

Cimis

Tél.04.72.69.70.80 www.cimis.fr

CATALOGUES DISPONIBLES

- CATALOGUE CLAVIERS
- CATALOGUE SOURIS
- CATALOGUE CONTACTEURS
- CATALOGUE SUPPORTS
- CATALOGUE MOBILIERS
- CATALOGUE AIDE A LA COMMUNICATION
- CATALOGUE TROUBLES DU LANGAGE ET DE COMMUNICATION
- CATALOGUE LOGICIELS VISUELS
- CATALOGUE TELEAGRANDISSEURS
- CATALOGUE PLAGES BRAILLES ET MACHINES A LIRE
- CATALOGUE VIE COURANTE

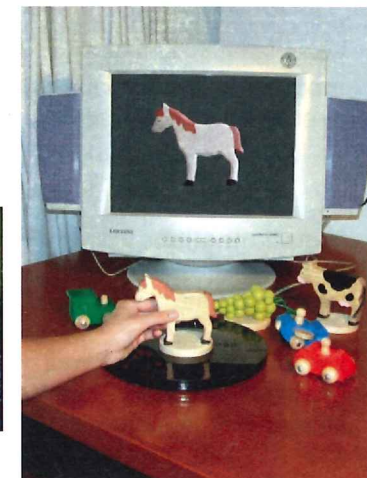
Cimis
www.cimis.fr

Le spécialiste de l'informatique
au service du handicap
Chez CIMIS, la différence n'est plus un handicap

Documentations et informations non contractuelles, susceptibles d'être modifiées sans préavis.

CIMIS 33 chemin des Avoux 01120 DAGNEUX T 04.72.69.70.80 F 04 72 69 70 81 www.cimis.fr

CATALOGUE TROUBLES DU LANGAGE ET LA COMMUNICATION Juin 2013



*Christophe
Imbert*

CIMIS

33 chemin des Avoux
01120 Dagneux

Tél : 04.72.69.70.80 - Fax : 04.72.69.70.81

E-mail : info@cimis.fr - Web : www.cimis.fr

Service Technique : 04 72 69 70 88

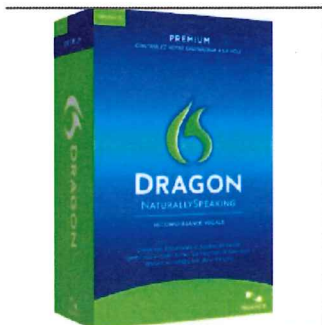


Le spécialiste de l'informatique
au service du handicap
Chez CIMIS, la différence n'est plus un handicap

Cimis
www.cimis.fr

SARL au capital de 23 000 € RCS Bourrg En Bresse 351 987 805 APE 6201Z

DRAGON NATURALLYSPEAKING 12



Grâce à son exceptionnelle précision, **Dragon NaturallySpeaking 12 Premium** permet aux particuliers et travailleurs indépendants de créer des courriers, rapports et e-mails trois fois plus vite qu'avec le clavier. Au simple son de votre voix, vous pouvez surfer sur Internet et dicter vos textes dans Microsoft Word, Microsoft Excel, Corel WordPerfect et dans quasiment toute autre application Windows. Créez des commandes vocales personnalisées pour insérer automatiquement des blocs de texte et des images, tels que votre nom, votre titre et votre signature ! Vous pouvez même dicter

vos documents sur un enregistreur portable lorsque vous êtes en déplacement, ou utiliser une oreillette Bluetooth pour profiter d'une totale liberté de mouvement au bureau ! Pour une productivité immédiate, le logiciel est livré avec un micro-casque haute qualité.

Fonctionnalités

Incroyablement précis et trois fois plus rapide que le clavier

La plupart des personnes parlent à un débit moyen de 120 mots par minute, alors que leur vitesse de frappe excède rarement 40 mots par minute. Avec Dragon NaturallySpeaking, vous pouvez donc rédiger documents et e-mails trois fois plus rapidement ! Dragon ne commet aucune faute de frappe et ses performances s'améliorent à chaque utilisation !

Simple à utiliser

Dragon NaturallySpeaking s'installe rapidement et ne nécessite aucun apprentissage. Les nouveaux didacticiels et l'aide en ligne revisitée feront très vite de vous un expert !

Compatible avec de nombreuses applications Windows

Utilisez votre voix pour créer et éditer des documents, et contrôler de très nombreuses applications, parmi lesquelles Microsoft Word, Microsoft Outlook Express, Microsoft Internet Explorer et Mozilla Firefox.

DRAGON NATURALLYSPEAKING 12

Nouveau !

Recherches ultrarapides sur le Web et sur votre PC

Utilisez les raccourcis vocaux Dragon pour donner un coup d'accélérateur à vos recherches sur le Web ou sur votre ordinateur. Une recherche à faire sur Internet ? Rien de plus facile ! Dites simplement « Rechercher des informations sur le réchauffement climatique sur le Web », « Rechercher William Shakespeare sur Wikipedia » ou « Rechercher des BD Batman sur eBay ». Vos recherches sur le Web ou sur votre PC n'auront jamais été aussi simples et rapides.

Compatibilité Bluetooth

Dragon NaturallySpeaking peut être utilisé avec une oreillette Bluetooth compatible.

Productif, même lors de vos déplacements

Dictez vos documents sur n'importe quel périphérique portable compatible, puis raccordez-le à votre PC pour obtenir la transcription automatique de vos dictées.

Réf : 2.51.0012.1000 (version premium 12)

Réf : 2.51.0012.1100 (version premium12 Wireless-Bluetooth)

Réf : 2.51.0012.1200 (version premium12 mobile)

Réf : 2.51.0012.5000 (version Professional 12)

Réf : 2.51.0012.5100 (version Professional 12 Wireless-Bluetooth)

LOGICIEL D'APPRENTISSAGE TOM

Ce programme est une méthode d'éveil et d'apprentissage tout spécialement conçue pour les enfants dont le développement est gêné par des troubles sensoriels. Des ingénieurs et des pédagogues ont collaboré pour mettre au point un logiciel d'apprentissage constitué d'un plateau (Activity) et de jouets en bois dans lesquels ont été introduit une puce.

