

CENTRUL JUDEȚEAN DE RESURSE ȘI ASISTENȚĂ EDUCAȚIONALĂ IAȘI

CENTRUL LOGOPEDIC INTERȘCOLAR IAȘI

APLICAȚII SOFTWARE UTILIZATE ÎN PRACTICA LOGOPEDICĂ



IAȘI 2021

CUPRINS

INTRODUCERE	2
GOOGLE CLASSROOM	3
ADSERVIO	13
PLATFORMA MICROSOFT TEAMS	31
UTILIZAREA APLICAȚIEI MICROSOFT OFFICE POWER POINT ÎN ELABORAREA PROGRAMULUI LOGO KIT	44
LEARNINGApps	53
WORDWALL	63
STORY JUMPER	74
LIVEWORKSHEETS	77

INTRODUCERE

Terapia logopedică online a venit peste noi fără notificare, fără manual de instrucțiuni, ca o provocare a acestor vremuri pandemice: "E posibil să se desfășoare online terapia logopedică?", "Pentru toți copiii, indiferent de vârstă, diagnostic?", "Cum se va putea desfășura evaluarea online?", "Vom putea transpune online materialele și instrumentele de lucru?". Iată doar câteva întrebări care ne-au provocat să ne reinventăm, să ne readaptăm terapia logopedică pentru a asigura servicii de calitate și în mediul online. Așa s-a născut acest ghid, al colectivului de logopezi de la CJRAE. Desigur, el va rămâne o resursă importantă care ne va reaminti nu atât de vicisitudinile vremurilor pandemice prin care am trecut, cât de adaptabilitatea competențelor noastre profesionale la varii contexte de viață, de a fi reușit să transformăm provocările în oportunități de dezvoltare profesională.

A fost nevoie de creativitate și organizare, ne-am adaptat diverselor platforme alese de către școală (Google Classroom, Adservio, Microsoft Teams, Wordwall), am utilizat diferite aplicații care să slujească scopurilor specifice terapiei logopedice (Power Point, Story Jumper, LiveWorkSheets etc.).

Împreună, prin motivație și dăruire, am reușit să colorăm curcubeul, care ne arată că "Totul va fi bine" și, așa a fost. Mulțumim tuturor colegilor care au contribuit la realizarea acestui ghid!

Echipa CLI Iași

GOOGLE CLASSROOM

prof. logoped TEODORA PURLE

1. Prezentare generală

Google classroom este o aplicație pentru educație inclusă în pachetul G Suite for Education, care a fost dezvoltată de către Google în colaborare cu profesori, pentru a-i ajuta să economisească timp și să își organizeze orele într-un mod eficient. În același timp, Google Classroom îi ajută pe profesori să comunice mai ușor și în timp real cu elevii, părinții și colegii lor, profesori.

Aplicația a fost lansată de către Google în august 2014 și este folosită astăzi de peste 20 de milioane de profesori și elevi din întreaga lume.

Google Classroom este o platformă web gratuită, cu o interfață disponibilă și în limba română, care integrează celelalte servicii G Suite pentru educație, precum: Google Docs, Google Slides, Google Sheets, Google Forms, Google Sites, Google Drive și Google Calendar.

Cum se activează Google Classroom

Pentru a utiliza Classroom în școală este necesară **activarea licenței G Suite for Education pentru instituția educațională** pe care o reprezentați. Este nevoie să faceți acest lucru deoarece, pentru autentificarea în această aplicație, nu puteți utiliza un cont de Gmail personal și nicio altă adresă de e-mail. Altfel spus, după migrarea la G Suite for Education numele de utilizator va avea forma NumeleTău@ȘcoalaTa.ro.

Licența G Suite for Education este oferită în mod gratuit de către Google pentru orice instituție educațională și are valabilitate nelimitată (numărul de conturi poate să depășească 10.000 de utilizatori).

După migrarea la G Suite for Education veți putea utiliza în mod gratuit toate serviciile incluse în pachetul de aplicații Google pentru educație:

- **Aplicații pentru comunicare:** Gmail, Calendar, Hangouts, Google Plus
- **Aplicații pentru colaborare:** Google Classroom, Google Docs, Google Sheets, Google Slides, Google Forms, Google Drawings, Google My Maps, Google Sites
- **Aplicații pentru stocare de date:** Google Drive și Google Vault.

[ACTIVEAZĂ G SUITE FOR EDUCATION PENTRU ȘCOALA TA!](#)

Avantajele utilizării aplicației:

- **Aplicație gratuită și sigură.**

Aplicația Google Classroom nu conține reclame și nu folosește niciodată conținutul sau datele elevilor sau profesorilor în scopuri publicitare.

- **Aplicație accesibilă oriunde și oricând**

Puteți accesa Google Classroom cu orice navigator de Internet al unui computer (de ex. Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari) sau de pe dispozitivele mobile, deoarece Classroom este disponibilă pentru sistemele Android și iOS (descărcare din Google Play Store sau App Store pentru iOS).

- **Ușor de configurat**

Cu aplicația Google Classroom, profesorii pot crea un curs și pot invita elevi și profesori colaboratori să se alăture cursului.

- **Elevii se pot adăuga ușor la curs**
- **Se pot gestiona mai multe cursuri.** Puteți să reutilizați postările cu anunțurile, temele și întrebările din fluxurile altor cursuri.
- **Se poate preda în parteneriat, împreună cu alți profesori.** Pentru a vă ajuta să gestionați activitățile și temele din cadrul fluxului, puteți invita până la 20 de profesori colaboratori pentru un singur curs Google Classroom.

- **Se pot crea șabloane printr-un singur clic.** Puteți crea fișiere individuale pentru fiecare elev, printr-un singur clic, distribuind șabloane de orice tip (documente, prezentări, foi de calcul, imagini etc.).
- **Se pot crea materiale personalizate fiecărui elev, chiar și de evaluare.** Se pot adăuga materiale de facilitare la sarcinile de lucru, cum ar fi videoclipurile YouTube, chestionare cu Google Forms, fișiere de tip PDF și alte fișiere din dosarele Google Drive. Profesorii și elevii, împreună cu părinții pot desena, pot scrie note și evidenția datele în aceste documente cu ajutorul aplicației Google Classroom de pe dispozitivele mobile.
- **Se pot personaliza temele pentru acasă.** Adăugați opțional un subiect pentru teme pe care să îl utilizați pentru o filtrare eficientă și găsire rapidă, un termen de predare pentru temele elevilor pentru a putea vizualiza temele întârziate, temele nefinalizate.
- **Se poate planifica conținutul unei tulburări în avans.** Puteți programa anunțurile, întrebările și temele pentru a fi postate automat în fluxul cursului, la o anumită dată și la o anumită oră. Astfel, elevii vor avea acces la informații doar în momentul în care au nevoie de ele și se pot organiza mai bine.
- **Se poate crea rapid sondaje de opinie.** Postați o întrebare pentru elevi cu variante multiple de răspuns, apoi puteți să vizualizați răspunsurile selectate de către elevi, direct din aplicația Google Classroom.
- **Oferă personalizarea fiecărei tulburări de limbaj** (dislalie, Î.D.L. etc.), pe teme și subteme, cu sarcini specifice de lucru, în funcție de vârstă, clasă, tulburare etc.
- **Toate resursele sunt păstrate într-un singur loc.** Puteți să creați o pagină de resurse a cursului pentru documente cum ar fi: programa cursului sau programa școlară, manuale electronice, modalitățile de evaluare, regulile clasei, catalogul virtual, metodologii, norme de lucru și de protecție, instrucțiuni de securitate și sănătate în muncă etc.
- **Se lucrează în cel mai organizat mod, părinții putându-se orienta în funcție de propriile nevoi ale copilului.** Google Classroom permite să revizuiți munca elevilor incluzând sarcini, întrebări, note și comentarii. De asemenea, profesorii pot

organiza fluxul cursului prin adăugarea de subiecte la postări și prin filtrarea acestora după subiectele selectate.

- **Evaluarea este rapidă și ușoră, atât cea orală (în timp real) cât și cea scrisă.** Elevii pot fi sortați alfabetic, se poate vizualiza cine a predat tema și se pot adăuga comentarii private, oferind feedback, inclusiv din versiunea mobilă a aplicației.
- **Se comunică rapid, eficient și în timp real.** Profesorii au posibilitatea de a crea teme, de a trimite anunțuri și de a începe imediat discuții cu elevii de la curs. Aceștia interacționează între ei sau cu profesorii, distribuind resurse în fluxul cursului sau prin e-mail.
- **Feedback-ul oferit este în timp real.** Fișierele în care lucrează elevii pot fi vizualizate, comentate și editate în timp real. Se pot face adnotări direct de pe dispozitivul mobil.
- **Se poate lucra individual dar și pe grupe, gestionând comunicarea.** Se pot posta anunțuri, angaja elevii în discuții bazate pe întrebări sau muta subiecte importante pentru a fi poziționate primele în fluxul cursului. În plus, aplicația permite să gestionați permisiunile pentru cei care pot face postări și să excludeți din discuție anumiți elevi, dacă decideți că aceștia și-au pierdut dreptul de a posta sau de a comenta în cadrul fluxului unui curs.
- **Distribuiți conținutul printr-un singur clic.** Cu ajutorul extensiei *Trimiteți în Google Classroom*, se poate distribui către elevi sau colaboratori link-uri, videoclipuri și imagini de pe Internet.
- **Comunicarea cu părinții este în timp real, părintele devenind un facilitator în cadrul terapiei.** Sau, dacă nu pot participa direct, părinții pot primi prin e-mail un rezumat al activității desfășurate. Rezumatul Google Classroom pentru părinți include sarcinile de lucru ale elevilor. De asemenea, părinții primesc anunțurile și întrebările postate de profesori în fluxul cursului la care s-au înscris.

2. Tipuri de tulburări în care a fost utilizată

- Tulburări de pronunție;

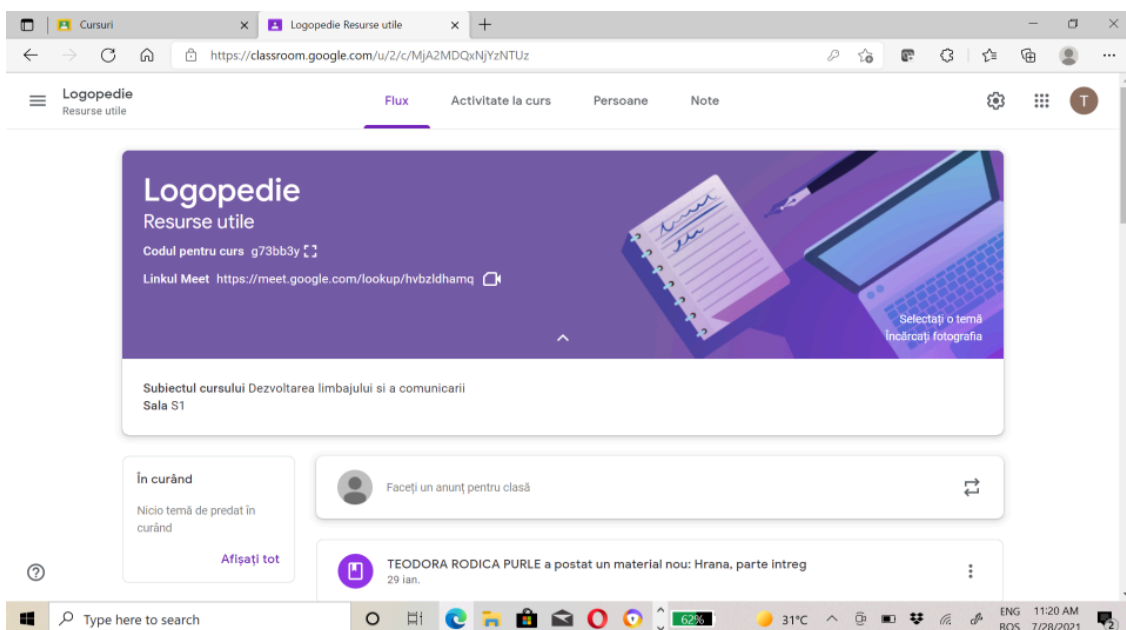
- Tulburări de dezvoltare a limbajului;
- Tulburări polimorfe;
- Tulburări de ritm și fluentă.

3. Obiectivele urmărite în utilizarea platformei

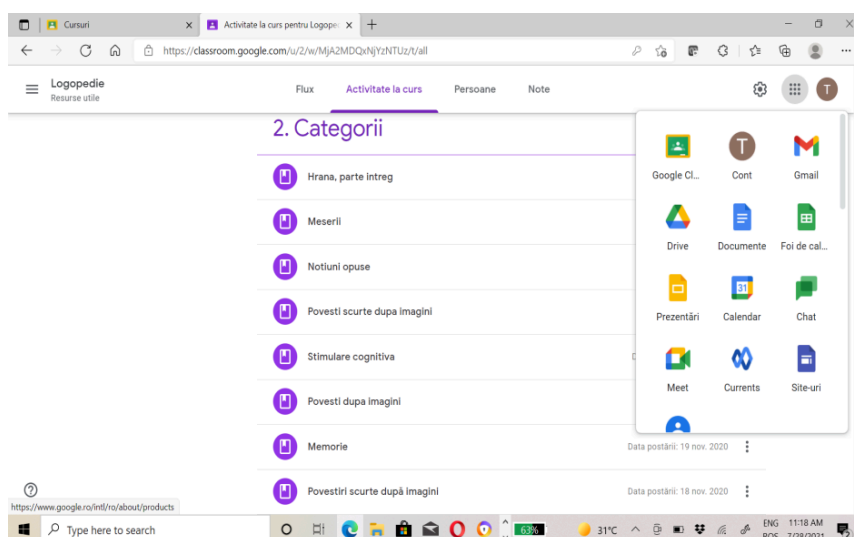
- Familiarizarea copiilor/părinților cu mediul on-line;
- Stabilirea regulilor de comunicare on-line (pentru activități de grup);
- Asigurarea suportului emotional al copiilor;
- Adaptarea terapiei logopedice la orarul părinților (pt cei mici);
- Crearea unui mediu on-line stimulat și motivațional pentru copii;
- Orientarea și ghidarea părintelui pe platformă;
- Operaționalizarea obiectivelor terapiei logopedice pentru părinți;
- Crearea parteneriatului educațional și în mediul on-line;
- Transformarea părintelui din "facilitator" al învățării în co-terapeut;
- Monitorizarea progresului copiilor înscriși în terapie logopedică;
- Facilitarea "întâlnirii" în mediul on-line cu alți colegi de terapie.

