

L'AVENTURIER DES INVERSIONS et des confusions visuelles

Consolider les acquisitions dans le domaine des erreurs kinétiques et statiques (confusions de graphème, inversions) rencontrées en pathologie du langage écrit. Proposer une alternative ludique aux exercices systématiques habituels des rééducations de dyslexie/dysorthographe.

L'Aventurier des Inversions met à votre disposition huit nouvelles histoires interactives dont le patient devient le héros. Il permet de travailler l'un des 15 fichiers proposés (b/d, p/q, m/n, l/t, ou/on, au/an, eu/en, ia/ai, io/oi, ian/ain, ion/oïn, ien/ien, inversions en R, inversions en L, élisions).

Vous pourrez aussi utiliser les fichiers de "L'Aventurier des Confusions Auditives" et créer vos propres exercices.

Pour chaque aventure, vous avez la possibilité de :

- paramétrer le nombre d'items (18 ou 42 questions par histoire).
- activer ou non le son (si le son est actif, les textes de l'histoire pourront être lus par l'ordinateur).
- choisir le niveau de lecture (débutant/confirmé).

Conçu pour la rééducation orthophonique, le logiciel offre la possibilité de sauvegarder une partie commencée et de la recharger à la séance suivante.

Un soin particulier a été apporté aux sons et aux graphismes de ce logiciel. Son côté ludique et la diversité de ses fichiers le rendent accessible à la plupart de vos patients scolarisés en primaire et en collège.

Niveau : 7 ans – 15 ans

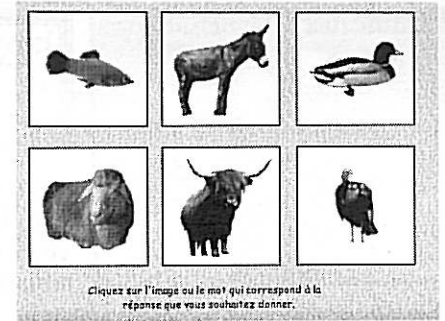
- Configuration -

MAC : Mac Classic /Mac Os X
PC : Win 95/98/Me/NT/XP

Aphasie et Représentation Mentale

Tester la représentation mentale chez l'adulte et l'enfant.

Entraînement à la création d'images mentales visuelles et à la représentation mentale d'objets, d'animaux ou de personnes. Travail de la mémoire visuelle.



Le test en lui-même est autonome par rapport au logiciel de rééducation et permet par là-même d'établir un profil et de suivre la progression du patient. Il s'agit de déterminer si deux images ou dessins ou logatomes qui passent derrière une fenêtre de 3 cm de large, sont identiques ou non.

Le logiciel de rééducation : il vous permet de travailler la représentation mentale sous différentes modalités.

- Déplacement manuel : une image est cachée derrière une fenêtre noire, et seul un cercle dont la taille est paramétrable, est déplacé sur l'écran par le patient en ne laissant apparaître qu'une petite partie de l'image. Quand le patient a reconstitué mentalement l'image, il doit la reconnaître parmi 6 images.

- Déplacement automatique : une image se déplace derrière une fenêtre afin de ne laisser voir qu'une partie de cette image. Le patient doit s'en faire une représentation mentale pour la retrouver parmi une collection de 6 images. Le déplacement peut s'effectuer de gauche à droite ou de droite à gauche ou de bas en haut ou de haut en bas. La vitesse de déplacement et la taille de la fenêtre sont paramétrables.

Bien sûr, toutes sortes de correspondances peuvent être utilisées : Images/images, formes/images, contours/images, images/mots etc...

Logiciel très riche de par son stock d'exercices, il vous permettra de travailler aussi bien avec des adultes que des enfants. Il est particulièrement recommandé aux aphasiques et aux hémimégligents.

Le logiciel étant ouvert, vous pouvez créer vos propres images et cela sans limite.

Ce logiciel propose donc des exercices très facilement adaptables, de façon précise et rigoureuse, à chaque patient.

Niveau : 5 ans – Adultes

- Configuration -

MAC : Mac Classic /Mac Os X
PC : Win 95/98/Me/NT/XP

10577C
G.A. - 08-03
05-19-03