

Activités Logiques

Descriptif du Logiciel

Objectifs :

Améliorer le raisonnement logique, la réversibilité opératoire. Relever dans un énoncé les indices pertinents. Comprendre les termes spécifiques du vocabulaire mathématique. Développer le symbolisme, l'abstraction, les structures cognitives. Améliorer la mémoire de travail, la compréhension d'énoncés.

Moyens :

Ce logiciel permet, sous une forme très ludique, d'approfondir les notions de problèmes, si difficiles à résoudre à l'école pour nos patients. Les habitants de 6 planètes (Les Bouboules, Les Mistigris, Les Concombres, Les Astromens, Les Mégrils, Les Castagnettes) vous en font voir de toutes les couleurs et vous demandent de les aider à résoudre les problèmes qui surviennent sur leur planète en folie.

Nathalie Lecoq et Marie-Laurence Somerville, orthophonistes, ont conçu ce programme ludique avec l'expérience de plus de dix années de formation dans la rééducation des activités logico-mathématiques.

Niveau :

7 ans à 14 ans.

Si vous souhaitez bénéficier gratuitement d'une présentation à distance de ce logiciel veuillez préciser vos disponibilités (prévoir 10 mn) à demo_logiciels@gerip.com

Vous devez obligatoirement bénéficier d'une connexion haut débit.

Vous pouvez visualiser la démonstration de chaque exercice de ce logiciel en revenant à la page précédente et en choisissant le module de votre choix. Ensuite sélectionnez le bouton "Démonstration de l'exercice" en haut à droite.