4. Exemplificări

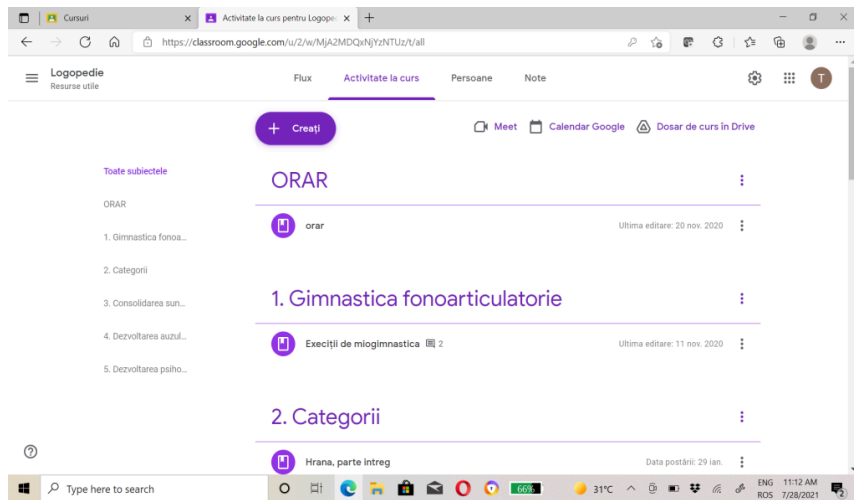
- ☐ Elevii pot să se alăture unui curs printr-un cod (oferit de școală).



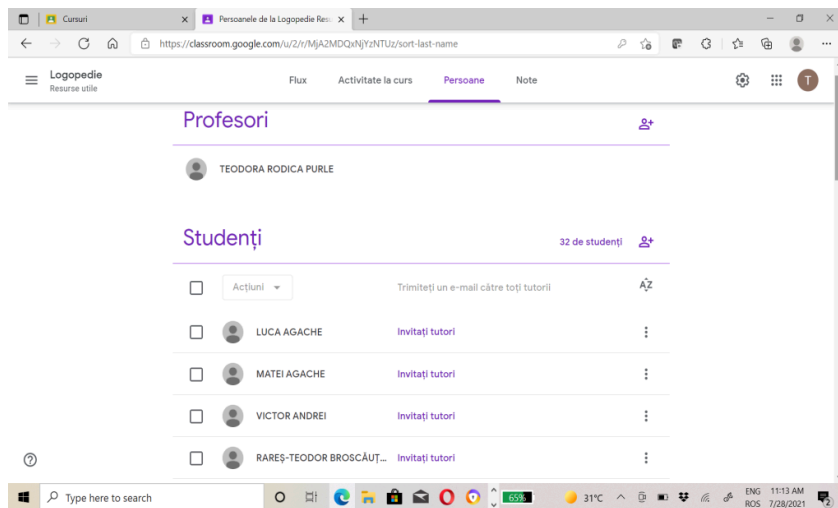
- Se pot adăuga materiale de facilitare la sarcinile de lucru, cum ar fi videoclipurile YouTube, chestionare cu Google Forms, fișiere de tip PDF și alte fișiere din dosarele Google Drive. Profesorii și elevii, împreună cu părinții pot desena, pot scrie note și evidenția datele în aceste documente cu ajutorul aplicației Google Classroom de pe dispozitivele mobile.



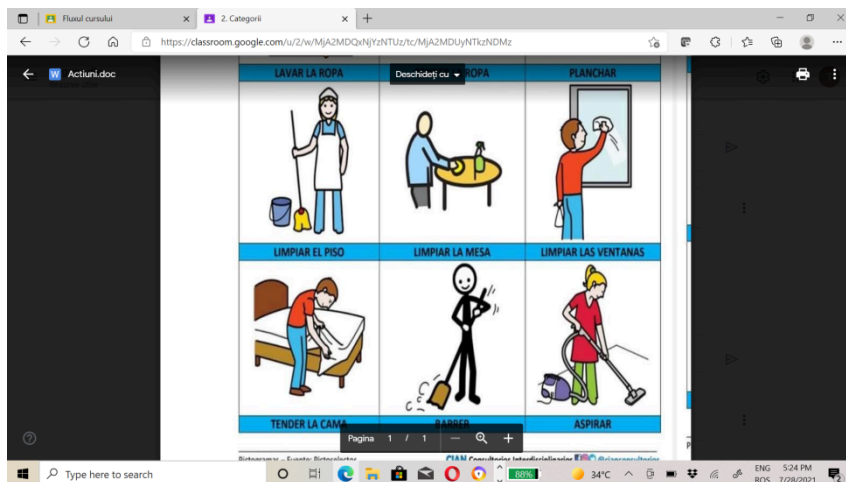
- **Planificarea conținutului unei tulburări în avans.**

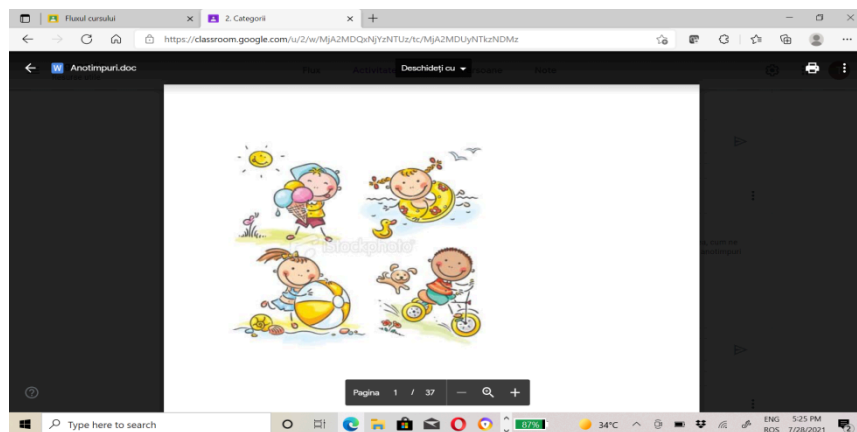


- Elevii sunt grupați în ordine alfabetică

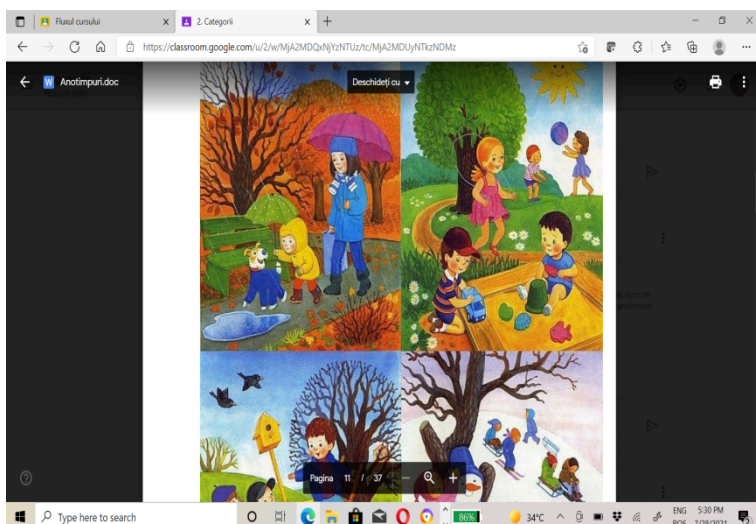
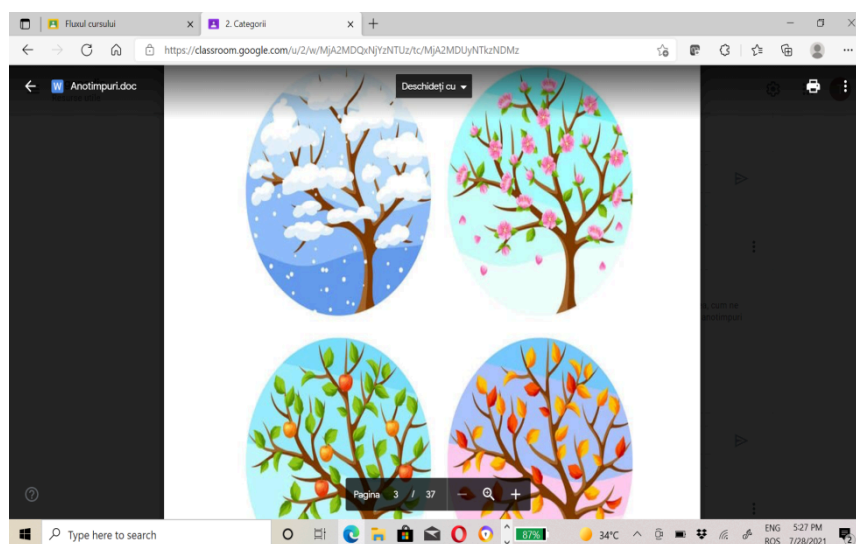


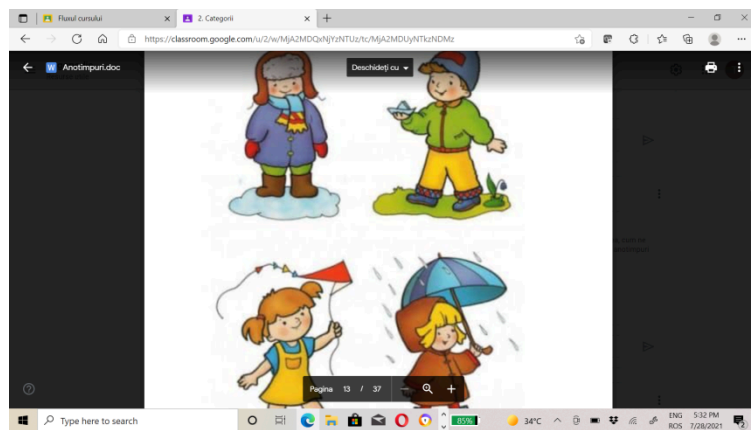
- Verbalizare acțiuni



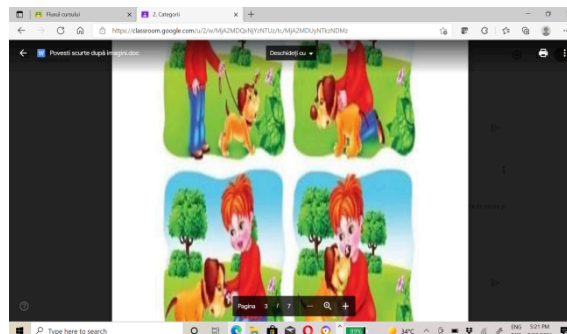
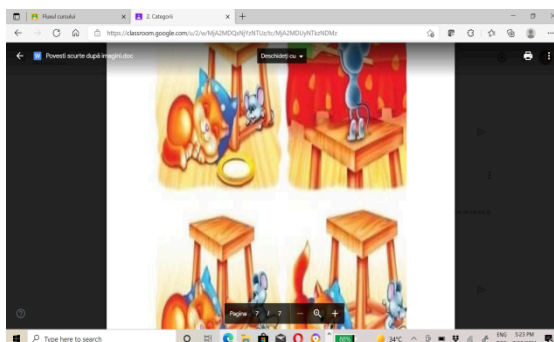
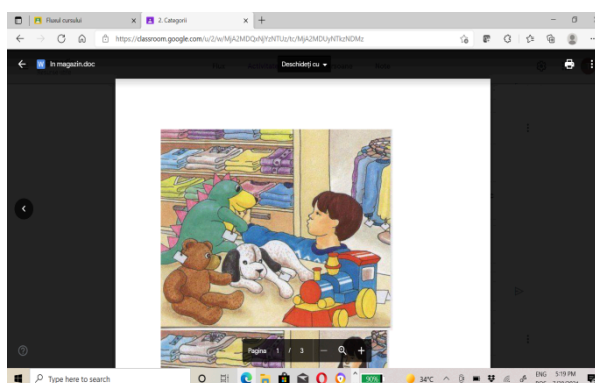
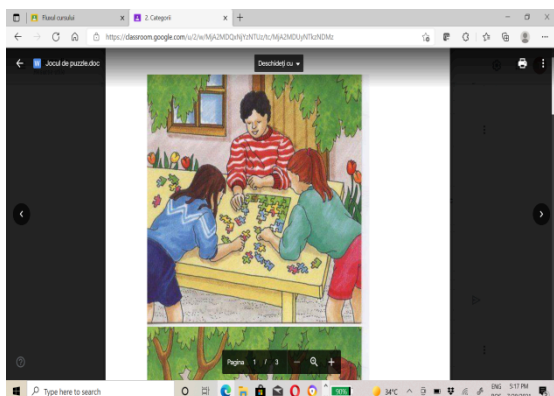