Le plateau Activity identifie les manipulations de l'enfant grâce à un détecteur électronique qui les communique en permanence au logiciel.

Ce programme développe :

- L'organisation perceptive, auditive, visuelle, tactile et kinesthésique
- La perception sensorielle
- La sensomotricité : attraper, tenir, manipuler
- La persévérance et la concentration
- L'augmentation du vocabulaire
- L'acquisition de compétence linguistique
- La coordination des yeux et des mains
- L'entraînement aux séries et l'entraînement de la mémoire



TOM accompagne l'enfant étape par étape à travers le jeu, en commençant par des exercices très simple jusqu'à atteindre le niveau ciblé.

TOM permet à l'enfant d'apprendre :

- Des mots
- A former des mots
- Des couleurs
- Des formes géométriques
- Des chiffres de 0 à 10
- Des lettres de l'alphabet et la formation des syllabes

LOGICIEL D'APPRENTISSAGE TOM

TOM a été conçu pour :

- Les enfants avec une parésie cérébrale
- Les enfants avec une parésie cérébrale minimale
- Les enfants avec des retards de développement
- Les enfants avec des problèmes de perception
- Les enfants avec des handicaps mentaux et sensoriels
- Les enfants avec un problème de vue
- Les enfants avec des problèmes de motricité
- L'éveil du jeune enfant

Objectifs pédagogiques

- Combinaison de l'aspect technologique et de l'aspect pratique
- Entraînement à l'organisation perceptive visuelle, auditive, kinesthésique et tactile
- Augmentation du vocabulaire et de sa compréhension
- Différenciation auditive, visuelle et kinesthésique
- La manipulation des objets nécessite les capacités cognitives
- Augmentation de la persévérance et de la concentration

Garantie

Le système d'apprentissage **TOM** est garanti 2 ans, d'autre part, vous recevrez gratuitement pendant une année, toutes les nouvelles extensions du logiciel.

Au-delà de cette date, les utilisateurs de **Tom** seront informés tous les 3 mois des nouveautés mises au point pour le logiciel.

LOGICIEL D'APPRENTISSAGE TOM

Contenu de la livraison

Un coffret contient plus de 100 formes qui sont exclusivement faites en bois véritable (boules en couleur, des cylindres, des cubes, des fruits, des légumes, des véhicules, des chiffres, des lettres, ...) et aux normes en vigueur. A l'intérieur, de plus petits coffrets étiquetés classent les objets par catégorie d'exercices.

Le coffret contient :

- le plateau ACTIVITY,
- le logiciel, qui s'installe automatiquement par CD
- Un manuel d'utilisation détaillé pour installer et utiliser le logiciel ainsi qu'un registre d'erreurs possibles.

Conditions d'utilisation

PC multimédia avec port USB,
Système d'exploitation à partir de Microsoft Windows XP et supérieur,
Résolution d'image minimale de 800 x 600,
Hauts parleurs.

TOM convient aux enfants à partir de 3 ans.



LOGICIELS DE REEDUCATION

Phonologie

Oppositions Phonologiques

Réf: 5.11.0001.0000

Objectifs :

Parvenir à l'identification et à la discrimination de phonèmes à l'aide d'un programme «ouvert», ce qui permet d'entrer facilement ses propres mots, phrases ou textes tout en utilisant une bibliothèque de + de 1000 photos et mots sonores.

Moyens :

Les consignes et animations ont été choisies afin d'augmenter l'aspect ludique et de faciliter la mémorisation et la visualisation des résultats. La complexité des mots, le type de modèle et le temps d'affichage sont paramétrables à volonté. De plus, il est possible d'éditer certains exercices à l'aide d'une imprimante et de prolonger ainsi le travail effectué.

Niveau :

5 à 13 ans..

LOTO Sonore

Réf: 5.11.0003.0000

Objectifs :

Découvrir le monde des bruits et stimuler les capacités auditives. Améliorer la perception et la discrimination auditives.

Travailler la mémoire séquentielle par l'intégration de séquences sonores et entraîner les fonctions cognitives : attention, mémoire de travail... .

Moyens :

L'importance du travail des capacités auditives dans le développement du langage oral et l'apprentissage du langage écrit n'est plus à démontrer.

A l'aide d'un LOTO sonore multimédia utilisant des images, des photos ou des mots écrits classés par thème : animaux, instruments de musique, la maison.... il est possible de travailler sur des bruits isolés ou sur des séquences de bruits. Selon le paramétrage choisi, le patient doit identifier des séquences sonores ordonnées ou non. Par exemple, en mode séquences en désordre le patient doit retrouver tous les sons entendus dans la séquence initiale mais sans nécessairement les cliquer dans l'ordre.

De même on peut modifier la longueur de la séquence, le nombre d'essais, le type de support, la présence d'animations... Pour les enfants présentant un trouble du langage oral, l'orthophoniste pourra utiliser les scènes animées pour une stimulation verbale du patient.

Pour les enfants présentant un trouble du langage écrit, l'orthophoniste pourra utiliser le mode mots écrits pour le faire lire et associer les bruits aux mots lus.

Le logiciel utilise un vocabulaire varié et des situations ludiques. L'aspect graphique a été particulièrement soigné pour convenir aussi bien à de jeunes enfants (mode image) qu'à des enfants plus âgés (mode neutre).

De plus il est possible d'ajouter ses propres images ou bruits à ce logiciel grâce à un module très astucieux qui permet d'intégrer rapidement ses propres données sonores et visuelles.

Niveau : 3 ans à 8 ans

LOGICIELS DE REEDUCATION

Phonologie

Métaphonologie

Réf: 5.11.0005.0000

Objectifs :

Ce programme permet de travailler la métaphonologie et la phonologie, axes fondamentaux pour l'apprentissage des composantes de la lecture et de l'écriture : le découpage et l'encodage.

Moyens :

Les axes syllabiques et phonémiques sont travaillés, en respectant toujours l'accès sémantique, par des exercices variés et ludiques accessibles à des non-lecteurs.

Niveau :

5 à 13 ans.

Phonortho

Réf: 5.11.0006.0000

Objectifs :

Développer les capacités métaphonologiques et la conscience phonologique. Maîtriser les processus de segmentation syllabique des mots et améliorer le lien entre langage oral et langage écrit par des procédures phonologiques d'assemblage. Améliorer le traitement phonologique pour améliorer la mémoire verbale à court terme.

