnie, często już u kilkunastomiesięcznych niemowląt, ale zawsze są widoczne przed ukończeniem przez dziecko 3 roku życia.

Dysleksja rozwojowa (gr. dys – nie + lexis – wyraz, czytanie) – według Światowej Federacji Neurologów to specyficzne trudności w nauce czytania i pisania – definicja utworzona w 1968 r. Zaburzenie manifestujące się trudnościami w nauce czytania i pisania przy stosowaniu standardowych metod nauczania i inteligencji na poziomie co najmniej przeciętnym oraz w sprzyjających warunkach społeczno-kulturowych. W Polsce obowiązujące przepisy prawne nakładają na poradnie psychologiczno-pedagogiczne, przedszkola, szkoły i placówki opiekuńczo-wychowawcze obowiązki związane z pomocą dzieciom z grupy ryzyka dysleksji oraz dzieciom dyslektycznym. Placówki te powinny rozpoznawać, diagnozować i opiniować trudności w nauce oraz organizować różne formy pomocy psychologiczno-pedagogicznej dzieciom i ich rodzicom.

LCD (ang. *Liquid Crystal Display*) – ekran ciekłokrystaliczny, urządzenie wyświetlające obraz, którego zasada działania jest oparta na zmianie polaryzacji światła na skutek zmian orientacji cząsteczek ciekłego kryształu pod wpływem przyłożonego pola elektrycznego.

Logopedia – nauka o kształtowaniu i doskonaleniu właściwej mowy w okresie jej rozwoju (logopedia ogólna), a także o usuwaniu różnego rodzaju wad i zaburzeń mowy (logopedia specjalna).

Metoda 18 struktur wyrazowych – polega na praktycznym poznawaniu różnorodnych wyrazów uporządkowanych w 18 zestawach ćwiczeń przez dzieci z trudnościami w kształtowaniu umiejętności czytania i pisania. Opiera się na analizie sylabowo-głoskowej wyrazów w powiązaniu z ich budową literową. Nie uwzględnia struktury gramatycznej lub słotwórczej wyrazów.

Metoda Dobrego Startu – jedna z metod terapii psychomotorycznej. Opiera się na prawie E. Drupe mówiącym o jedności psychiki i motoryki. Metoda ta została opracowana pod koniec lat 60. XX w. przez Martę Bogdanowicz. Celem metody dobrego startu jest usprawnienie i harmonizowanie współdziałania psychiki i motoryki. W metodzie tej usprawniane są

funkcje słuchowe, wzrokowe, dotykowo-kinestetyczno-ruchowe oraz wzrasta ich integracja. Jest ona szczególnie przydatna w wyrównywaniu dysharmonii u dzieci ze specyficznymi trudnościami w pisaniu i czytaniu (czyli dysleksją), ponadto efekty zauważono także stosując tę terapię na dzieciach z autyzmem.

Mutyzm (łac. *mutismus*) – brak kontaktu werbalnego przy nieuszkodzonych ośrodkach mowy. Przyczyną mogą być albo działania świadome (mutyzm wybiórczy), zaburzenia psychotyczne lub zaburzenia emocjonalne.

Muzykoterapia – dziedzina terapii posługująca się muzyką lub jej elementami w celu przywracania zdrowia lub poprawy funkcjonowania osób z różnorodnymi problemami natury emocjonalnej, fizycznej lub umysłowej.

PCS (ang. *Picture Communication Symbols*) – zbiór prostych rysunków oznaczających podstawowe słowa niezbędne do codziennego porozumiewania się. Są to czasowniki, rzeczowniki, przymyki, zaimki, przymiotniki. To jeden z najpowszechniej stosowanych na świecie systemów komunikacji alternatywnej.

Sala Doświadczania Świata – to specjalnie wyodrębnione pomieszczenie, wyposażone w urządzenia stymulujące rozwój zmysłów. Głównym celem terapii z jej udziałem jest doświadczenie świata zmysłami wzroku, dotyku, słuchu i węchu oraz odprężenie, relaks i wyciszenie.