□ Anotimpuri

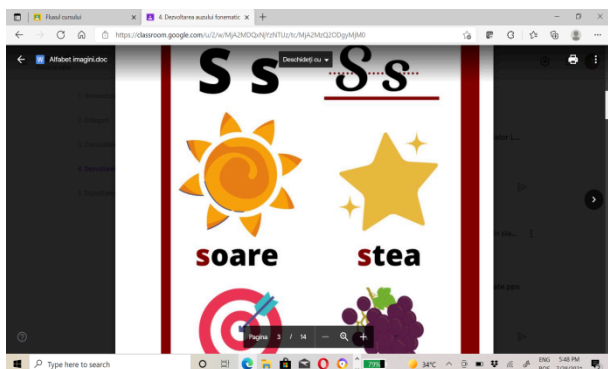




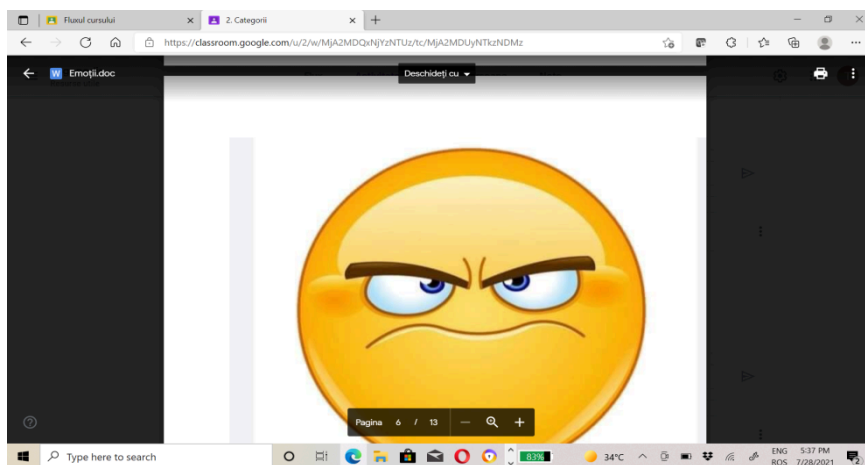
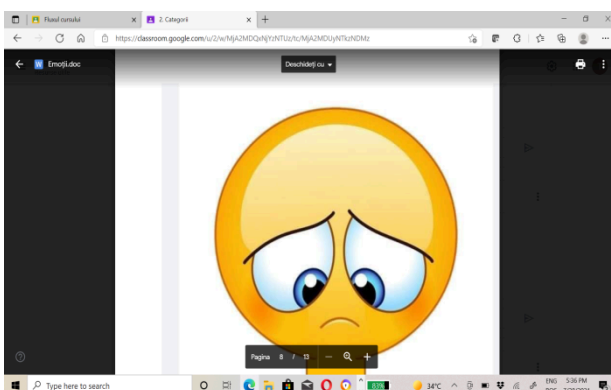
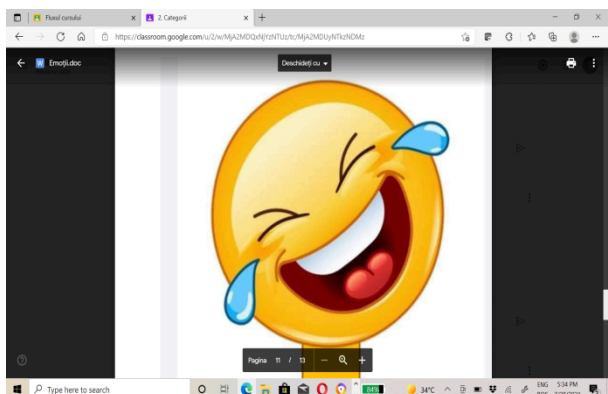
☐ Povești după imagini



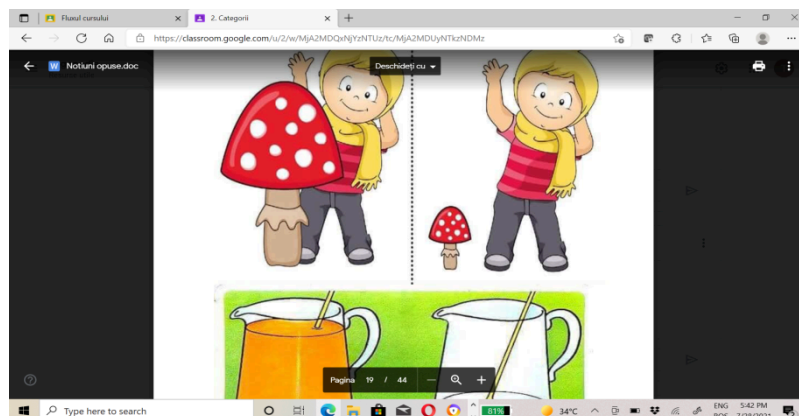
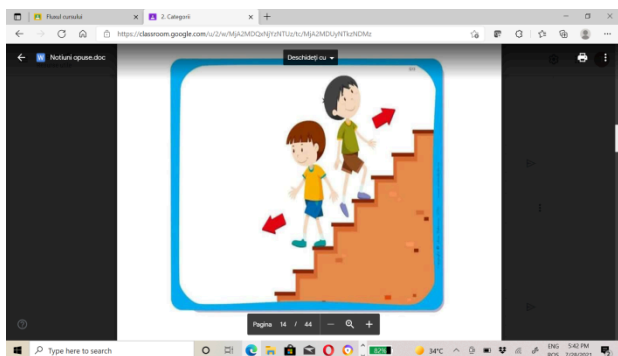
☐ Alfabetul in imagini



□ Recunoașterea emoțiilor



□ Psihomotricitatea



Bibliografie:

Sursa Google:

- o SĂ CUNOAȘTEM GOOGLE CLASSROOM
- o Noutăți în Classroom
- o Despre Classroom
- o Cum funcționează Classroom

- o Comunitatea de ajutor Google Classroom
- o Confidențialitate și securitate

ADSERVIO

Prof. logoped MIHAELA ARSENE

Prof. logoped MIHAELA RUSU

Prof. logoped ELENA PUȘCAȘ

Prezentare generală

Adservio este o platformă de management educațional care organizează școala și îmbunătățește rezultatele la învățătură. Poate fi utilizată în egală măsură de elevi, părinți, cadre didactice (profesori, învățători, educatori), directori, secretari. Elevii rămân conectați cu informația școlară, profesorii își realizează ușor activitatea didactică, iar directorii gestionează rapid și eficient procesele din școală.

Cu ajutorul tehnologiei, Adservio transformă școala într-o experiență cu sens și ușor accesibilă pentru elevi, profesori, părinți și administrație deopotrivă. Adservio permite acordarea de note, însemnarea absențelor, calcularea mediei în timp real, realizarea unor statistici despre evoluția elevului sau performanțele sale în raport cu ceilalți și multe altele, toate acestea fiind vizibile pentru profesori, elevi și părinți în egală măsură.

Aplicația poate fi vizualizată de pe orice dispozitiv conectat la internet, oferind astfel acces la informație oricând și de oriunde: note, absențe, scutiri, observații, conduită, etc. În același timp, personalul administrativ al școlii are acces la clasamentul general al elevilor:

rapoarte de activitate ale cadrelor didactice, rapoarte statistice (generale, specifice și individuale), mesagerie către toți părinții, elevii și profesorii.

Adservio a fost creat special pentru elevi, pentru a face școala mai actuală, predarea mai interactivă, comunicarea cu profesorii, colegii și părinții mai relaxată și la îndemână. Îi ajută pe elevi să se apropie mai mult de profesori, de părinți, dar și de ceilalți colegi. Școala devine o experiență "cool".

10 BENEFICII PENTRU ELEVI:

1. Mesagerie – elevii comunică ușor și în timp real cu toți colegii, profesorii și conducerea școlii
2. Teme și Proiecte – elevii primesc cerințele temei de la profesori și trimit apoi rezolvarea
3. Bibliotecă și Resurse – au acces gratuit la peste 1200 de manuale și cărți în format electronic
4. Fișiere – elevii stochează, gestionează și distribuie online toate resurselor didactice cu profesorii și colegii
5. Teste de IQ și Autocunoaștere – ajută elevii să ia o decizie privind facultatea și joburile care li se potrivesc cel mai bine
6. Situația la zi – au acces instant la situația școlară (note, absențe, plusuri, minusuri, observații, probabilitate de ascultare etc.)
7. Evoluție educațională – au acces la grafice și statistici personalizate
8. Chestionare – rezolvă și transmit teste online către profesori
9. Extrașcolare – creează grupuri de lucru și comunică în chatul integrat
10. Orar – vizualizează orarul din contul de elev și părinte

Adservio este în același timp aliatul profesorilor în drumul complicat pe care îl au de traversat între lecții, gestionarea elevilor și responsabilitățile administrative. Adservio înțelege dificultățile întâmpinate în activitatea didactică și, la fel ca și dascălii, își dorește ca educația să fie despre a transmite cunoștințe și forma abilități, caractere. Adservio le este alături pentru a le face munca mai ușoară și a-i apropia de motivația care i-a îndreptat spre această meserie.

10 BENEFICII PENTRU PROFESORI, DIRIGINȚI ȘI ÎNVĂȚĂTORI

1. Mesagerie – comunică ușor și în timp real cu toți elevii, părinții, colegii și conducerea școlii

2. Clasele mele – introduc ușor note și absențe, plusuri și minusuri, observații și beneficiază de medii calculate automat
3. Statistici și grafice de evoluție ale elevilor personalizate pe fiecare clasă/grupă
4. Teme și Proiecte – trimit cerințele temelor către elevi și primesc rezolvările
5. Chestionare – creează și transmite teste online către elevi
6. Extrașcolare – creează grupuri de lucru și comunică în chatul integrat
7. Portofoliu și activități de formare profesională continuă
8. Ajutor în utilizare – au acces la tutoriale multimedia
9. Bibliotecă și Resurse – au acces gratuit la peste 1200 de manuale și cărți în format electronic
10. Modul de raportare Profesor online pe perioada închiderii școlilor

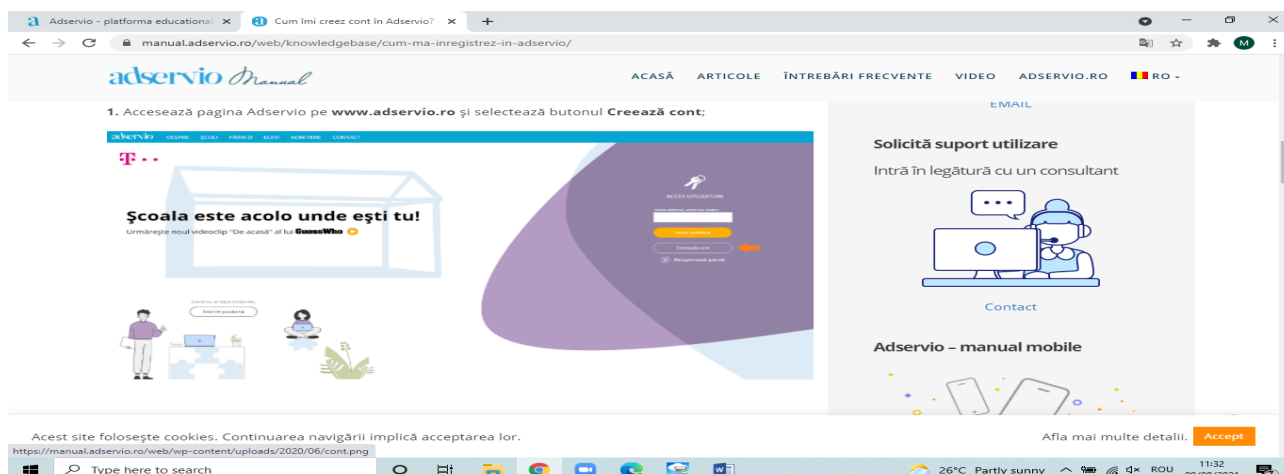
10 BENEFICII PENTRU PĂRINȚI:

1. Comunicare directă și securizată cu profesorii / dirigintele copilului
2. Acces instant la notele, mediile și absențele copilului
3. Vizualizare orar în timp real
4. Statistici și evoluție detaliate pe fiecare materie
5. Biblioteca online
6. Știri și informații din mediul educațional
7. Acces la secțiunea Extrașcolare
8. Acces la secțiunea de Conduită
9. Răspunde la sondaje și chestionare trimise de diriginte sau profesorii clasei
10. Manual de utilizare

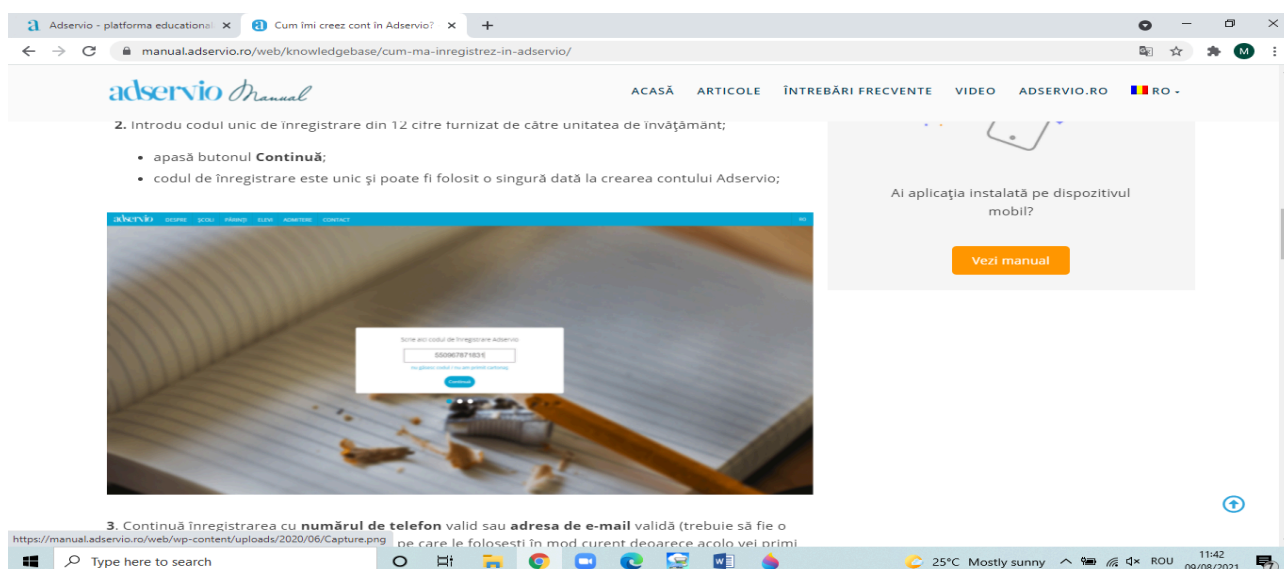
Pentru accesare școala trebuie să aibă implementată platforma de *Management Educațional Adservio* de unde se primește un cod de înregistrare în baza căruia se poate crea contul. Codul de înregistrare unic poate fi trimis prin SMS/e-mail sau oferit în format fizic de către personalul administrativ al școlii.