Moyens :

A partir d'exercices d'identification, de segmentation, de délimitation et d'associations de syllabes sonores et/ou visuelles, le logiciel propose des activités de structuration de la conscience phonologique, d'assemblage phonémique, de représentation mentale. Tous les exercices peuvent être proposés avec une diversification des approches sensorielles : support sonore, imagé ou écrit. Le programme contenant plus de 1500 images et modèles sonores peut être paramétré pour des patients lecteurs ou non-lecteurs.

Niveau :

4 ans à Adulte.

Conscience Phonologique

Réf: 5.11.0007.0000

Objectifs :

Améliorer la conscience phonologique. Développer les capacités métaphonologiques. Maîtriser les processus de décomposition syllabique et phonémique (reconnaissance, identification).

Moyens :

A partir d'exercices de difficulté croissante et structurés autour du mot, de la syllabe et du phonème, le logiciel propose des activités ludiques destinées en priorité aux non-lecteurs. Tous les exercices peuvent être proposés uniquement avec un support sonore et imagé, le programme contenant plus de 1600 images et modèles sonores.

Niveau :

3 à 8 ans.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Phonologie

Syllabo

Réf : 5.11.0009.0000

Objectifs :

Améliorer la voie phonologique et lexicale en repérant des phonèmes cibles dans des mots et en développant les capacités d'adressage. Augmenter le stock lexical et la rapidité d'évocation. Prévenir les inversions dans les groupes consonantiques tant au niveau oral qu'écrit.

Moyens :

A l'aide de supports sonores et/ou visuels. Il s'agit de réaliser des assemblages et des tris sur des supports variés que l'on peut combiner à volonté : syllabe prononcée ou lue, mot écrit ou entendu, images, groupes consonantiques cibles r*/r - p*/r/ pr* - c*/r/cr* - br*/b*r - t*/r/tr* - gl*/g*l - m*/l/m*l - fl*/f*l...

Niveau :

6 ans à Adulte.

Langage oral

Imagerip 1500

Réf: 5.12.0002.0000

Objectifs :

IMAGERIP est un imagier permettant de trier, afficher, écouter, imprimer à volonté des images selon de multiples critères de sélection ou bien d'utiliser les 1600 photos (ou images), mots sonores, mots écrits dans des exercices variés.

Moyens :

Ce programme, avec ses nombreux exercices et options, contient 1600 photos, images et mots représentant des noms, adjectifs, verbes, adverbes, que l'on peut trier, afficher, écouter ou imprimer à volonté. Il contient ainsi des présentations visuelles ou sonores claires et soignées, identifiables aussi bien par des enfants que par des adultes, et des exercices paramétrables.

Niveau :

4 ans à Adulte.

Logiciel L E C

Réf: 5.12.0003.0000

Objectifs :

L.E.C a pour but d'améliorer le langage oral de l'enfant tant sur le plan lexical que syntaxique. Il est destiné à ceux qui présentent un trouble du langage ou simplement un retard d'apprentissage.

Moyens :

Ce programme comporte 5 modules pour travailler le langage oral mais aussi le langage écrit car il est possible à tout moment de changer le type de support oral ou écrit.

Niveau :

4 ans à 12 ans.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Langage oral

Séquences et Dysphasies

Réf: 5.12.0004.0000

Objectifs :

Ce logiciel a pour objectif de développer les compétences nécessaires aussi bien à l'apprentissage du langage oral que du langage écrit, chez des enfants dysphasiques.

Moyens :

Le logiciel permet un travail phonologique sur l'identification de séquences visuelles ou sonores, l'évocation rapide de mots, la métaphonologie, la discrimination, la compréhension de mots ou de phrases de difficulté syntaxique croissante.

Niveau :

5 ans à 12 ans.

La Course au trésor

Réf: 5.12.0005.0000

Objectifs :

Jeu multimédia d'aventures et de réflexion destiné à :

- Susciter des situations d'enrichissement du langage oral.
- Développer la mémorisation et la déduction logique.
- Découvrir le plaisir de lire tout en améliorant la compréhension.

Une nouvelle génération de logiciels avec encore plus d'animations, de qualité graphique et de plaisir !

Moyens :

Ce programme contient 3 niveaux de difficulté pour rendre la quête du trésor plus ou moins facile. De même, il existe une option lecteur / non-lecteur : pour chaque situation, il est possible d'afficher en direct le mode dessins, mots isolés ou phrases, de choisir la police cursive ou scripte, de coller ou non les mots du texte, d'enlever certaines lettres, d'écouter la consigne sonore...

Niveau :

6 à 14 ans.

La bonne case

Réf 5.12.0007.0000

Objectifs :

Améliorer la compréhension orale et/ou écrite. Travailler les notions spatiales et temporelles. Développer la structuration syntaxique et le raisonnement logico-verbal.

Moyens :

Contient 12 modules et 800 questions.

Niveau :

5 ans à adulte.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Langage oral

Langajo

Réf : 5.12.0006.0000

Objectifs :

Ce logiciel est destiné aux jeunes enfants et à ceux, moins jeunes, qui n'ont pas encore fait l'apprentissage d'un vocabulaire de base et des premiers concepts.

Ceci est généralement lié aux activités quotidiennes que le professionnel reproduit en séance sous la forme du jeu symbolique. Ceci permet à l'enfant d'enrichir son lexique et d'appréhender les concepts de base à travers le vécu de situations concrètes.

Ces activités ludiques permettent d'améliorer la compréhension verbale, d'enrichir le stock lexical et d'améliorer les capacités attentionnelles.

Moyens :

Les activités proposées dans ce logiciel permettent d'instaurer une phase intermédiaire entre le vécu de l'enfant et la représentation imagée que l'on retrouve dans la littérature enfantine ou dans le matériel orthophonique.

Les attraits du jeu sont préservés ainsi que les éléments positifs du jeu : la manipulation, la possibilité de faire plusieurs tentatives et d'expérimenter, la répétition des actions et des données à intégrer ainsi que l'utilisation de la même notion dans des situations variées.

Ces exercices peuvent également convaincre certains parents du bien fondé de la participation active de l'enfant aux tâches quotidiennes au domicile et leur présenter le langage qui peut y être associé. Langajo : pour faire rimer plaisir et langage...

