

Sześcioczęściowa seria doskonałych programów edukacyjnych dla dzieci

„**Porusz umysł**” to seria programów komputerowych (wzrokowo-słuchowe, ćwiczenia językowe, matematyczno-pamięciowe), które **wspomagają rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży**. Kierowane są do wszystkich w celu **przygotowania do obowiązków szkolnych, kształtowania i podniesienia umiejętności szkolnych**, zapobiegania deficytom, osiągnięcia sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały.

Ogólnorozwojowy program komputerowy „**Porusz umysł**” narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Programy zostały przygotowane przez fachowców praktyków, na co dzień pracujących z dziećmi. Wszystkie rodzaje ćwiczeń stosowane są przez wiele placówek dydaktycznych i polecane do indywidualnej pracy z dziećmi.

Ćwiczenia i zadania są formą treningu, który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie. W serii znajdziemy zestawy ćwiczeń dobrane pod względem tematycznym:

I. Porusz Umysł – ćwiczenia językowe

II. Porusz Umysł – ćwiczenia matematyczno-pamięciowe

III. Porusz Umysł – ćwiczenia wzrokowo-słuchowe

Zestawy ćwiczeń dobrane pod względem wiekowym:

IV. Ćwiczenia dla zerówki

V. Ćwiczenia dla klasy pierwszej

VI. Ćwiczenia dla klas 2-3

Ćwiczenia językowe

Zadania rozwijają:

1. sprawność fizyczną
2. koncentrację i spostrzegawczość
3. prawidłową wymowę
4. zasób znanych słów i zwrotów
5. znajomość części mowy
6. znajomość wyrazów przeciwstawnych
7. umiejętność budowania zdań
8. umiejętność czytania
9. rozumienie słyszanego i czytanego tekstu

Ćwiczenia matematyczno-pamięciowe.

Zadania rozwijają:

1. sprawność fizyczną
2. koncentrację uwagi
3. spostrzegawczość
4. pamięć
5. wyobraźnię
6. umiejętność kojarzenia
7. umiejętność liczenia i wykonywania działań matematycznych
8. myślenie matematyczne
9. myślenie

Ćwiczenia wzrokowo-słuchowe.

Zadania rozwijają:

1. sprawność fizyczną
2. orientację w przestrzeni
3. koncentrację uwagi
4. spostrzegawczość
5. pamięć
6. wyobraźnię
7. koordynację wzrokowo-słuchową (rozpoznawanie dźwięków i obrazów)

Zadania zawarte w programie wpływają na:

- koncentrację uwagi, różnicowanie i spostrzegawczość
- rozpoznawanie kształtów i elementów
- rozpoznawanie dźwięków i obrazów
- umiejętność rozpoznawania liter
- umiejętność kojarzenia i wyobraźnię
- procesy słowotwórcze
- czytanie, pisanie
- rozumienie słyszanego tekstu
- rozumienie czytanego samodzielnie tekstu
- procesy pamięci
- procesy logicznego myślenia
- umiejętność liczenia - myślenie matematyczne
- analizę i syntezę wzrokowo-słuchową
- koordynację wzrokowo-ruchowo-słuchową
- szybkość reakcji na bodźce

Zawartość merytoryczna jest dziełem specjalistów zajmujących się w praktyce zagadnieniami rozwoju psychoruchowego dzieci i młodzieży. Wieloletnie doświadczenie osób tworzących program zaowocowało jego uniwersalną konstrukcją, pozwalającą na bezproblemowe zastosowanie go zarówno w warunkach domowych jak i szkolnych. Program powstał z myślą o zastosowaniu go jako pomocy w pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i szkoły podstawowej.

Jest w szczególności przydatny w wypadku **braku sukcesów szkolnych**: frustracji, braku motywacji do nauki. Dzieci zdolne mogą dzięki programowi PORUSZ UMYŚL przyspieszyć tempo nauki. Dorośli uczący się również rozwijają dzięki programowi swoje umiejętności w zakresie szybszego uczenia się, logicznego myślenia, trwałych procesów pamięci.