După ce se obține codul de înregistrare, activarea contului presupune realizarea următorilor pași:

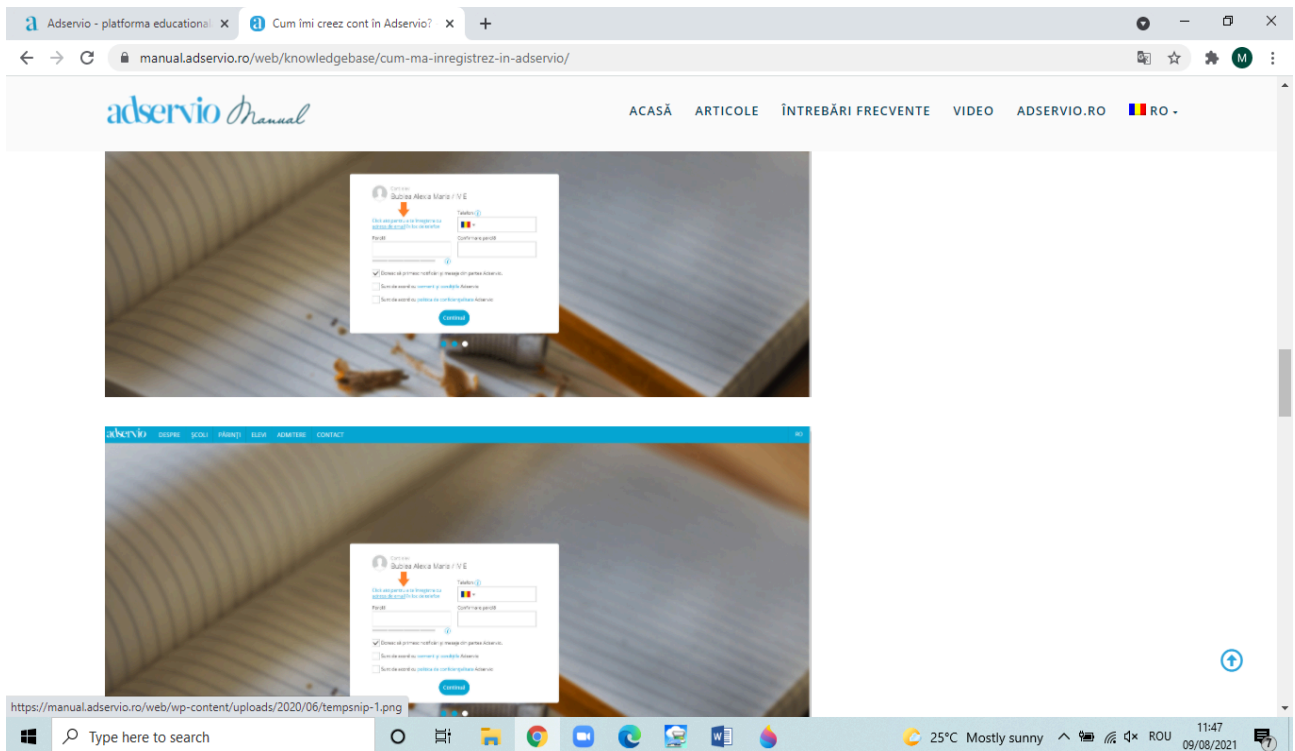
1. **Accesarea paginii Adservio** pe www.adservio.ro și selectarea butonului *Creează cont:*



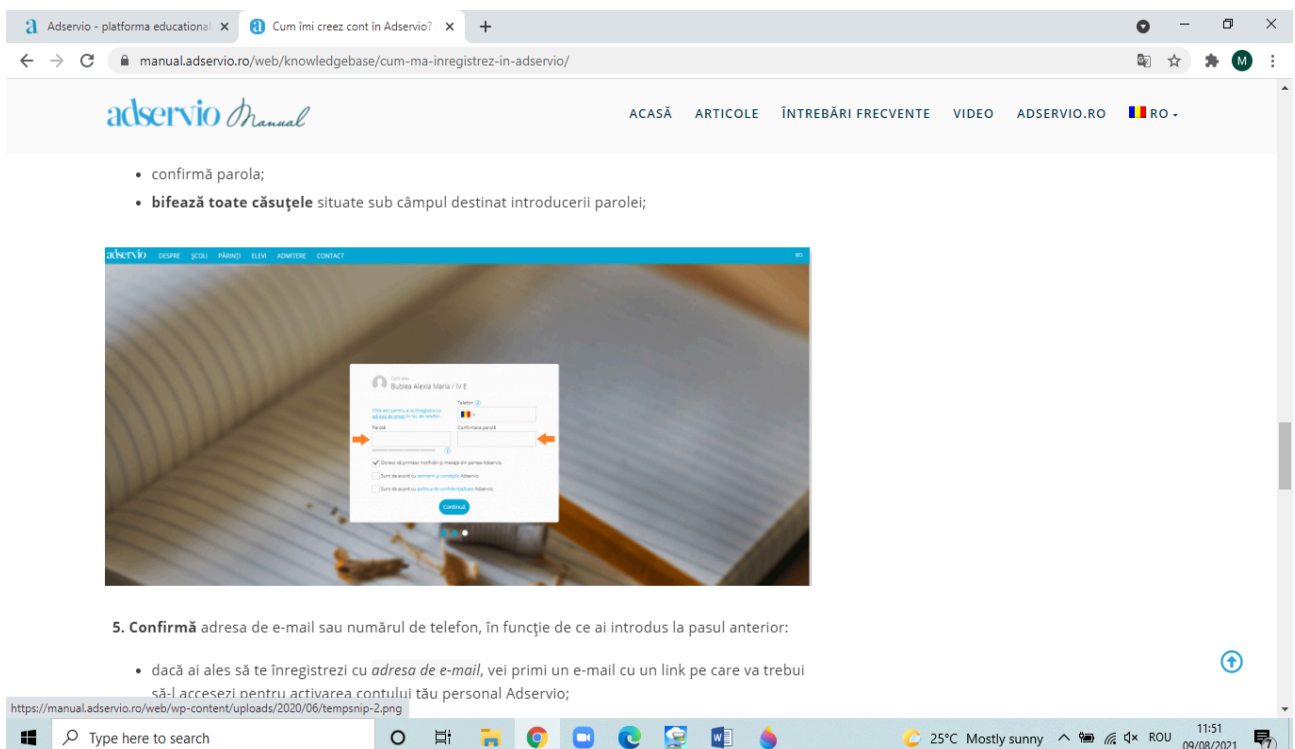
2. **Introducerea codului unic de înregistrare** din 12 cifre furnizat de către unitatea de învățământ și apăsarea butonul *Continuă*; codul de înregistrare este unic și poate fi folosit o singură dată la crearea contului Adservio.



3. **Înregistrarea** cu numărul de telefon valid sau adresa de e-mail validă (trebuie să fie o adresă de e-mail sau un număr de telefon care se folosește în mod curent deoarece acolo se primește codul/linkul de validare al contului); apoi se selectează *Mă înregistrez cu numărul de telefon* sau *Mă înregistrez cu adresa de e-mail*.



4. Stabilirea unei parole cât mai sigură, din minim 8 caractere și confirmarea parolei.



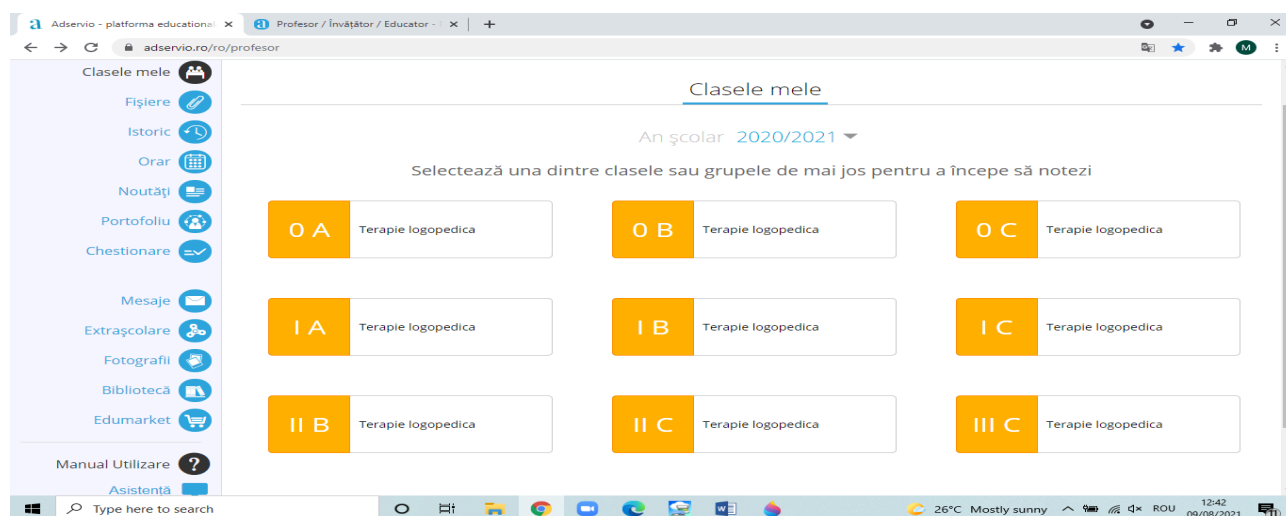
5. Confirmă adresa de e-mail sau numărul de telefon, în funcție de ce ai introdus la pasul anterior:

- dacă ai ales să te înregistrezi cu *adresa de e-mail*, vei primi un e-mail cu un link pe care va trebui să-l accesezi pentru activarea contului tău personal Adservio;

5. **Confirmarea adresei de e-mail** (se va primi un link, care trebuie accesat pentru activarea contului personal Adservio) sau a numărului de telefon (se va primi un cod de validare care trebuie introdus în căsuța corespunzătoare de pe site).

- ❖ Această platformă, care are o experiență de peste 12 ani, este o soluție potrivită oricărui scenariu (offline, online, hibrid).
- ❖ Cadrele didactice și directorii își pot gestiona activitatea educațională (predare online, catalog electronic, gestionarea claselor, grupuri de lucru online, mesagerie, bibliotecă digitală) și de management (analize și statistici automate, ședințe cu echipa, CA sau cu părinții, portofoliu de activități).
- ❖ Adservio permite și prevenirea abandonului școlar, prin monitorizarea situației școlare a elevilor și notificările pe care le primesc părinții.

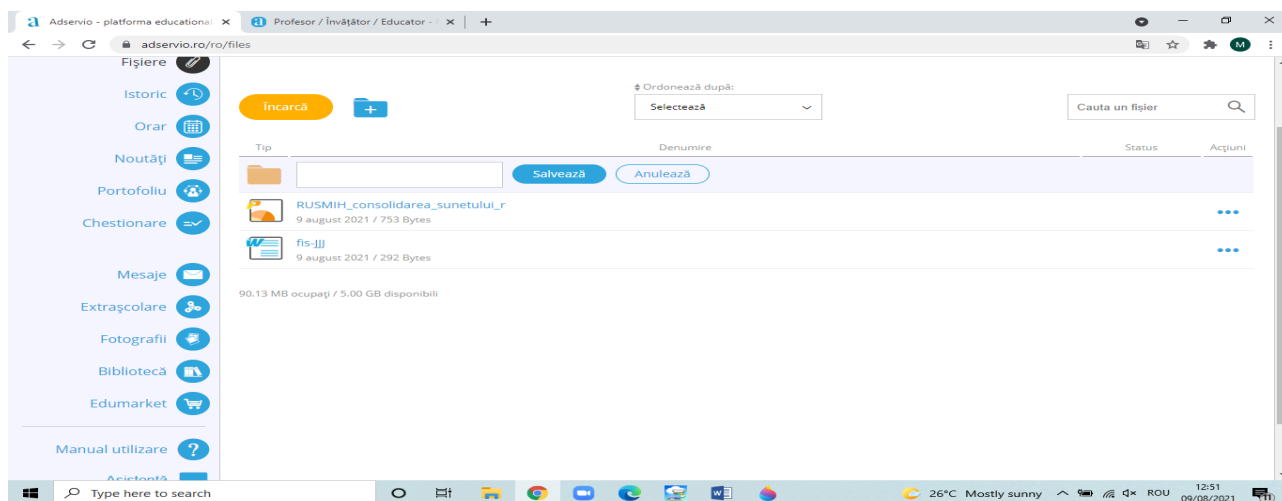




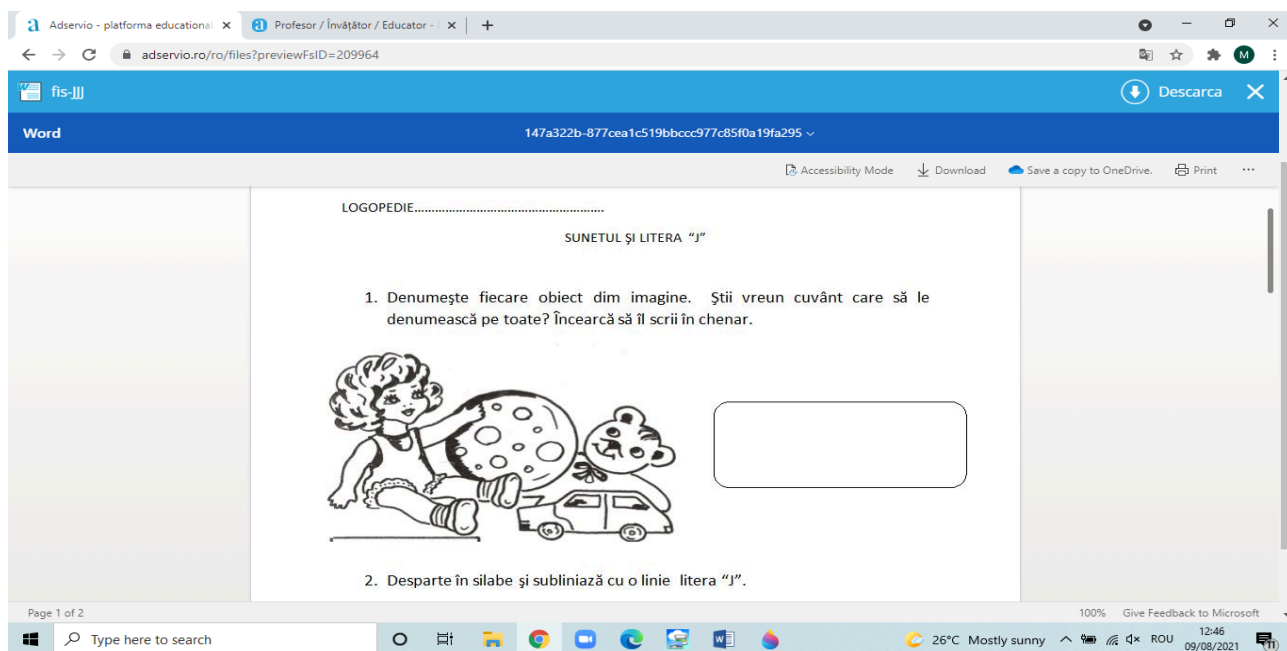
Adservio, prin modulele de care dispune, poate fi folosită la toate disciplinele școlare, inclusiv în terapie logopedică.