Sensoryczna Integracja Kinezylogii Edukacyjnej P. Dennisona – to powstała w latach 1976-1980 metoda terapii i twórczej pracy z dziećmi oparta na znajomości wpływu wzorców ruchu na obszary mózgu odpowiedzialne za pamięć i zdolność uczenia się. Metoda stosowana zarówno w pedagogice specjalnej (dysleksja, dysgrafia, ADHD etc.), jak i w pracy z dziećmi wybitnie zdolnymi dla wspomagania geniuszu.

Dane kontaktowe

Altix ma oddziały w całej Polsce, aby być bliżej swoich klientów.

Zapraszamy do kontaktu z naszymi pracownikami w Państwa województwie.

Oddział Białystok

ul. Fabryczna 1 (lokal 102)
15-482 Białystok
tel./fax: 85 675 04 67
tel.: 85 663 71 21
tel. kom.: 664 950 353
e-mail: bialystok@altix.pl

Oddział Gdańsk

al. Grunwaldzka 48/50
(piętro II, lokal 210)
80-241 Gdańsk
tel./fax: 58 345 21 88
tel. kom.: 664 950 355
e-mail: gdansk@altix.pl

Oddział Katowice

pl. Grunwaldzki 8-10/148
(piętro I, lokal 148)
40-127 Katowice
tel./fax: 32 786 95 05
tel. kom.: 664 950 349
e-mail: katowice@altix.pl

Oddział Kielce

ul. Targowa 18
25-520 Kielce
tel./fax:
tel.: 41 343 80 00
tel. kom.: 664 950 347
e-mail: kielce@altix.pl

Oddział Kraków

al. 29 Listopada 130 (pokój 427)
31-406 Kraków
tel./fax: 12 415 07 03
tel. kom.: 664 950 354
e-mail: krakow@altix.pl

Oddział Łódź

ul. Kilińskiego 169 (pokój 5)
90-353 Łódź
tel./fax: 42 641 70 87
tel. kom.: 666 817 100
e-mail: lodz@altix.pl

Oddział Lublin

ul. Głowackiego 35 (lokal 320)
20-060 Lublin
tel.: 81 442 75 36
tel. kom.: 664 950 348
e-mail: lublin@altix.pl

Oddział Olsztyn

ul. Dąbrowszczaków 39 (lokal 415)
10-542 Olsztyn
tel./fax: 89 526 42 80
tel. kom.: 664 950 351
e-mail: olsztyn@altix.pl

Oddział Opole

ul. Damrota 6/2
45-064 Opole
tel./fax: 77 441 76 62
tel. kom.: 692 451 051
e-mail: opole@altix.pl

Oddział Poznań

ul. Lindego 6 (parter, pokój 1)
60-573 Poznań
tel./fax: 61 646 51 10
tel. kom.: 664 716 035
e-mail: poznan@altix.pl

Oddział Rzeszów

ul. Rejtana 10/319
35-310 Rzeszów
tel./fax: 17 853 79 43
tel. kom.: 602 468 700
e-mail: rzeszow@altix.pl

Oddział Szczecin

ul. Powstańców Wielkopolskich 33
(piętro III, pokój 14)
70-111 Szczecin
tel./fax: 91 482 10 02
tel. kom.: 664 950 352
e-mail: szczecin@altix.pl

Oddział Toruń

ul. Szosa Chełmińska 26
(piętro IV, pokój 405)
87-100 Toruń
tel./fax: 56 620 01 17
tel. kom.: 664 950 350
e-mail: torun@altix.pl

Oddział Warszawa I

ul. Corazziego 4
00-087 Warszawa
tel.: 22 659 57 10
tel. kom.: 666 845 300
e-mail: corazziego@altix.pl

Oddział Warszawa II

ul. Konwiktorska 9
00-216 Warszawa
tel.: 22 635 83 04
fax: 22 635 10 60
tel. kom.: 666 845 900
e-mail: konwiktorska@altix.pl

Oddział Wrocław

ul. Rynek 31/32
50-121 Wrocław
tel./fax: 71 377 18 24
tel. kom.: 664 716 135
e-mail: wroclaw@altix.pl

Oddział Zielona Góra

ul. Lisowskiego 3 (piętro I)
65-072 Zielona Góra
tel.: 68 324 40 23
tel. kom.: 662 138 900
e-mail: zielonagora@altix.pl

Jesteśmy w każdym województwie!



WWW.ALTIX.PL
Infolinia: 800 100 102