A l'aide d'activités ludiques l'enfant doit placer des éléments en fonction des consignes verbales.

Les situations font appel au stock lexical, à la compréhension syntaxique, au dénombrement et à la maîtrise de la négation.

Certains exercices permettent également de travailler le schéma corporel.

Niveau :

4 à 7 ans.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Langage écrit

MIM Morphologique

Réf: 5.13.0001.0000

Objectifs :

Programme multimédia utilisant les procédures d'assemblage et d'adressage pour travailler le stock lexical, les stratégies de lectures, les capacités de transcription sur des graphèmes cibles: s/ss; c/q/k/qu; gu/ge; ill/y...

Moyens :

A partir de 10 thèmes-cibles sur les inversions consonantiques ou vocaliques, les 80 exercices du logiciel permettent de travailler le langage oral et écrit et de renforcer la correspondance graphème/phonème. Tous les exercices sont paramétrables et ouverts. Ceci vous permet d'entrer vos propres données selon le stock lexical et le niveau de difficulté de votre choix et les besoins de vos patients.

Niveau :

6 ans à Adulte.

MIM Sémantique

Réf: 5.13.0003.0000

Objectifs :

Améliorer le stock lexical et faciliter l'évocation. Procéder à une analyse segmentale et comprendre ce qui est lu. Elaborer des codes orthographiques.

Moyens :

A partir de 10 thèmes-cibles centrés sur des graphies souvent difficiles à acquérir en langage écrit : s/ss- c/q/qu/k- g/gu/ge- ill/y.... Ces exercices sont déclinés sur des situations rééducatives faisant intervenir en priorité le versant sémantique et la compréhension du langage oral ou écrit. Les 80 exercices du logiciel permettent d'enrichir le stock lexical, d'améliorer la précision de la lecture, de développer les capacités d'adressage ou d'assemblage, de renforcer la correspondance graphème/phonème.

Niveau :

6 ans à Adulte.

Lecture Flash

Réf: 5.13.0004.0000

Objectifs :

Les 2 modules « structures syllabiques » et « mots/pseudo-mots » permettent de faire un travail très précis de développement de la vitesse de prise d'informations visuelles en liaison avec le mémoire de travail et la représentation phonologique de la langue.

Moyens

Le programme propose l'affichage flash de syllabes, de mots ou de pseudo-mots selon un temps réglable au millième de seconde puis un jugement de similitude ou de différence. Le logiciel comporte des paramétrages variés pour développer la discrimination et renforcer le lien entre graphèmes et phonèmes.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Langage écrit

Le traitement précis des résultats par le logiciel met en évidence le type de processus de traitement graphémique et phonologique du patient selon la structure des syllabes et des mots présentés. Le programme comporte un corpus de plusieurs centaines d'items qui ont fait l'objet d'une expérimentation et d'une validation scientifique.

Niveau :

6 ans à Adulte.

Bien Lire Multimédia

Réf: 5.13.0005.0000

Objectifs :

Améliorer la qualité et la rapidité de la lecture. Créer un balayage visuel efficient. Augmenter les possibilités d'anticipation et entraîner de manière sélective les procédures d'adressage et d'assemblage. Comprendre et mémoriser ce qui est lu.

Moyens :

Programme d'entraînement progressif : "du mot au texte" . Découpage par groupes significatifs ou non significatifs.

Lecture flash avec logatomes, mots ou pseudo-mots

Niveau :

6 ans à adulte.

Longue Vue

Réf: 5.13.0006.0000

Objectifs :

Travailler la fenêtre visuelle attentionnelle en rapport avec l'aspect séquentiel du mot à apprendre. Entraînement de la voie phonologique par des listes de mots réguliers en relation avec un travail de mémorisation lexicale. Entraînement de la voie lexicale par des listes de mots irréguliers en liaison avec un travail séquentiel de prégnance visuelle et par des listes de mots dits « complexes » faisant appel à des règles contextuelles.

Moyens :

Différents modules permettront de travailler au choix les mots réguliers ou irréguliers selon les dernières avancées scientifiques du domaine de l'orthophonie et de la neuropsychologie : la prégnance Visuelle, le mode lacunaire, la copie différée, le rappel, la mémoire de travail, l'apprentissage et le contexte sémantique.

Le logiciel utilise une base de données de plus de 1000 mots et vous offre de plus la possibilité d'entrer vos propres mots ou phrases.

Niveau :

7 ans à Adulte.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Langage écrit

Orthographe Plus

Réf: 5.13.0007.0000

Objectifs :

Acquérir les principales règles d'accords déterminant/nom; sujet/verbe; nom/adjectif à partir d'exercices ludiques. Améliorer les capacités lexicales et l'orthographe d'usage.

Moyens :

Utilisation de situations pédagogiques ou rééducatives de complexité modulable faisant appel à : la mémoire visuelle, la prise d'indices, la généralisation de règles, le repérage de liens syntaxiques ou sémantiques, l'analyse logique et la maîtrise des temps de conjugaison.

Ce programme permet un travail progressif sur plus de 500 items, que l'on peut imprimer, comportant différents niveaux d'aide ou de réussite. Il contient de nombreux exercices d'associations, de transformations, de copie différée, de phrases lacunaires.... De plus, ce logiciel est entièrement ouvert, vous offrant ainsi la possibilité d'entrer vos propres exercices de manière simple et rapide.

Niveau :

7 ans à Adulte.

Compréhension de la lecture

Réf: 5.13.0008.0000

Objectifs :

Logiciel destiné à améliorer la compréhension de la lecture à partir d'un support mots, pseudo-mots, phrases, textes, images, fichiers sonores et séquences vidéo.

Moyens :

Le logiciel comprend 14 modules, plus de 2000 mots ou pseudo-mots, 1000 images, 1000 fichiers sonores et 50 séquences vidéo. Ce programme aide le patient à véritablement comprendre ce qu'il lit grâce à l'apport d'aides visuelles ou sonores. L'orthophoniste peut paramétrer à volonté le niveau de difficulté, le nombre d'images, de mots ou de phrases, le voisinage morphologique ou sémantique, le type de support choisi... Selon les modules, le travail sur la compréhension sera plutôt destiné aux enfants ou aux adultes illettrés ou présentant des troubles d'origine neurologique. Un clic droit sur chacune des 1000 images du logiciel lance le fichier sonore du mot correspondant si l'on veut travailler l'enrichissement du stock lexical ou l'évocation.