Program polecany jest przez fachowców do pracy z wszystkimi dziećmi, a w szczególności w przypadkach:

- dzieci z dezintegracją sensoryczną - brak współdziałania wszystkich systemów zmysłowych, powodujący trudności szkolne deficyty, frustracje, brak równowagi emocjonalnej, brak motywacji do nauki
- dzieci z dysleksją
- dzieci nadpobudliwie psychoruchowo
- dzieci z problemami ruchowymi oraz koordynacja wzrokowo-ruchową

Program pomaga w zapobieganiu następującym deficytom:

- brak koncentracji uwagi
- brak koordynacji wzrokowo-ruchowo-słuchowej
- słabe procesy pamięci
- powolny proces przetwarzania informacji
- zaburzona analiza i synteza wzrokowa i słuchowa
- nadpobudliwość psychoruchowa
- brak równowagi emocjonalnej
- brak sukcesów szkolnych; frustracje, brak motywacji do nauki

Program PORUSZ UMYŚL uzyskał bardzo przychylne opinie i rekomendacje środowisk naukowych. Pozytywne opinie wyrazili między innymi:

Prof. dr hab. Bronisław Siemieniecki z Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, Dr Jolanta Dyrda z Uniwersytetu Gdańskiego, Dr W. Loebel z Uniwersytetu Gdańskiego, Dr M. Bidzan z Uniwersytetu Gdańskiego

Program komputerowy PORUSZ UMYŚL to wszechstronna i wielopoziomowa pomoc stymulująca rozwój procesów intelektualnych i umysłowych; prowadząca, poprzez trening, do prawidłowych funkcji nauki oraz uczenia się.

Fragment recenzji dr Marioli Bidzan:

„Niewątpliwą zaletą tego programu terapeutycznego jest to, że posiada konstrukcję bliską współczesnym dzieciom i młodzieży zainteresowanych technologią informacyjną, stymuluje rozwój różnych funkcji, proponowane ćwiczenia skonstruowane są w sposób uwzględniający najnowsze osiągnięcia psychologii i pedagogiki, są one bardzo różnorodne, niemonotonne. To sprawia, że "Porusz umysł" jest znakomitym

programem nie tylko dla osób przejawiających dysfunkcje, ale i dla dzieci bez jakichkolwiek problemów w tym zakresie”.

Wszystkie części serii dostępne są również jako jeden produkt pod nazwą Porusz Umysł.

Wymagania sprzętowe: PC z procesorem Pentium 200 MHz, Windows 95/98/NT/2000/ME/XP.

GRY I ZABAWY LOGICZNE

Młody Einstein to bardzo ciekawy zbiór zadań, ćwiczeń i gier, które gwarantują solidną rozrywkę, rozwijają umysł i zwiększają iloraz inteligencji, uczą logicznego pojmowania i poprawnego rozwiązywania zadań oraz sprawdzają zdolność konstruktywnego myślenia. Jest to zestaw atrakcyjnych gier logicznych dla każdego, ciekawie przedstawione metody rozwiązywania zadań, przejście od teorii do praktyki, sprawdzian zdobytych umiejętności w formie testu.

Młody Einstein to kompleksowy zbiór gier, zabaw, ćwiczeń i testów logicznych stworzony po to by uczyć i wspomagać logiczne i konstruktywne myślenie. Główne moduły programu: nauka, ćwiczenia i testy pozwalają poznać teorię rozwiązywania zadań na inteligencję, przejść zestaw ćwiczeń, a następnie sprawdzić się w teście.

Oddzielną część programu jest zestaw gier logicznych stanowiących niepowtarzalną okazję połączenia przyjemności grania na komputerze z pożytkiem polegających na zwiększaniu swojego ilorazu inteligencji IQ! Program uczy myśleć i rozwiązywać zadania, a korzystanie z niego zwiększa iloraz inteligencji!

Dla każdego od 9-99 lat! Przygotowane przez fachowców praktyków, zajmujących się na co dzień pracą z dziećmi, programy zawierają serie gier i ćwiczeń wspomagających rozwój dzieci oraz kształtujących poszczególne umiejętności. Treści zawarte w poszczególnych programach działają ogólnorozwojowo, wszechstronnie rozwijają i utrwalają umiejętności pomagając sprostać obowiązkom szkolnym.

