

# Hry pro rozvoj myšlení a řeči - Chytré dítě

## – Multimedia Art (Pachner)

### Úvodní obrazovka

- ❖ **Výběr** (kruh 6 skříteků) – po rozkliknutí se objeví skřítkové představující jednotlivé úlohy a kniha s obsahem CD
- ❖ **Nápověda** (zelené jablko)
- ❖ **Hlasitost** (skřítek na větvi) – posuvník pro nastavení hlasitosti
- ❖ **Konec** (zvonek) – ukončení programu
- ❖ **Nápověda, články, instalace....** (kniha)

#### ➤ **Nápověda a popis úloh**

1. Jak používat CD-ROM
2. Skládanky
3. Pexesa
4. Písmena
5. Písničky, říkanky
6. Dvojice
7. Scénky
8. Děje
9. Dva stejné
10. Tóny
11. Co tam nepatří
12. Dvě kategorie
13. Velikosti
14. Tvary
15. Barvy
16. Abeceda
17. Pamatuj si
18. Poznej zvuk
19. Čísla
20. Spočítej
21. Postřeh

#### ➤ **Úlohy**

- **Skládanky**
  - skládání obrázků prohazováním jednotlivých dílků
  - 3 stupně obtížnosti (výběr v dolní části)
  - program registruje počet tahů
  - celkem 18 obrázků
- **Pexesa**
  - pexesa 4x4 pole
  - program registruje počet tahů
  - celkem 12 pexes
- **Písmena**
  - po kliknutí na písmeno vlevo se objeví celkem 15 obrázků
  - úkolem je vybrat a přenést do horního pole ty, které začínají daným písmenem
  - je možno vypnout/zapnout zvuk k obrázkům (pusa)
  - úkol končí přetažením všech správných obrázků
- **Písničky a říkanky**
  - 6 říkanek
  - 5 písniček
  - tlačítko uprostřed zapíná (zobrazená nota)/vypíná hudbu u písničky
- **Dvojice**
  - úkolem je přetáhnout k šesti horním obrázkům obrázky, které k nim patří z dolní části
  - je možno vypnout/zapnout zvuk k obrázkům (pusa)
  - úkol končí přetažením všech správných obrázků
  - krabice = další sada úkolů

- **Scénky**
  - skládání scének – možnost ukládat části do celku
  - krabice = další sada úkolů
- **Děje**
  - úkolem je poskládat obrázky tak, jak jdou za sebou v určitém ději
  - obrázky se přetahují podle pořadí na očíslované plošky
  - krabice = další sada úkolů
- **Dva stejné**
  - úkolem je označit stejnou dvojici obrázků
  - 2 krabice – menší = další sada lehčích úkolů, větší = další sada těžších úkolů
- **Tóny**
  - úkolem je rozlišit výšku 2 tónů (který je vyšší)
  - možnost zahrát si na znázorněných klávesách
  - krabice = další sada úkolů
- **Co tam nepatří**
  - úkolem je vybrat ze 6 obrázků ten, který mezi ostatní nepatří
  - je možno vypnout/zapnout zvuk k obrázkům (pusa)
  - krabice = další sada úkolů
- **Dvě kategorie**
  - úkolem je rozdělit 12 obrázků do dvou skupin podle společné vlastnosti
  - je možno vypnout/zapnout zvuk k obrázkům (pusa)
  - trubka = pomoc – co spojuje obrázky v jednotlivých skupinách
  - krabice = další sada úkolů
- **Velikosti**
  - úkolem je vybrat poskládat 6 obrázků od nejmenšího k největšímu do modrého obdélníka
  - krabice = další sada úkolů
- **Tvary**
  - úkolem je rozdělit 16 obrázků do čtyř skupin podle stejného tvaru (na barvě nezáleží)
  - krabice = další sada úkolů
- **Barvy**
  - úkolem je rozdělit 16 obrázků do čtyř skupin podle stejné barvy (umístit je do čtverce se stejnou barvou)
  - krabice = další sada úkolů
- **Abeceda**
  - je možné libovolně přenášet a umísťovat písmena a číslice (např. sestavování slov)
  - možnost umístit nepotřebné znaky do koše
  - stránka = zapíná/vypíná řádkování
- **Pamatuj si**
  - úkolem je zapamatovat si a následně vybrat sadu obrázků
  - po kliknutí na krabici se na chvíli otevrou okenice a objeví se několik obrázků
  - když se okenice zavřou je úkolem vybrat tyto obrázky mezi 12 obrázky vlevo a přetáhnout je do políček dole
  - menší krabice = další sada lehčích úkolů (zobrazí se 3 obrázky)
  - větší krabice = další sada těžších úkolů (zobrazí se 5 obrázků)
  - hodiny = nastavení délky otevření okenic
- **Poznej zvuk**
  - úkolem je přiřadit každý ze 4 reproduktorů z levé části, po jehož označení se ozve zvuk, příslušnému obrázku vpravo
  - krabice = další sada úkolů
- **Čísla**
  - slouží k prvotnímu vytvoření představy čísla
  - balónky se objevují buď postupně sami (přítom narůstá číselné vyjádření) nebo najednou po stisku krabice (ty je možné práskat pomocí připínáčku)
  - je možno vypnout/zapnout zvuk k číslům (pusa)
- **Spočítej**
  - úkolem je spočítat zobrazené předměty v domku a číslici s jejich počtem přenést do kruhového otvoru ve střeše
  - krabice = další sada úkolů

- **Postřeh**

- úkolem je označit mezi pohybujícími se obrázky ten, který se zobrazí po kliknutí na krabici vpravo nahoře
- možnost změnit pozadí (10 variant nahoře)
- hodiny = nastavení rychlosti pohybujících se předmětů
- krabice = další sada úkolů

- **Články**

- Děti a hry

- Hra dětí
- Rozvoj paměti
- Cvičení zrakové paměti
- Cvičení sluchového vnímání a sluchové paměti
- Podpora myšlení
- Jazyková cvičení

- Poruchy řeči a specifické poruchy učení

- Dyslálie
- Rhinolálie (huhňavost)
- Palatolálie
- Breptavost
- Koptavost
- Mutismus
- Vývojová dysartrie
- Poruchy hlasu
- Symptomatické poruchy řeči
- Afázie
- Opožděný vývoj řeči
- Vývojová dysfázie
- Specifické poruchy učení (SPU)
- Dyslexie
- Dysgrafie
- Dysortografie
- Dyskalkulie
- Dyspinxie
- Neverbální poruchy učení
- Dismuzie
- Hyperlexie
- Artikulační neobratnost
- Specifické asimilace
- Upozornění
- Hry na tomto CD ROM

- Úloha řeči

- Nezastupitelná úloha řeči při rozvoji myšlení
- Rozvíjení sluchového vnímání
- Rozvíjení zrakového vnímání
- Zraková pozornost a postřeh
- Náměty cvičení

- **Řada CD ROM Chytré dítě**

- **Informace o Slabikáři**

- **Konec**