Astfel, în modulul *Clasele mele* sunt înregistrați doar copii înscriși în activitatea logopedică.

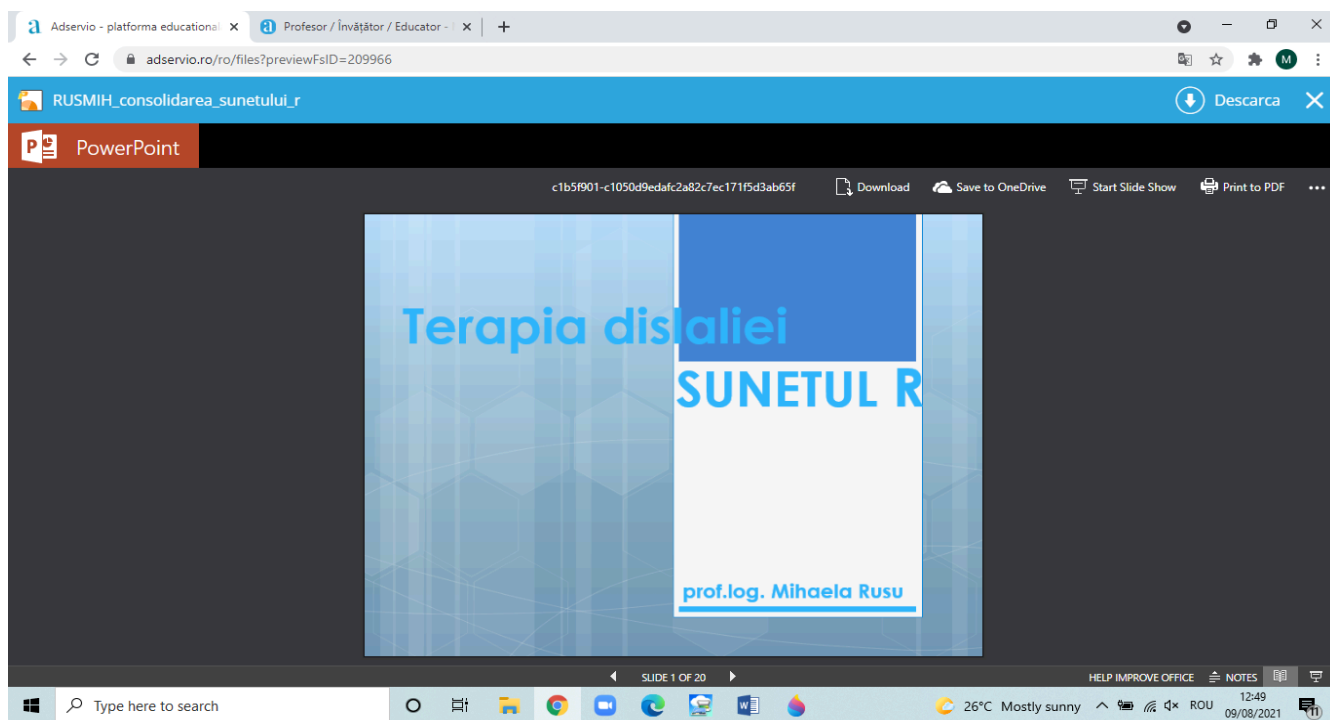
Toate fișierele și documentele realizate în Word, Excel, Power-Point și încărcate în Adservio, apar în modulul *Fișiere*.



- documente word:



- documente power-point:



Tipul de tulburare în care a fost utilizată platforma

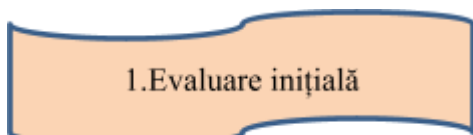
Cele mai frecvente tulburări de limbaj întâlnite la preșcolari sunt dislalia, întârzierea în dezvoltarea limbajului, iar la școlarii mici se adaugă și tulburări ale limbajului scris-citit.

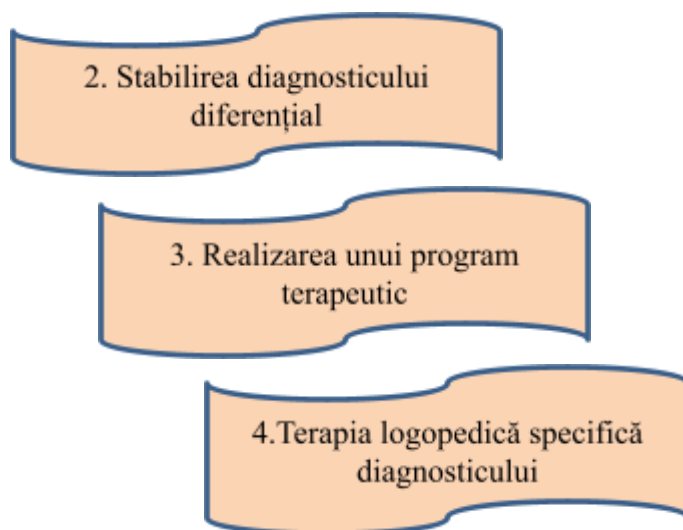
Pe **Adservio** s-au desfășurat cu succes activitățile terapeutice în toate:

- **tipurile tulburărilor de limbaj** (dislalie, întârzierea în dezvoltarea limbajului, tulburările limbajului scris-citit);
- **scenariile** (offline, online, hibrid) ;
- **etapele terapeutice** (evaluare inițială, terapia propriu-zisă, evaluarea finală).

Obiective urmărite în utilizarea platformei Adservio

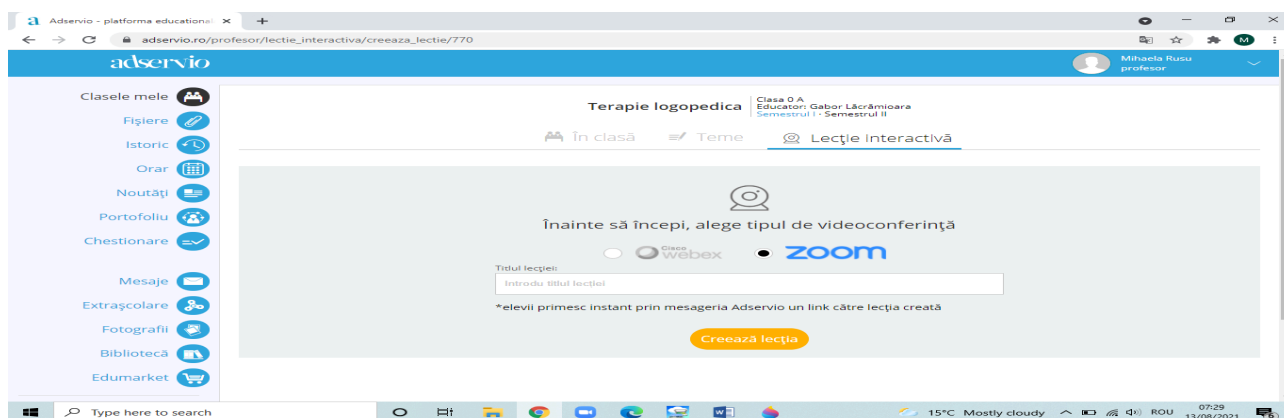
Scopul terapiei logopedice este de a îmbunătăți abilitățile care vor permite copilului să comunice mai eficient. Ca și în cazul terapiei logopedice clasice, și terapia logopedică on - line se desfășoară după următorii pași:





Exemplificări

Terapia logopedică se poate desfășura în toate scenariile: *online*, prin realizarea lecțiilor interactive și *offline*, prin trimiterea de mesaje. Lecțiile interactive se pot desfășura prin videoconferință cisco webex sau zoom.

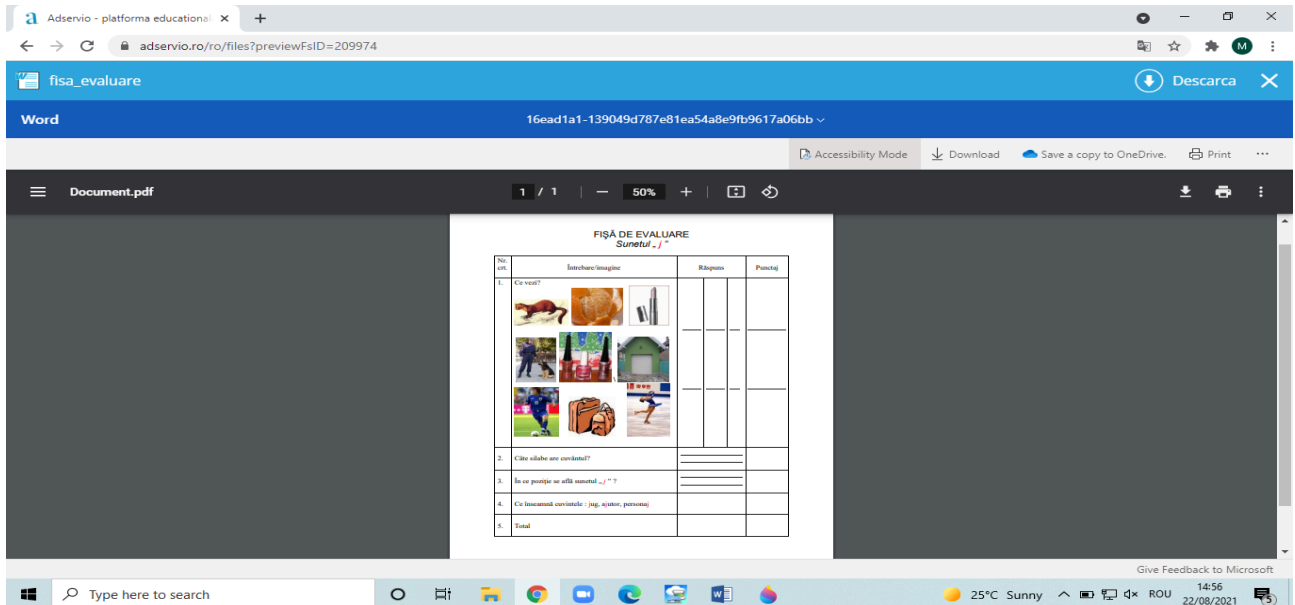


Pentru fiecare etapă a fiecărui tip de tulburare de limbaj se pot încărca și utiliza:

- ☐ fișe de evaluare;
- ☐ programe terapeutice în Word, Power-Point;
- ☐ exerciții, jocuri, etc.