Seria składa się z pięciu programów:

Młody Einstein - **Ćwiczenia matematyczne**

Młody Einstein - **Rozwijamy wyobraźnię**

Młody Einstein - **Ćwiczenia logiczno-pamięciowe**

Młody Einstein - **Dźwięki, kształty, kolory**

Młody Einstein - **Czytam i liczę**

MŁODY EINSTEIN - ĆWICZENIA MATEMATYCZNE

- Wprowadza w świat matematyki

- Uczy liczyć i porównywać

- Rozwija sprawność liczenia

- Kształtuje myślenie matematyczne

Program jest zbiorem specjalnie przygotowanych gier, zadań i ćwiczeń matematycznych przeznaczonych dla dzieci w wieku 5-8 lat. Ćwiczenia uczą liczyć i porównywać, rozwijają sprawność liczenia, kształtują myślenie matematyczne. Stanowią świetną pomoc w początkach edukacji matematycznej. Atrakcyjna forma realizacji programu sprawia, że dzieci chętnie z niego korzystają, bawią się i rozwijają swoje umiejętności matematyczne.

Dzięki wyborowi poziomu trudności każdej gry i ćwiczenia, program umożliwia dopasowanie ćwiczeń do aktualnych umiejętności dziecka. Każde ćwiczenie dostępne jest w 3 stopniach trudności przez co program może wzrastać wraz z rozwojem dziecka i być stale wykorzystywany. Wszystkie ćwiczenia są dokładnie omówione i przedstawione na przykładach. Pozwala to dzieciom samodzielnie i bezstresowo korzystać z programu.

MŁODY EINSTEIN - ROZWIJAMY WYOBRAŹNIĘ

- Kształtuje wyobraźnię dziecka

- Rozwija pomysłowość i kreatywność

- Wyzwala umiejętności plastyczne

- Uczy koncentracji uwagi

Zestaw ćwiczeń i zabaw rozwijających i kształtujących wyobraźnię dzieci w wieku 4-9 lat. Ćwiczenia rozwijają pomysłowość i kreatywność. Uczą koncentracji uwagi oraz wyzwala umiejętności plastyczne.

Profesjonalne przygotowanie programu w połączeniu z mnogością funkcji i możliwości powodują, że dzieci z ochotą bawią się nim rozwijając się wszechstronnie. Każde ćwiczenie dostępne jest w 3 stopniach trudności, dzięki czemu można go dopasować do aktualnych możliwości dziecka. Obsługa programu jest prosta, a każde ćwiczenie dokładnie omówione dzięki czemu korzystanie z programu nie sprawia dziecku najmniejszych problemów.

MŁODY EINSTEIN - ĆWICZENIA LOGICZNO-PAMIĘCIOWE

- Trening pamięci i logiki
- Kształtuje logiczne myślenie
- Rozwija pamięć i koncentrację
- Ćwiczy spostrzegawczość i szybkość reakcji

Gry i ćwiczenia przeznaczone dla dzieci w wieku 5-9 lat. Zawierają szereg zabaw i ćwiczeń kształtujących zdolności logicznego myślenia oraz rozwijających pamięć. Poszczególne zadania to trening pamięci i logiki, rozwój zdolności koncentracji i logicznego myślenia oraz spostrzegawczości i szybkości reakcji.

Zabawy wydobywają potencjał intelektualny dziecka, rozwijają umiejętność szybszego uczenia się, dają dzieciom pewność siebie i wiarę w swoje możliwości. Atrakcyjna multimedialna realizacja przyciąga uwagę dzieci i powoduje że chętnie korzystają z programu rozwijając się wszechstronnie. Wszystkie ćwiczenia dostępne są w 3 stopniach trudności, co pozwala dopasować je do rozwoju dziecka. Ćwiczenia są dokładnie omówione i pokazane na przykładach dzięki czemu dzieci bez trudu mogą same z nich korzystać.

MŁODY EINSTEIN - DŹWIĘKI, KSZTAŁTY, KOLORY

- Wszechstronnie rozwija
- Kształtuje wyobraźnię
- Rozwija spostrzegawczość i pamięć
- Ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową

Jest to zbiór gier i zabaw gwarantujących wszechstronny rozwój dzieci w wieku 3-6 lat. Program składa się z przygotowanego przez fachowców-praktyków zestawu ćwiczeń ogólnorozwojowych kształtujących wyobraźnię, ćwiczących pamięć i spostrzegawczość oraz usprawniających koordynację wzrokowo-ruchową.

