



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fișa pedagogică.

PLATFORMA LOGOPEDIA

INSTRUMENT DIGITAL DESTINAT EDUCĂRII LIMBAJULUI ELEVILOR CU DEFICIENȚĂ DE AUZ

Trunchiul /E de la a Educa

C.S.E.I. "Elena Doamna" Focșani RO

Definiție globală / scurtă descriere a conținutului: Implementarea unui proiect inedit - Proiectul național *Logopedia* derulat de Organizația Salvați Copiii cu sprijin financiar primit din partea Fundației Orange. Acesta a fost unul dintre proiectele câștigătoare în cadrul Fondului de finanțare „Lumea prin Culoare și Sunet”- ediția 2016, dedicat îmbunătățirii calității vieții persoanelor cu deficiențe de vedere și de auz.

Utilizare / domeniu de aplicare: Proiectul se adresează elevilor deficienți de auz din școala noastră, o școală în care se „învață pentru viață”, dintr-un loc unde fiecare copil se simte liber și poate să-și dezvolte personalitatea, talentele, aptitudinile și să se pregătească temeinic pentru integrarea în societate, în ciuda deficitului senzorial pe care îl are.

Obiective : Principalul obiectiv al proiectului a fost să crească nivelul de identificare și folosire a sunetelor și a limbajului vorbit în rândul copiilor cu deficiență de auz și de vorbire prin utilizarea mijloacelor digitale.

Principii și fundamente teoretice: . Pentru atingerea obiectivului propus s-a creat platforma *Logopedia* - un **software profesional** realizat cu ajutorul ultimelor tehnologii web care vine în ajutorul logopezilor, terapeuților și cadrelor didactice care lucrează cu copii cu deficiențe de auz sau dificultăți de vorbire. Cele 11 jocuri educaționale digitale propuse sunt interactive, pot fi jucate individual sau cu implicarea directă a cadrului didactic ori a terapeutului și invită copilul să exerseze într-un mod plăcut și eficient comunicarea în

limba română. Scopul acestui instrument logopedic digital este acela de a ajuta copilul să își îmbunătățească capacitățile de comunicare verbală și scrisă cu suportul și feedbackul primit din partea unui adult auzitor. (

Instrumente / Prezentarea metodologiei: Activitatea individuală desfășurată pe baza jocului *Logopetrics* am numit-o „Despărțim corect în silabe”. Metodele și tehnicile folosite au fost explicația, labiolectura, exercițiul-joc, observația sistematică, instruirea asistată de calculator. Această activitate a avut o durată de 20 de minute și s-a bazat pe jocul *Logopetrics* care încurajează copilul să recunoască diferite obiecte și să rostească denumirea lor. Ținând cont că elevul care a participat la activitate este clasa a VII-a și are 14 ani, am adaptat jocul în funcție de particularitățile de dezvoltare psihoindividuale ale acestuia și i-am solicitat să despărteze în silabe cuvintele care rulau pe ecranul tabletei.

Jocul este deosebit față de celelalte 10 ale platformei, deoarece pentru a juca este nevoie ca facilitatorul *Logopedia* să furnizeze feedback elevului folosind un dispozitiv diferit de cel al jucătorului, o așa numită consolă a facilitatorului. Astfel, atunci când copilul își îndeplinește sarcina, facilitatorul apasă consola iar experiența copilului va fi ca și când jocul „înțelege” ceea ce el rostește ceea ce aduce un grad mare de interactivitate. Pe durata acestei activități, elevul a fost logat pe tabletă, iar eu m-am logat pe telefonul mobil. Pe ecranul elevului apare o tablă iar jetoanele cu imagini cad din partea de sus. Copilul a avut sarcina să despărteze corect în silabe cuvântul de sub desen și să pronunțe cât mai corect. Dacă pronunția a fost corectă, eu am apăsat pe un buton aflat pe telefonul mobil. La apăsarea butonului, jetonul s-a transformat într-un foc de artificii și apoi a dispărut. Dacă copilul nu a pronunțat corect atunci jetonul a căzut. Toate jetoanele care cad se așează unele peste altele și jocul se încheie dacă se ocupă tot spațiul.

Evaluare: Elevul învață cum să pronunțe corect și câștigă autonomie. Toate jocurile platformei *Logopedia* sunt un câștig atât pentru copiii cu deficiențe de auz, cât și pentru cadrele didactice care îi coordonează, pentru că le ușurează munca de a elabora fișe de lucru consumând foarte mult timp în căutarea unor imagini potrivite. Astfel, platforma se dovedește eficientă oferind economie de timp și mijloace moderne de predare. Toate jocurile platformei *Logopedia* pot fi folosite în diferite momente ale lecției și sunt foarte utile pentru captarea atenției sau pentru evaluare.

BIBLIOGRAFIE

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