

Сведения о наличии специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

В коррекционно-образовательном процессе используются специальные технические средства обучения коллективного и индивидуального пользования, а именно: программно-дидактический комплекс Мерсибо Логомер 2, интерактивный стол, интерактивный проектор.



Универсальный набор из 90 интерактивных игр и дидактических материалов для логопедического кабинета. Любая организация, в штате которой работает логопед и дефектолог, сталкивается с проблемой оборудования коррекционного кабинета, необходимостью приобрести для специалиста современные пособия, с помощью которых будут проводиться занятия и диагностика.

Логомер 2 — это программно-дидактический комплекс для кабинета логопеда и дефектолога. С его помощью вы проведете обследование детей, развивающие и коррекционные занятия.



В программе 90 игр и упражнений для индивидуальных и групповых занятий. В играх яркие персонажи и интересные сюжеты, ребенок занимается с удовольствием и воспринимает игру как бонус. Поэтому их хорошо использовать для мотивации к обучению, начала новой темы и закрепления пройденной или для перерыва, когда ребенок устал и невнимателен.

Логомер-2 разработан для проведения коррекционной работы и обследования высших психических функций (ВПФ) и речи, а также позволяет проводить индивидуальные и групповые занятия по отдельным рубрикам:

- Дыхание, воздушная струя (8 игр)
- Фонематический слух (12 игр)

- Неречевой слух (7 игр)
- Звукоподражание (4 игры)
- Грамматический строй (6 игр)
- Слоговая структура слова (5 игр)
- Звукопроизношение (16 игр)
- Связная речь (7 игр)
- Моторика (3 игры)
- Лексика (13 игр)

Ребенок контролирует ход игры и это снимает напряжение. Поэтому игры подойдут для знакомства с новыми детьми или работой с неконтактным, “трудным” ребенком. Некоторые игры решают несколько задач. Например, игра “Домашние животные” развивает неречевой слух, стимулирует звукоподражание и расширяет лексический запас. В каждой игре герои объясняют задания ребенку, а для специалистов мы добавили подробные описания и рекомендации.

Игры создавала команда педагогов, логопедов, психологов и других специалистов. Разработчики позаботились о том, чтобы ребенок слышал грамотную речь — игровых персонажей озвучили известные актеры.

Игры разработаны с учетом ФГОС нового поколения.