Dislalie

- **Evaluare:**



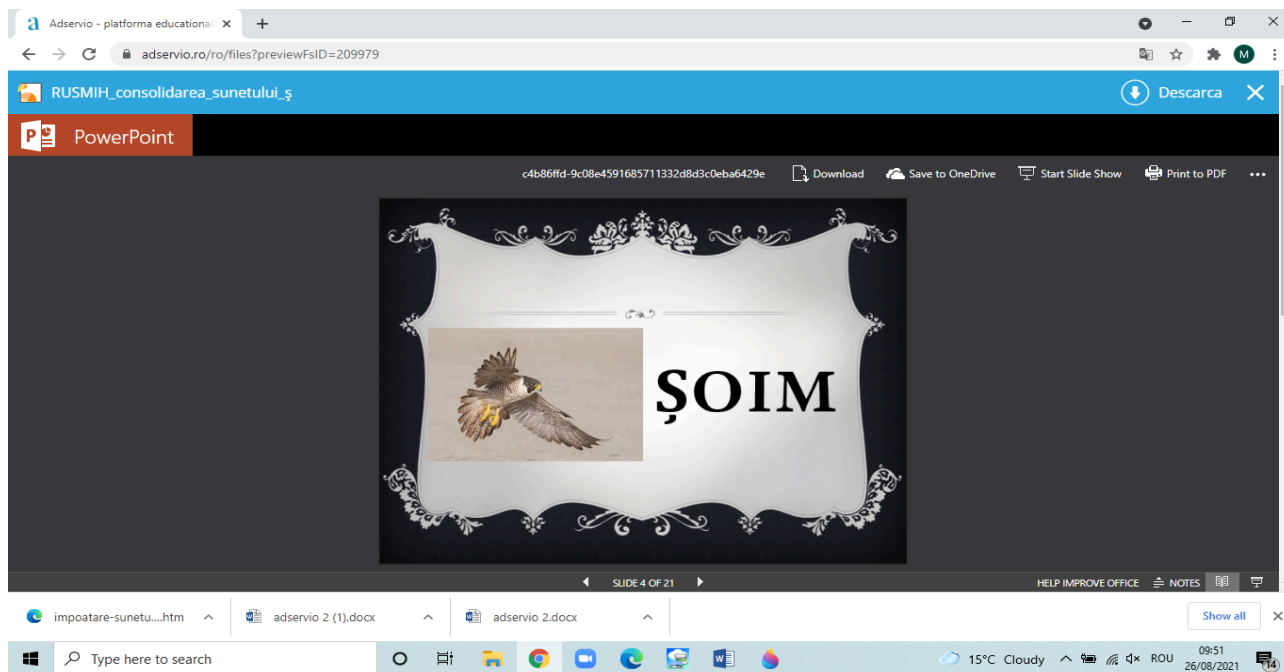
- **Impostare sunete deficitare:**



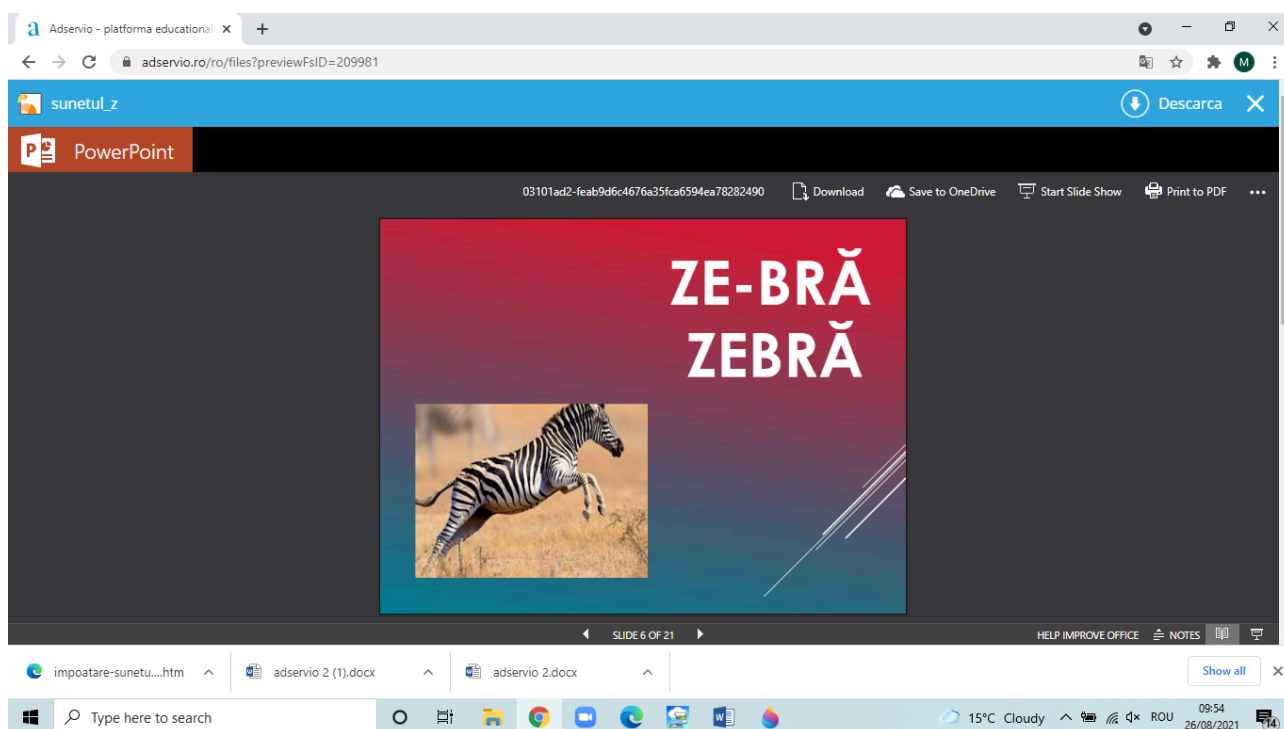
- **Exersarea auzului fonematic:**

- **Consolidarea sunetelor deficitare:**

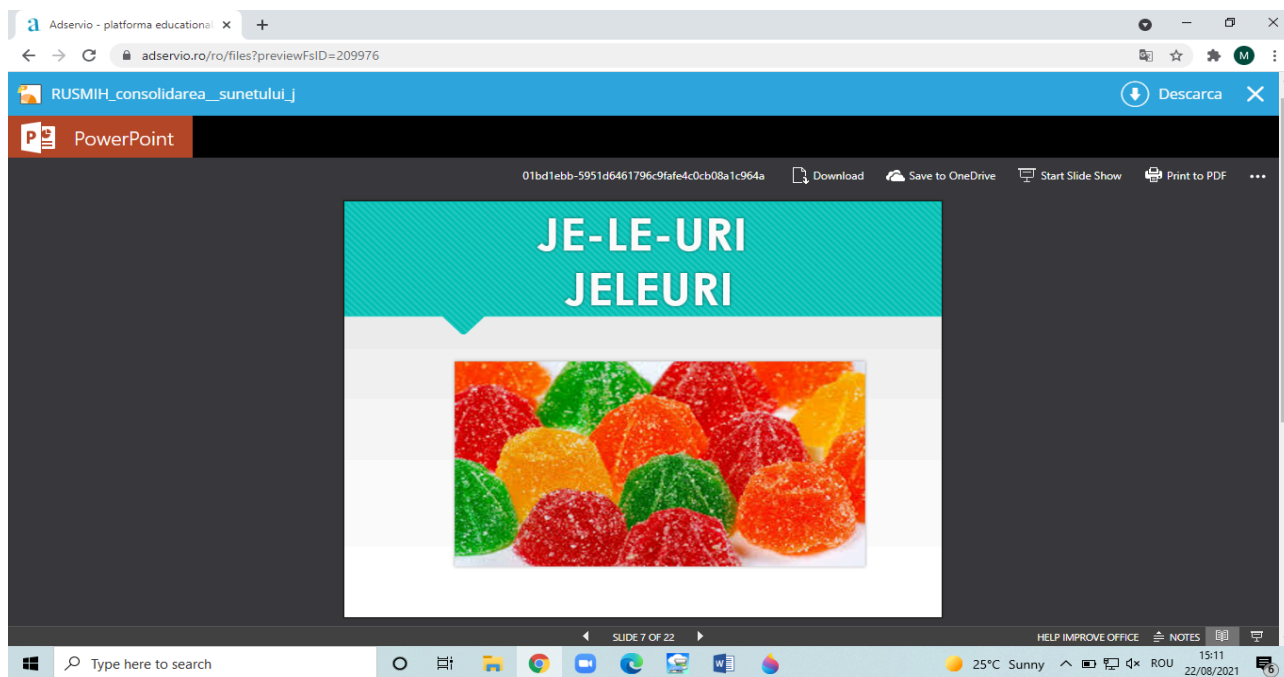
- ***cuvinte cu o silabă***



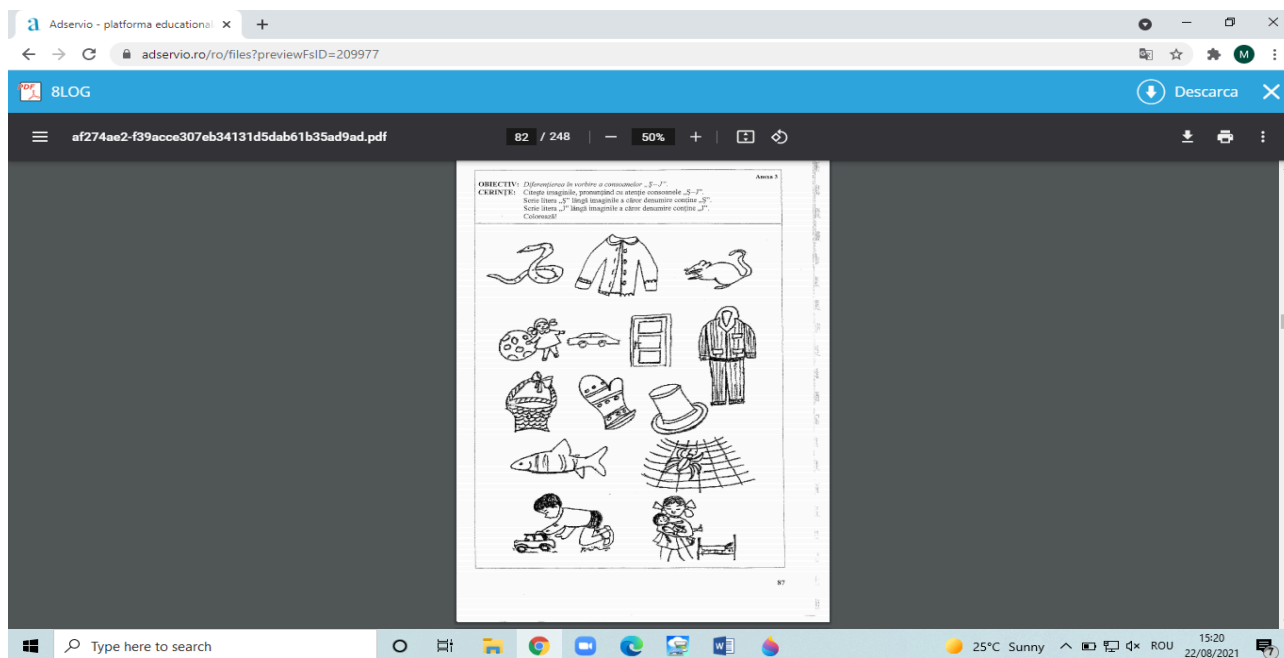