Wszystkie gry dostępne są w 3 stopniach trudności, co pozwala dopasować je do aktualnych możliwości dziecka.

Atrakcyjna realizacja połączona z łatwością obsługi i dokładnym omówieniem i przedstawieniem każdego zadania sprawiają, że dzieci z ochotą sięgają po program bawią się za jego pomocą w miłej bezstresowej atmosferze.

MŁODY EINSTEIN - CZYTAM I LICZĘ

- Ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami
- Uczy czytać, liczyć i rozumieć
- Rozwija umiejętności szkolne
- Zwiększa rozumienie słyszanego i czytanego tekstu

Program zawierający szereg gier i ćwiczeń matematyczno-językowych przeznaczonych dla dzieci w wieku 5-8 lat. Poszczególne zabawy zawierają ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami. Uczą i rozwijają sprawność czytania i liczenia oraz rozumienia słyszanego i czytanego tekstu. Pomysłowość i atrakcyjna multimedialna oprawa wszystkich gier sprawiają, że dzieci chętnie sięgają po program, korzystając z niego samodzielnie.

Ćwiczenia są dokładnie omówione i przedstawione na przykładach, a ich obsługa przemyślana w taki sposób, by samodzielne korzystanie z programu nie sprawiało dzieciom żadnych kłopotów. Każde ćwiczenie posiada 3 stopnie trudności, pozwala to indywidualnie dopasować go do aktualnych możliwości dziecka. Umożliwia też długie używanie programu w miarę rozwoju dziecka.

Program zawiera:

- teorię zadań logicznych
- praktyczne ćwiczenia
- testy sprawdzające
- zbiór atrakcyjnych gier logicznych

Nauka – ciekawie ujęte metody rozwiązywania zadań

Ćwiczenia – przejście od teorii do praktyki

Gry – zestaw atrakcyjnych gier logicznych

Testy – najlepszy sprawdzian zdobytych umiejętności

Program uczy:

- logicznego myślenia
- rozwiązywania zadań
- rozwija umysł
- zwiększa iloraz inteligencji IQ

Wymagania sprzętowe: PC z procesorem 200 MHz, Windows 98/ME/XP

SPOSÓB NA DYSLEKSJĘ

W odróżnieniu od programów zajmujących się wyłącznie ortografią „Sposób na dysleksję” koncentruje się na najczęstszych przyczynach kłopotów w nauce czytania i poprawnego pisania, **rozwijając słuch fonetyczny** oraz **analizę i syntezę słuchową**. Przydatny jest więc zarówno w terapii pedagogicznej jak i logopedycznej. Program ten to wygodne narzędzie w rękach terapeuty chcącego urozmaicić zajęcia. Cechuje go atrakcyjna forma ćwiczeń – latanie statkiem kosmicznym, sterowanie robotem, przekłuwanie baloników. Znakomicie sprawdza się też w domu, jako uzupełnienie terapii prowadzonej przez fachowca w poradni lub w gabinecie. Rekomendowany jest przez **Polskie Towarzystwo Dysleksji**, a polecany przez **terapeutów i logopedów** jako uzupełnienie „Dyslektyka 2”.

Zawiera **125 wariantów ćwiczeń językowych i ortograficznych** oraz **listę słów** (listy słów i dane uczniów wspólne z „Dyslektykiem 2”).

Oprócz ćwiczeń umiejętności językowych w programie znajdują się również **ćwiczenia sprawdzające znajomość ortografii** poprzez wbudowany **edytor problemów ortograficznych**. Nadzorca automatycznie dobiera ćwiczenia do potrzeb i możliwości dziecka.

Sprawdzana jest też **umiejętność stosowania reguł pisowni**: u/ó, ź/rz, h/ch, zmiękczeń (ń/ni, ć/ci), głosek dźwięcznych (b/p, rz/sz) i wiele innych. Dzięki wbudowanemu edytorowi zakres ćwiczeń jest praktycznie nieograniczony.