Un logiciel indispensable pour travailler le langage écrit avec un immense choix d'exercices, des items très nombreux et des séquences de lecture attrayantes et toujours renouvelées.

Niveau :

7 ans à Adulte.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Langage écrit

Orthographe d'usage

Réf: 5.13.0009.0000

Objectifs :

Renforcer et mettre en interaction les lexiques phonologique, orthographique et sémantique. - Enrichir le stock lexical. - Améliorer l'orthographe d'usage en automatisant les processus mentaux.

Moyens :

A partir d'une base de plus de 1400 mots triés par niveau de difficulté orthographique et de 3 modules Apprentissage – Renforcement – Contrôle qui contiennent de nombreux exercices permettant de travailler l'orthographe d'usage dans sa composante sémantique, linguistique, neurologique et métaphonologique. Les exercices utilisent la segmentation des mots en phonèmes et graphèmes, la segmentation de mots collés, la transcription, la complétude de mots, la lecture verticale et horizontale, la complétude de phrases lacunaires, la construction de phrases, la dictée, l'utilisation du lexique orthographique par évocation à l'aide de devinettes, la dictée....

Niveau : 7 ans à Adulte.

Signe Mots Sens

Réf: 5.13.0011.0000

Objectifs :

Ce logiciel permet de travailler l'anticipation en lecture, l'efficacité des déplacements oculaires et d'élargir l'empan visuel.

Dans les deux derniers modules, il s'agit d'associer et de transcrire des SMS ou des sigles.

Moyens :

Un système de défilement vertical ou horizontal avec des vitesses et longueurs variables permet de travailler la notion d'anticipation et de transcription. Ce défilement peut se faire à partir de lettres, de chiffres, de couleurs ou de signes.

La transcription s'effectuera dans un registre de langue écrite littéraire.

Niveau : 10 à 18 ans.

Analyse morphologique

Réf: 5.13.0012.0000

Objectifs :

Ce logiciel est conçu pour l'entraînement à l'analyse morphologique dans le but d'améliorer le lexique orthographique des collégiens dyslexiques ou non. Il s'adresse à des enfants à partir du CM2 et surtout à ceux qui sont au collège pour lesquels les orthophonistes possèdent moins d'outils.

Moyens :

Ce logiciel propose de développer la conscience morphologique par divers exercices d'ajout de préfixes et de suffixes, de recherche d'intrus dans des familles de mots ayant la même racine et de dérivation lexicales.

Il s'intéresse uniquement aux morphèmes dérivationnels.

Niveau : 8 ans à 15 ans.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Langage écrit

Lecture ouvre-toi

Réf: 5.13.0014.0000

Objectifs :

Lecture ouvre-toi est un cd-rom d'aide à la lecture. Nous utilisons comme textes de lecture des contes « traditionnels », pour leur valeur thérapeutique. Dans les contes, les enfants et les adolescents s'identifient à des personnages. Ils voient des difficultés rencontrées par d'autres avant eux. Ils peuvent dépasser leurs blocages en lecture.

Moyens :

Aussi, dans lecture « ouvre-toi » nous exerçons (sous forme de jeux) les différents vecteurs de la mémoire, et toutes les sensations.

Niveau : 3 ans à 7 ans.

Adulec

Réf: 5.13.0015.0000

Objectifs :

Ce logiciel a pour but de développer la pragmatique, la capacité d'analyse et de compréhension des écrits du quotidien.

Moyens :

ADULEC propose un parcours modulable qui va conduire le patient à consulter différents écrits de son quotidien en fonction de ses centres d'intérêt.

Le logiciel contient 175 exercices issus de 5 thèmes de la vie pratique : le voyage, le logement, l'école, la santé, les achats.

Chaque support de lecture fait d'abord l'objet d'une brève présentation animée invitant l'utilisateur à se concentrer sur certains éléments essentiels du fond ou de la forme. Des exercices contenant des distracteurs ou des intrus sont ensuite proposés. Enfin, chaque thème contient un module où l'utilisateur est amené à agir : on peut lui demander de recopier une information, de répondre à une contrainte donnée, de compléter un formulaire...

25 supports de lecture sont à découvrir.

Niveau : Adolescents et adultes.

Stock lexical

Réf: 5.13.0016.0000

Objectifs

Ce logiciel a pour but de travailler l'enrichissement du stock lexical, l'évocation, la catégorisation.

Ce programme sera utilisé avec profit dans les troubles du langage oral et écrit et pour la rééducation de troubles neurologiques (aphasies).

Moyens :

A l'aide de 10 modules vous pourrez travailler sur les associations mots/images, les synonymes, les contraires, les définitions, les dérivés, les catégorisations, les rimes.

Niveau : 6 ans à adulte.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Troubles cognitifs

Espace Multimédia

Réf: 5.14.0001.0000

Objectifs :

Améliorer les capacités instrumentales et l'organisation spatio-temporelle. Développer les fonctions cognitives. Augmenter la mémoire de travail et les capacités de discrimination. Enrichir le stock lexical lié à l'espace (prépositions, adverbes, mots-outils...).

Moyens :

Grâce à 5 modules intégrant des jeux, animations graphiques ou musicales et un système de correction, l'utilisateur peut dès le plus jeune âge, se familiariser avec l'ordinateur. Ce programme permet de travailler les notions suivantes : balayage visuel dans le plan, représentation mentale mémorisation de différences, déplacements, positions anticipation visuelle, discrimination, vocabulaire spatial, repérage dans le plan ou l'espace, latéralisation, perception synchrétique ou analytique de différences ou d'analogies entre les images, dessins.

Niveau :

3 ans à 12 ans.

Mémoire Auditive et Visuelle

Réf: 5.14.0002.0000

Objectifs :

Développer les capacités de discrimination visuelle et auditive, d'analyse séquentielle et de mémorisation. Prévenir les troubles de la lecture et améliorer l'orthographe d'usage.