- ***cuvinte cu două silabe:***



- **cuvinte polisilabice:**

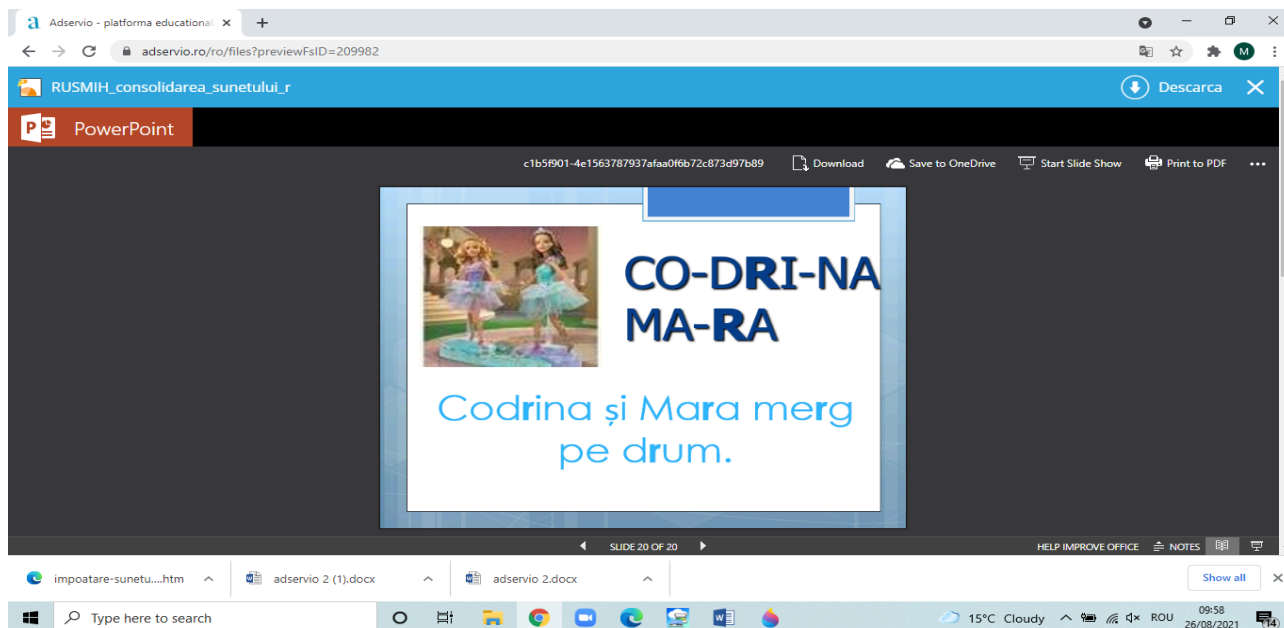


- **Diferențiere fonematică:**

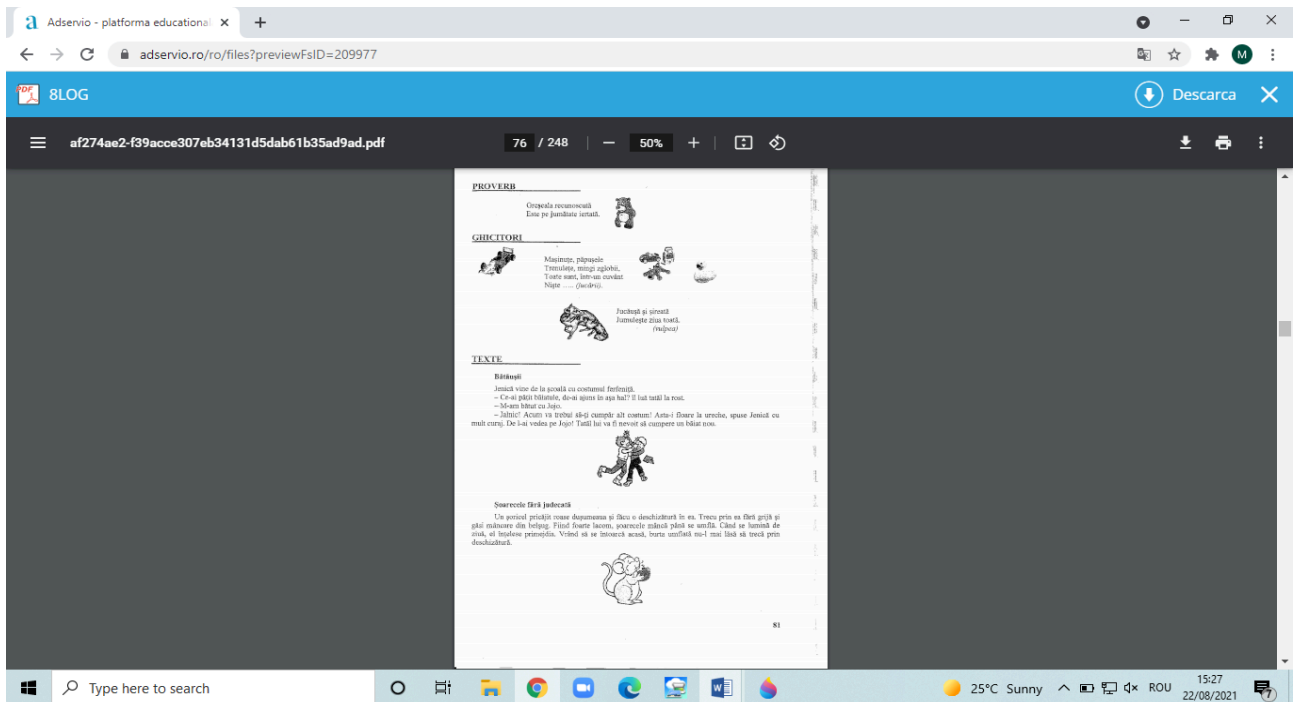


- **Automatizare:**

- ***propoziții:***

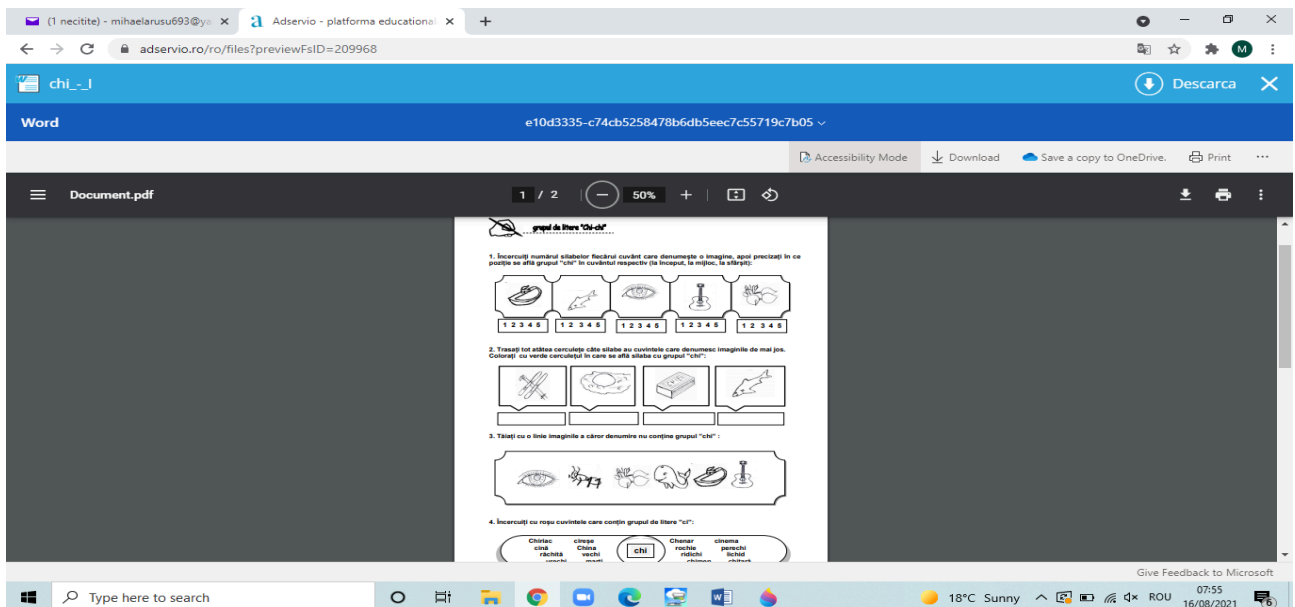


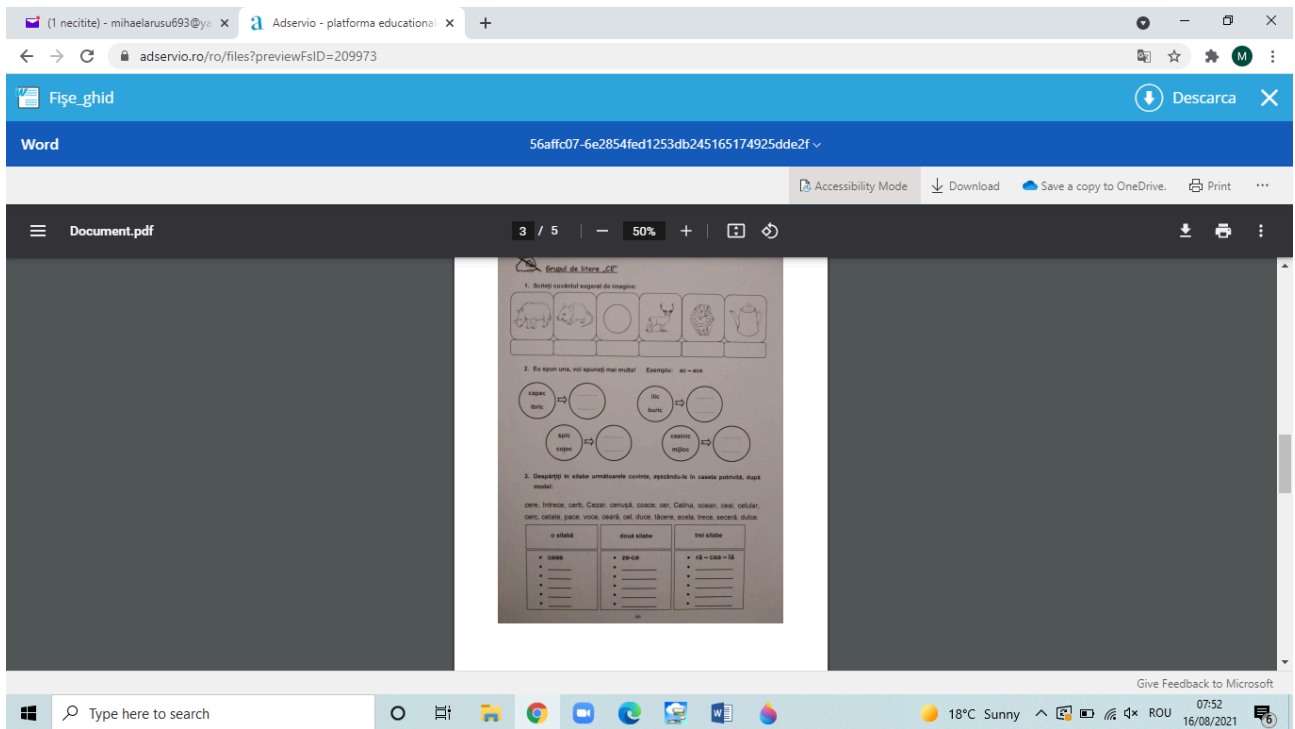
- ***texte, proverbe, ghicitori, povești:***



