



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Fiche Pédagogique

### Plate -forme logopedia

### Instrument digital pour l'éducation du langage des élèves sourds

### Tronc du module /R

Contact : Prof. Ioana Cherciu  
Etablissement : C.S.E.I. "Elena Doamna" Focșani



Site internet : [www.cseielenadoamna.ro](http://www.cseielenadoamna.ro)

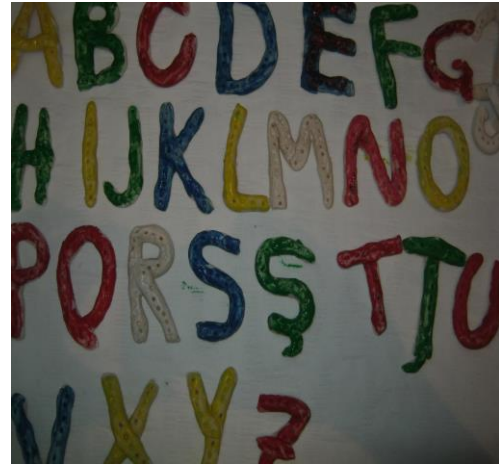
**Définition globale :** Mise en œuvre d'un nouveau projet - Projet National *Logopedia* développé par l'organisation *Save the Children* avec le soutien financier de la Fondation Orange. Il s'agissait de l'un des projets lauréats du fonds « *Le monde par la couleur et le son* », édition 2016, consacré à l'amélioration de la qualité de vie des personnes ayant une déficience visuelle et auditive.

**Utilisation / domaine d'action :** Le projet s'adresse aux élèves sourds de notre école, une école "d'apprentissage pour la vie"- un lieu où chaque enfant se sent libre et peut développer sa personnalité, ses talents, ses compétences et se préparer pleinement pour l'intégration dans la société, malgré le déficit sensoriel qu'il a.

**Objectifs:** L'objectif principal du projet était d'accroître le niveau d'identification et d'utilisation des sons et du langage parlé chez les enfants sourds et ayant des troubles de langage avec les moyens digitaux.

**Principes et fondements théoriques :** Pour atteindre l'objectif proposé, la plate-forme Logopedia est un logiciel professionnel développé avec les dernières technologies Web qui aident les logopèdes, les thérapeutes et les enseignants qui travaillent avec des enfants malentendants ou ayant des troubles de langage. Les 11 jeux éducatifs proposés sont interactifs, ils peuvent être joués individuellement ou avec la participation directe de l'enseignant ou du thérapeute et invitent l'enfant à pratiquer de manière agréable et

efficace la communication en roumain. Cet outil d'orthophonie digitale a pour but d'aider l'enfant à améliorer ses compétences en communication verbale et écrite grâce au soutien et aux réactions d'un adulte du public.



**Instruments / Présentation de la méthodologie :** On a appelé l'activité individuelle basée sur le jeu Logopetrics, « *Nous divisons correctement les mots en syllabes* ». Les méthodes et techniques utilisées ont été l'explication, la lecture labiale le jeu d'exercices, l'observation systématique, la formation assistée par ordinateur. Cette activité a duré 20 minutes et a été basée sur le jeu Logopetrics qui encourage l'enfant à reconnaître différents objets et à nommer leurs noms. Prenant en considération le fait que l'élève qui a participé à l'activité est en 7<sup>e</sup> année et a 14 ans, nous avons adapté le jeu en fonction de ses particularités psycho-individuelles de développement et nous lui avons demandé de diviser en syllabes les mots qui défilaient sur l'écran de la tablette.



Le jeu est différent des 10 autres jeux de la plate-forme car, pour pouvoir jouer, l'animateur de *Logopedia* doit fournir des commentaires à l'élève à l'aide d'un appareil, autre que celui du joueur, la console de l'animateur. Ainsi, lorsque l'enfant accomplit sa tâche, le facilitateur pousse la console et son expérience sera comme si le jeu "comprendait" ce qu'il disait, ce qui apporte un degré élevé d'interactivité. Au cours de cette activité, l'élève a été connecté sur la tablette et je me suis connecté à mon téléphone portable. Un tableau apparaît sur l'écran de l'élève et les puces contenant des images tombent du haut. L'enfant avait pour tâche de séparer correctement le mot du dessin et de le prononcer correctement. Si la prononciation était correcte, on appuyait sur un bouton du téléphone portable. Sur simple pression d'un bouton, le jeton s'est transformé en feu d'artifice puis il est disparu. Si l'enfant ne prononçait pas correctement, le jeton tombait. Tous les jetons qui tombent sont assis les uns sur les autres et le jeu se termine quand il occupe toute la place.

**Evaluation:** L'élève apprend à prononcer correctement et gagne en autonomie. Tous les jeux de la plate-forme *Logopedia* présentent un avantage à la fois pour les enfants malentendants et pour les enseignants qui les coordonnent, car il est plus facile pour eux de préparer leurs fiches de travail. Les enseignants ne doivent plus passer beaucoup de temps à chercher les bonnes images. Ainsi, la plate-forme se révèle efficace en économisant du temps et des ressources pédagogiques modernes. Tous les jeux de la plate-forme *Logopedia* peuvent être utilisés à différents moments de la leçon et sont très utiles pour capter l'attention ou l'évaluation.

#### **REFERENCES :**

1. Imbir I., Tohănean C., Roșculeț G. și alții, *Ghid de bune practici pentru educarea limbajului copiilor cu deficiență de auz*, Organizația Salvați Copiii cu sprijin din partea Fundației Orange, București, 2018