Moyens :

Il s'agit de retrouver des paires de cartes identiques. En fonction de l'objectif recherché, l'utilisateur pourra sélectionner :

Le support auditif et/ou visuel. Le mode analytique ou séquentiel (un ou plusieurs motifs par carte). Le contenu des cartes. Les multiples paramètres (nombre d'images, de joueurs, position et structure de l'image, ordre à l'intérieur d'une séquence, complexité des motifs, type d'animation, temps d'apparition...).

Niveau :

5 ans à 13 ans.

Activités Logiques

Réf: 5.14.0003.0000

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.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Troubles cognitifs

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.

Niveau : 7 ans à 14 ans.

Activités numériques

Réf: 5.14.0004.0000

Objectifs :

Travailler les processus cognitifs et les notions permettant la construction de structures mathématiques : Appariement, dénombrement, comparaison, invariance, inclusions de classe, algorithmes de succession, ordination, équivalences, calcul mental, système décimal.

Moyens :

A l'aide de situations et d'exercices qui permettent de construire, de manipuler, de développer ses capacités cognitives en réalisant ses propres exercices. Les exercices sont organisés pour que le patient puisse accéder à la classification, à la sériation, à la notion de nombre et au symbolisme. Le paramétrage du logiciel est facile et souple afin que l'orthophoniste puisse proposer des activités variées et spécifiques à chaque patient.

Le programme utilise le canal visuel, auditif, avec des renforcements moteurs (constructions d'activités à la souris) ou kinesthésiques (pour les épreuves liées au rythme) et s'appuie sur un travail temporo-spatial, symbolique et linguistique.

Niveau : 5 ans à 13 ans.

Analyse

Réf: 5.14.0005.0000

Objectifs :

- Développer les capacités de perception et d'analyse.
- Favoriser la déduction logique et le raisonnement.
- Activer les fonctions cognitives et praxiques.
- Mettre en place des stratégies de mémorisation.

Ce logiciel sera surtout utilisé avec des patients présentant des déficits praxiques ou cognitifs et des troubles de visuo-analyse.

Moyens :

A l'aide de 6 modules, comportant des paramétrages précis, des thèmes de travail variés et des centaines d'items sous forme de photos, d'images, de lettres, de chiffres, de signes orientés.... Les exercices sont progressifs et permettent d'améliorer les capacités d'analyse et de synthèse tout en incitant à la mise en place de stratégies cognitives et exécutives. Les compétences de logique et de raisonnement sont abordées de manière ludique avec des consignes simples.

Niveau : 6 ans à Adulte

LOGICIELS DE REEDUCATION

Troubles cognitifs

Visuo

Réf: 5.14.0006.0000

Objectifs :

- Développer les capacités de perception
- Favoriser la discrimination visuelle
- Rééduquer les troubles visuo-attentionnels et visuo-spatiaux

Ce logiciel sera surtout utilisé en prévention avec des enfants pré-lecteurs, dans le traitement des dyslexies de surface, des dyslexies mixtes et des déficits attentionnels.

Moyens :

A l'aide de 6 modules, comportant des paramétrages variés et des centaines d'items sous forme de photos, d'images, de lettres, de chiffres, de signes orientés.... Les exercices sont progressifs et permettent d'améliorer les capacités d'analyse et de synthèse tout en incitant à la mise en place de stratégies et d'exploration visuelles et à la planification de tâches. Les présentations ludiques mais centrées sur l'item cible permettent de motiver le patient tout en activant les fonctions exécutives et cognitives.

Niveau :

4 ans à 7 ans.

Equivalences et calculs

Réf: 5.14.0007.0000

Objectifs :

Travail de construction du nombre par des exercices ludiques d'équivalences, de conversions, de proportionnalité, de conservation des quantités et de calcul mental sur les 4 opérations.

Moyens :

Grâce aux 5 personnages, le patient va faire des échanges de monnaie lui permettant de faire « fonctionner » les structures de conservation et d'équivalence au travers de situations variées.

Ainsi, il pourra, petit à petit, généraliser et anticiper, puis passer au niveau supérieur.

Au fur et à mesure des niveaux de difficulté, il pourra manipuler matériellement (impression de monnaie) puis mentalement les nombres en utilisant des voies opératoires de plus en plus complexes (+, -, x, :).

Il pourra également raisonner de façon progressive et logique pour maîtriser au final la notion de proportionnalité.

Ce logiciel peut également apporter une aide pour l'apprentissage des tables de multiplication. En effet, arrivé à un certain stade, le patient comprend qu'il peut utiliser les tables pour être plus efficace dans ses échanges. Cela lui permet donc d'acquérir des processus de mémorisation si difficiles en général à mettre en place pour ces patients.

Niveau :

7 à 14 ans.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Troubles cognitifs

Fenêtre attentionnelle

Réf: 5.14.0008.0000

Objectifs :

Selon une approche neuropsychologique des troubles d'apprentissage du langage écrit, le diagnostic de «dyslexie de surface» repose entre autres sur la mise en évidence d'un déficit de la fenêtre attentionnelle, justifiant le retard de développement ou la non constitution du lexique orthographique.

La prise en charge des enfants, adolescents et adultes présentant cette pathologie passe notamment par le développement de cette fenêtre attentionnelle, entraînement indispensable afin de permettre l'enrichissement futur du lexique orthographique.

Fenêtre attentionnelle est donc destiné à élargir l'empan visuel, condition indispensable à l'amélioration du lexique orthographique chez les patients présentant une dyslexie de surface ou mixte.

Moyens :

Le logiciel permet de travailler l'analyse visuelle, dans son aspect quantitatif et qualitatif, première étape de la voie lexicale. Après avoir évalué la fenêtre attentionnelle, ce logiciel permet de la développer grâce à des exercices ciblés et progressifs.

Les supports sont multiples : verbaux ou non-verbaux (ronds, formes, signes, silhouettes de mots ...).

La longueur de séquence et la durée d'affichage sont paramétrables.

Le logiciel contient une fiche d'utilisation avec des idées de pratique rééducative pour les dyslexies de surface.

Niveau : 6 ans à Adulte.

Repérage logique

Réf: 5.14.0009.0000

Objectifs :

Ce logiciel permet de travailler les associations logiques, la compréhension de consignes visuelles et/ou sonores, le balayage visuel, la capacité de raisonnement logique.

Ce programme sera utilisé avec profit dans les troubles visuo-spatiaux ou du raisonnement logique.

Moyens :

Améliorer les stratégies cognitives et le repérage logique à l'aide de grilles à compléter. Les consignes de complexité croissante permettent de travailler la compréhension verbale ou non verbale, les consignes sonores et/ou visuelles et le mode affirmation versus le mode négation.

Le logiciel permet également d'améliorer le repérage spatial dans le plan (lignes/colonnes).

Niveau : 4 à 9 ans.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Troubles neurologiques

MULTIFLEX

Réf: 5.15.0005.0000

Objectifs :

Multiflex (TDA 2) permet de travailler de façon spécifique à la prise en charge de déficit d'inhibition, de flexibilité, d'interférence mais aussi sur le travail du partage attentionnel et de la mise à jour.

Moyens :

Multiflex est basé sur la stimulation, par des exercices répétés et de longue durée et s'inscrit dans un travail global incluant la conscientisation et le contrôle du "geste" attentionnel.

Multiflex propose des exercices basés sur des réactions à des stimuli faisant intervenir de multiples paramètres modifiables à volonté (moyenne des temps de réaction, intervalles inter-stimuli, durée d'affichage et nature du stimulus, interactions visuelles et auditives, degré de complexité, affichage des résultats). Ces exercices sont adaptables de façon précise et rigoureuse à chaque patient.

Niveau : 6 ans à Adulte.

COGITER

Réf: 5.5.0001.0000

Objectifs :

COGITER est un logiciel qui vise la prise en charge des troubles sémantiques, des troubles de la perception visuelle, de la mémoire et du raisonnement logique. Il pourra être utilisé pour la prise en charge des patients atteints de démence, cérébro-lésés ou aphasiques. Bien que conçu prioritairement pour des patients adultes, il pourra être proposé aux enfants afin d'améliorer leurs connaissances lexicales ainsi que leur attention visuelle.

Moyens :

A l'aide de centaines de photos en grand format et de fichiers sonores, le logiciel propose 4 modules de base permettant d'activer les fonctions cognitives de l'enfant ou l'adulte. De plus le module appariements sémantiques permet d'entrer facilement vos propres données.

Niveau : 7 ans à Adulte

TDA

Réf: 5.15.0002.0000

Objectifs :

Notre logiciel de rééducation de l'attention (T.D.A.) est destiné à travailler de manière spécifique les différents modules de l'attention que sont la focalisation attentionnelle et l'attention divisée.

Moyens :

Les consignes et animations ont été choisies afin de renforcer l'attention. Ce logiciel propose des exercices basés sur des réactions à des stimuli faisant intervenir de multiples paramètres modifiables à volonté : Moyenne des temps de réaction, intervalles inter-stimuli, durée d'affichage, nature du stimulus, interactions visuelles et auditives, degré de complexité, affichage des résultats.

Niveau : 6 ans à Adulte.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Troubles neurologiques

Aphasia

Réf: 5.15.0003.0000

Objectifs :

Programme pour travailler l'évocation, la compréhension orale ou écrite et l'expression orale avec des patients aphasiques. Le logiciel propose des centaines de photos et des vidéos spécialement adaptées à des adultes pouvant présenter des troubles visuels et un mode désigneuse pour les patients ne pouvant manipuler la souris.

Moyens :

A partir de plus de 700 photos en grand format et de séquences vidéos évoquant des scènes de la vie quotidienne, le logiciel propose des moyens de facilitation que l'orthophoniste peut activer à volonté : contexte sémantique, mot associé, ébauche orale, longueur du mot, indigage écrit, phrase lacunaire... Le programme permet de travailler par thème sémantique (animaux, fruits, métiers, loisirs, aliments...) ou par voisinage morphologique en fonction de phonèmes cibles à choisir librement dans une liste. De plus, il est possible de sauvegarder les résultats, d'enregistrer le récit écrit et le récit oral (si vous disposez d'un microphone) et de comparer ainsi les productions du patient au cours de la rééducation. Ce logiciel conviendra donc à la rééducation de la majorité des aphasiques ainsi que certains patients dysphasiques ou présentant des troubles du langage oral.

Un logiciel de nouvelle génération qui incorpore l'enregistrement sonore des récits et des séquences vidéo spécialement conçues pour faire parler les patients. Possibilité d'utiliser le mode désigneuse. Ainsi le patient qui ne peut manipuler la souris pourra utiliser les exercices du programme à l'aide d'un contacteur. Il est possible de modifier à volonté la cadence du désigneuse pour obtenir un défilement plus ou moins rapide. Sélectionner la vitesse 1 en cliquant " + " ou " - " pour obtenir un défilement lent ou 10 pour très rapide. Lorsque le pointeur (flèche orange) sera positionné à l'endroit souhaité dans un exercice, appuyer sur le bouton du contacteur ou de la souris.

Niveau : Adultes cérébrolésés.

Préventz Alz

Réf: 5.15.0007.0000

Objectifs :

Logiciel pour évaluer les capacités cognitives des patients atteints d'une maladie dégénérative et plus particulièrement de la maladie d'Alzheimer.

Moyens :

Afin de mieux adapter la prise en charge, il est important de bien évaluer les fonctions préservées et surtout d'accompagner les aidants.

En plus de l'évaluation, 2 modules proposent aux aidants des conseils pratiques pour la vie quotidienne

Niveau : Adulte.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Troubles neurologiques

Mots cachés Mots codés

Réf: 5.15.0007.0000

Objectifs :

Ce logiciel s'adresse à des patients cérébro-lésés présentant un déficit spécifique (aphasie, héminégligence) ou plus global (troubles de l'attention et de la stratégie après un traumatisme crânien).

Moyens :

Les thèmes abordés dans ce logiciel sont spécifiquement adaptés pour les adultes. Ils s'agit de rechercher des mots dans des grilles soit à l'aide de catégorisation sémantique soit par indigage visuel.

De difficulté croissante et progressive, ce logiciel est devenu indispensable pour les patients aphasiques présentant des négligences visuelles ou un manque du mot.

Niveau :

Adulte

Visu Mémo

Réf: 5.15.0010.0000

Objectifs :

Ce programme a été conçu en priorité pour des adultes afin de :

Proposer des stratégies cognitives de mémorisation

Entraîner et développer la mémoire à court terme

Augmenter les capacités de rétention séquentielle

Rééduquer les troubles visuo-attentionnels et visuo-spatiaux

Entraîner le patient dans le domaine linguistique pour structurer la mémoire verbale

Améliorer les fonctions de récupération et de rappel.

Moyens :

A l'aide 10 thèmes inspirés de situations de la vie quotidienne (bricolage, cuisine, lettres, chiffres, numéros de téléphone, listes, formes géométriques, pré-noms, voyages, journal) le logiciel permet l'entraînement sur les fonctions de mémorisation, de récupération et de rappel.

Le tableau des paramètres permet de régler :

- La durée d'affichage des modèles (de 5 secondes à durée illimitée)

- La complexité de l'empan proposé

- Le nombre d'items et de travailler soit en mode identification (recherche du modèle initial dans une série), soit en mode reproduction (reconstitution par le patient du modèle initial)

Niveau :

Adultes / Seniors.

LOGICIELS DE REEDUCATION

Troubles neurologiques

Profil cognitif et linguistique

Réf: 5.16.0011.0000

Objectifs :

Évaluez le profil cognitif et linguistique de vos patients dans 8 domaines : Perception, Attention, Mémoire, Logique, Visuo-spatial, Langage oral, Langage écrit, Compétences transversales...

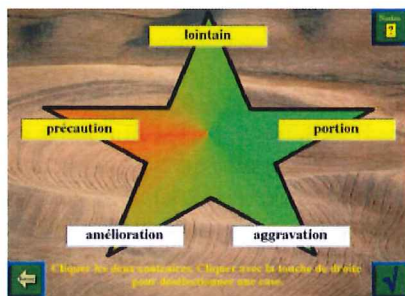
Moyens :

Ce logiciel dresse le profil cognitif et linguistique d'un patient dans chacun de ces domaines. Le moteur intelligent de génération de parcours sélectionne automatiquement les épreuves pertinentes selon l'âge du patient et les réponses fournies.

Possibilité de sauvegarder et d'imprimer tous les résultats d'une session avec le profil cognitif et linguistique du patient et de donner des conseils de projet thérapeutique.

Niveau :

8 ans à 18 ans



SPRINT / SPRINTO DYSLEXIE

Sprint aide les enfants, les jeunes et les adultes souffrant de troubles d'écriture et de lecture tels que la dyslexie. Sprint vous propose une voix claire et agréable pouvant lire des textes. Voici un bref aperçu des possibilités que vous offre Sprint :

La barre d'outil dans Word

Sprint peut être intégré dans Microsoft Word. La barre d'outil de Sprint s'affiche alors dans le logiciel et vous aide à lire et à écrire des documents. Sprint peut lire un texte entier, peut lire phrase par phrase, paragraphe par paragraphe ou mot par mot. Sprint peut aussi épeler les mots difficiles. Chaque mot et chaque phrase lus par Sprint sont indiqués par une couleur, ce qui permet à l'utilisateur de suivre et de participer activement à la lecture du texte. Sprint combine donc feedback visuel et auditif.

Si vous ne voulez pas entendre le texte en entier, vous choisissez l'option clic et lire pour entendre la partie du texte que vous désirez écouter.

Entendez ce que vous écrivez

Sprint peut lire automatiquement ce que vous écrivez. Vous pouvez opter pour un feedback lettre par lettre, mot par mot, ou phrase par phrase, ou pour une combinaison de ces possibilités. Cet outil vous permet de détecter rapidement les fautes, d'autant plus si vous travaillez dans Word en utilisant le correcteur orthographique.

Sprint évolue avec votre enfant

Sprint aide les jeunes enfants à remédier à leurs troubles de lecture et d'orthographe. Grâce aux outils de soutien que Sprint leur propose, les jeunes lecteurs peuvent s'exercer de façon ciblée et adaptée à leur besoin. Sprint offre une tonne de possibilité et évolue en même temps que votre enfant : il aide à apprendre à lire et à écrire, il aide à préparer et à apprendre les leçons, il s'avère être un outil précieux pour l'apprentissage des langues étrangères. Il est une aide efficace aussi bien dans l'enseignement primaire que dans l'enseignement secondaire. Les

CD Réf : 2.521001.0000 USB (SprintO) Réf : 2.52.1001.0001

CD Réf : 2.52.1001.1000 USB (SprintO +) Réf : 2.52.1001.1001

PREDICTION DE MOT

Skippy fournit de l'assistance aux personnes capables d'utiliser un clavier normal, mais pour qui l'usage des touches demande un effort considérable. Quelques frappes de lettres suffisent pour que Skippy devine le reste du mot.

Le programme fait des anticipations pendant la frappe : une seule frappe supplémentaire suffit alors, pour que le mot entier - correctement écrit - apparaisse à l'écran. Seuls les mots que Skippy ne connaît pas encore doivent être tapés en entier, mais ceux-ci sont repris dans les prédictions dès leur prochaine utilisation.

Skippy fait également attention à la pertinence du mot dans le contexte de la phrase. Pour ce faire, le programme prédit le mot suivant en fonction de sa probabilité d'utilisation avec le mot précédent.

En moyenne, Skippy permet donc de taper deux fois moins de lettres pour un même texte.

Skippy - Français

Menu

- 1 Bonne
- 2 Bonheur
- 3 Bons
- 4 Bonnes
- 5 Bonjour
- 6 Bond
- 7 Bondir

Réf : SKIPPY

BON DE COMMANDE

à retourner, accompagné de votre règlement, à :
 CIMIS - 33 chemin des avoux - 01120 DAGNEUX
 Fax : 04.72.69.70.81 - e-mail : info@cimis.fr

Cimis
 Tél. 04.72.69.70.80 www.cimis.fr

☐ Madame	☐ Mademoiselle	☐ Monsieur
Nom :		Prénom :
Société :		Fonction :
Adresse :		
Code postal :		Ville :
Tél :		Fax :
E-mail :		

Réf	libellé	quant	Prix unit	Total

Participation port Colissimo recommandé + A.R.		14,50 €
Envoi contre remboursement : rajouter 8 € →		
TOTAL		