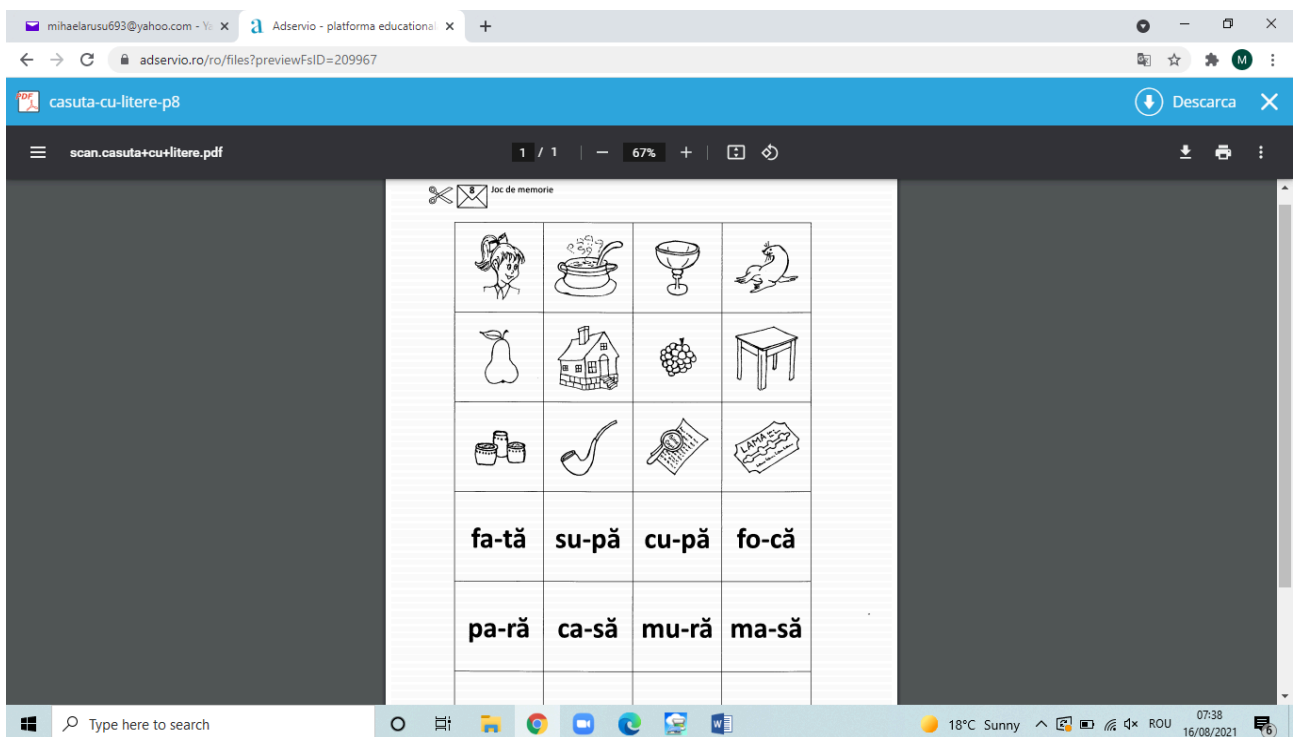
Tulburări ale limbajului scris-citit

- **grupurile de litere**

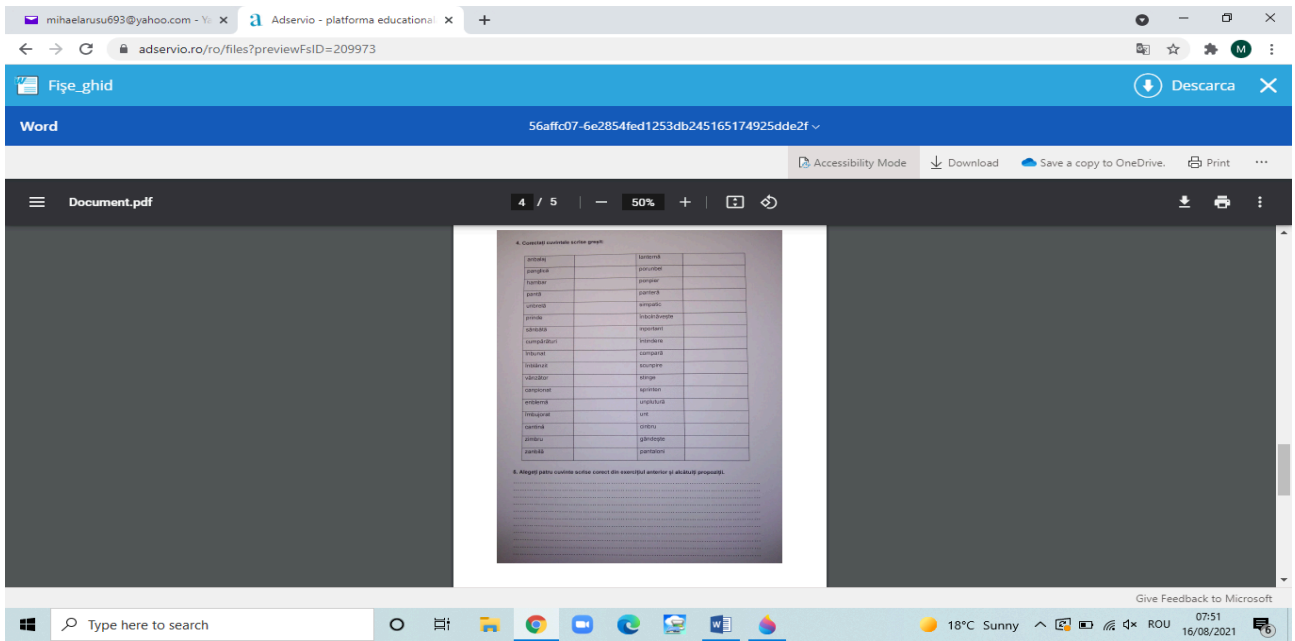




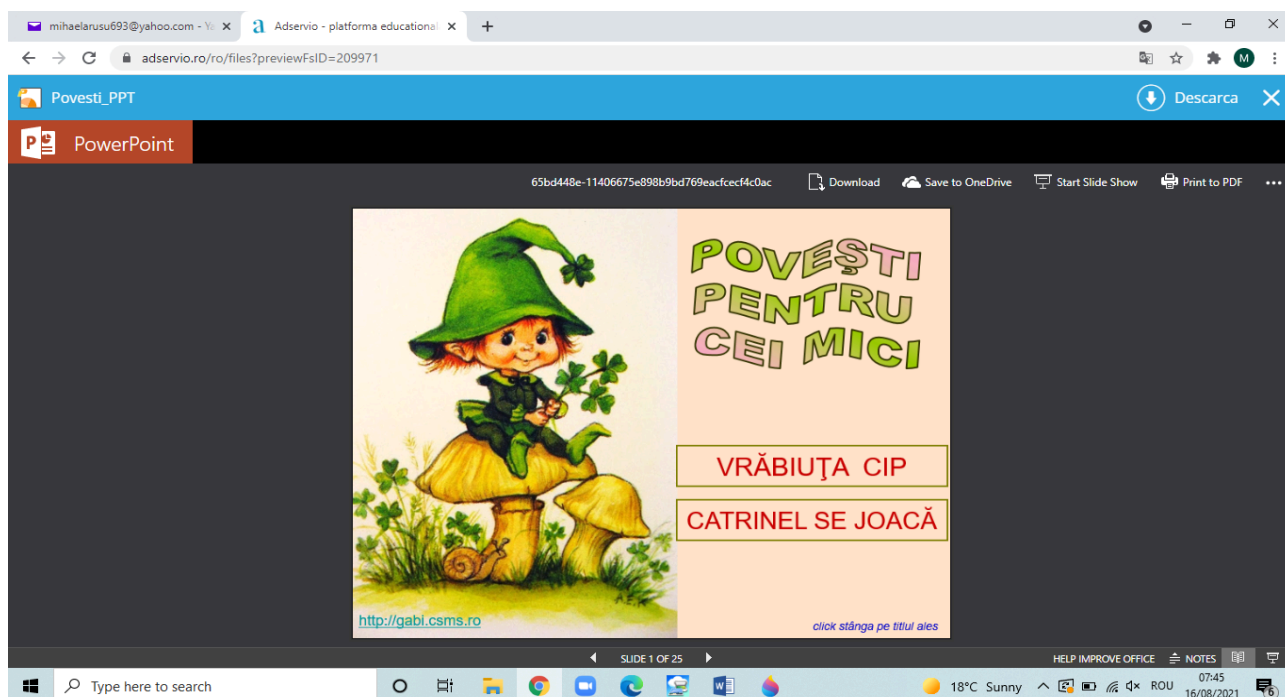
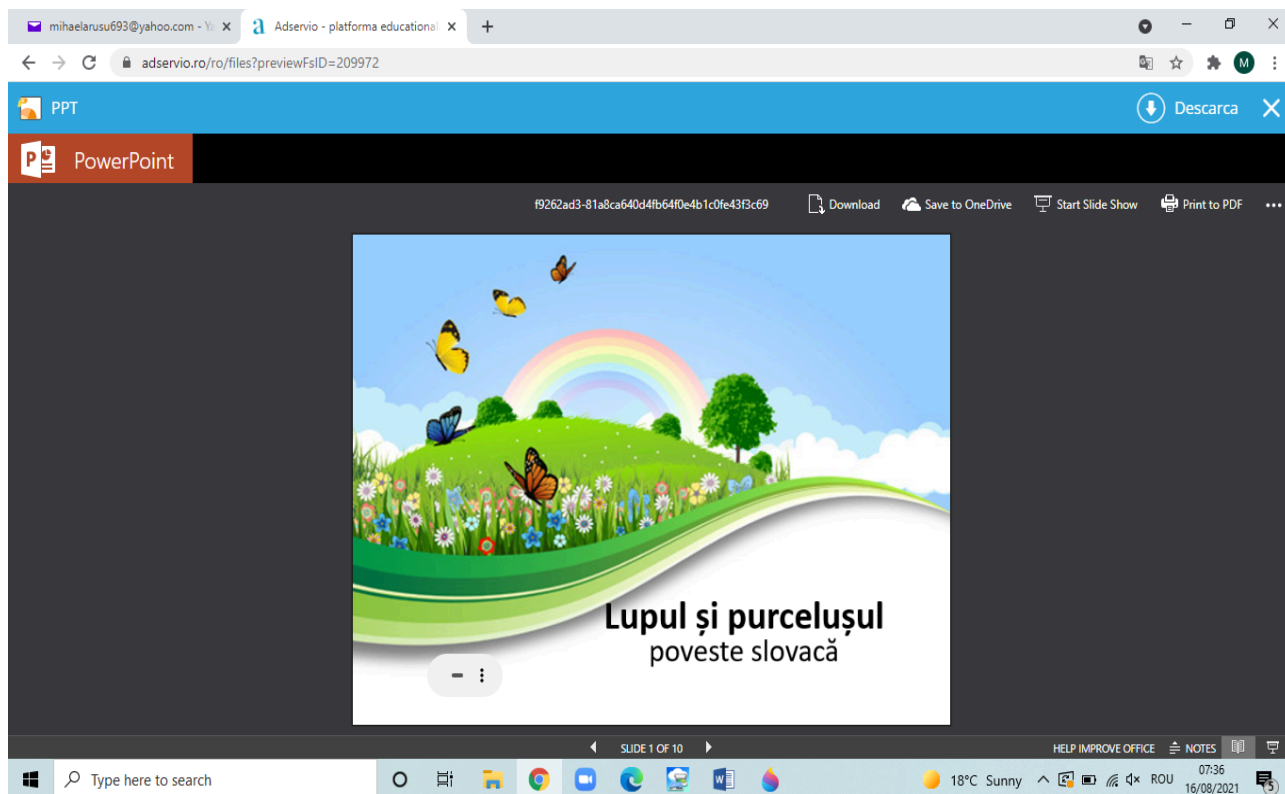
- **despărțirea în silabe**



- **reguli gramaticale**



- **povești terapeutice**



Bibliografie:

- **Asociația RENINCO România, 8 LOG** - program de exerciții logopedice pentru remedierea dislalie, supliment al revistei Învățământul Preșcolar, nr. 1-2/2009
- **Raus G.** (coordonator) Curriculum adaptat - Limbă și comunicare - nivel primar - Fișe de lucru diferențiate pentru copiii cu CES integrați în învățământul de masă, pe site-ul ISJ Iași, secțiunea RED - învățământ special la adresa:
<http://isjiasi.ro/index.php/curriculum-si-inspectie-scolara/resurse-educationale-deschise/109-invatamant-special>
- <https://www.adservio.ro>
- <https://digital.educared.ro>

Imaginile sunt preluate de pe internet.

"Teams - mai bine împreună pentru învățarea la distanță"



PLATFORMA MICROSOFT TEAMS

Prof. logoped IULIANA FILIP

Prof. logoped MIHAELA VÎRGĂ

Pandemia acestor timpuri în care trăim ne-a determinat să facem schimbări majore. În ceea ce privește terapia logopedică cu copiii ce prezintă tulburări diverse am fost nevoiți să ne adaptăm și să ne regândim fiecare în parte, să găsim diferite modalități de interacțiune cu copiii. Acest lucru a devenit o provocare pentru noi, logopezii, și o oportunitate de reinventare a noilor strategii optime pentru a asigura servicii de bună calitate tuturor copiilor ce prezintă tulburări de pronunție, tulburări de citit-scris, dificultăți de învățare etc.

Terapia logopedică online reprezintă utilizarea tehnologiei cu scopul oferirii serviciilor de terapie individuală și de grup prin intermediul internetului pe platformele școlare. Terapia este un aranjament de interacțiune, față în față, între terapeut și pacient care prinde viață datorită programelor de comunicare video și audio. Paleta tulburărilor de limbaj ce poate fi accesată prin intermediul terapiei online este foarte largă: tulburări de pronunție, de ritm și fluență, tulburări de voce, retard de limbaj receptiv/expresiv, tulburări afazice, întârzieri de limbaj și alte dizabilități etc.

Copiii ce prezintă tulburări de pronunție implicați în terapia logopedică sunt ajutați de părinții acestora ce agreează acest tip de activitate și dovedesc implicarea lor permanentă în realizarea cu succes a orelor de terapie logopedică. Orele susținute prin platforma Teams oferă posibilitatea exersării practicilor logopedice printr-un program bine stabilit, orar adaptat pe ore săptămânale înscrise într-un calendar fix, cu ore școlare, pe grupe de

vârstă și tulburări specifice. De menționat este și faptul că în cadrul terapiei logopedice online relația cu părintele, ca partener în terapie, se consolidează. Părinții devin mult mai implicați și implicit progresele copiilor sunt mult mai elocvente. Acest material vine în întâmpinarea părinților și cadrelor didactice, pentru informare și ghid de lucru cu platforma Teams.



Microsoft teams pentru educație – este o platformă ce permite discuții, prelegeri care se scalează de la chat unu la unu, la o conversație de grupe mai mare și opțiunea de a lucra cu un conținut concentrat cum ar fi teme și un blocnotes școlar.

Microsoft Teams este o aplicație de colaborare care ajută o echipă din orice instituție să se organizeze, să poarte conversații, totul într-un singur loc.

Aplicația Teams se structurează pe:

- **Echipe** – crearea unui propriu canal – (canal logopedie). Pe canalul logopedie se pot organiza întâlniri programate sau pe loc, se pot purta conversații și se pot partaja fișiere.
- **Întâlniri** – se poate vizualiza tot ceea ce poate fi programat într-o anumită zi sau săptămână în calendar/orar pe săptămâni și zile pe programul de dimineață sau cel de după amiază. Calendarul se sincronizează cu calendarul Outlook.
- **Apelurile** – sunt configurate în aplicația Teams și se poate apela orice persoană din cadrul catalogului înscrisă pe platforma Teams de către informaticianul școlii chiar dacă aceasta nu-l utilizează.
- **Activitatea** - orele de terapie logopedică se vor efectua conform programelor și obiectivelor stabilite. Aici întâlnim toate mesajele, mențiunile, răspunsurile, fișele etc.

Microsoft Teams se poate utiliza atât pe PC, pe Mac sau pe dispozitivul mobil și se pot efectua următoarele:

- Reunirea unei echipe;
- Utilizarea chat în loc de email;
- Editarea în siguranță a unor fișiere în același timp;
- Se pot vizualiza aprecierile, mențiunile și răspunsurile doar cu o singură atingere;
- Se poate personaliza adăugând note, site-uri web și aplicații.



CREAREA UNEI CLASE ȘI DESFĂȘURAREA LECȚIILOR - Conectarea la Teams se face prin accesarea meniului Teams. Odată creat grupul cabinetului logopedic elevii pot accesa această pagină. Pentru crearea unei clase de către profesor se dă clic pe **CREATE a TEAM**. Alegerea tipului **CLASS** și introducerea disciplinei, apoi adăugarea elevilor la clasă, individual după grupă se completează automat după ce tastezi.

Notă!!! Orice utilizator are posibilitatea de a crea echipe (Teams) și de a adăuga la acestea utilizatorii ce fac parte din echipă. Echipele pot avea ca obiect orice tip de proiecte (proiecte la anumite discipline, proiecte colective ș.a.m.d), iar managerul echipei are posibilitatea de a stabili rolul fiecărui membru în parte.

Managerul echipei sau al proiectului are posibilitatea de a crea grupuri de **discuții (Channels)**, pe lângă cel general la care participă toți membrii echipei. Aceste grupuri de discuții pot fi grupuri standard sau private în care se pot include membrii în echipă după cum se dorește.

După crearea disciplinei este afișat ecranul unde găsim următoarele:

1. **ALL TEAMS** – buton de revenire la clasele disponibile
2. Numele disciplinei (**CABINET DE LOGOPEDIE**)
3. Butonul de administrare
4. Gestionarea membrilor clasei
5. Posibilitatea de adaugare a materialelor didactice
6. **FILES** – afișarea fișierelor
7. **CLASS NOTEBOOK** – posibilitatea de a oferi elevilor un spațiu privat pentru notițe și lucru colaborativ
8. **ASSIGNMENTS** – teme
9. **GRADES** – note (disponibile dacă au fost create teme)
10. Posibilitatea de a trimite mesaje
11. Posibilitatea de a crea o conferință
12. **ADD CHANNEL** - adaugare grup de discuții
13. Lista de aplicații disponibile



PLANIFICAREA ÎN CALENDAR A UNEI ACTIVITĂȚI CU ELEVII

1. Selectare calendar pentru planificarea unei activități

2. Selectare dată și oră pentru activitatea cu grupele de elevi - este afișată săptămâna curentă unde se poate selecta o zi și o oră de începere cu un simplu clic. Aici se poate schimba săptămâna și luna.

După selectarea orei și datei pe calendar este afișat ecranul de configurare a evenimentului (**New meeting**), unde se pot configura următoarele:

- Titlu activitate
- Adaugare participanți (opțional se poate face și mai târziu)
- Modificare oră și dată
- Dacă este un eveniment repetitiv
- **ADD CHANNEL** – selectarea echipei, a canalului de comunicație și legătura la materialele necesare
- Alte detalii
- Salvarea activității

După acest pas evenimentul este creat și apare în calendar. Dacă au fost adăugați participanți în această fază, aceștia vor primi notificare prin **platforma Microst Teams** și prin email. Dacă a fost selectat **canalul comunicații General**, evenimentul apare automat în calendarul utilizatorilor adaugați la clasă și este vizibil și pe ecranul de lucru la disciplina predată.

Prin selectarea evenimentului în calendar se poate modifica evenimentul - click pe butonul din dreapta de la mouse și selectarea opțiunii **"Edit"**. Se pot realiza orice modificări asupra acestuia (oră, dată, modifică lista de participanți, descriere etc.) și la final trebuie apăsat butonul **SEND UPDATE** pentru a anunța participanții.

În ecranul de editare este disponibilă opțiunea **"MEETING OPTIONS"**, de unde se poate configura cine are drept de prezentare în timpul evenimentului. Rolurile unui participant la eveniment sunt următoarele: **Organizer, Presenter, Attendee**. Rolul de **attendee**, este rolul cu cele mai puține facilități, utilizatorul având doar posibilitatea de a partaja camera video, comunicare audio, comunicare pe chat și vizualizare a unui fișier PowerPoint partajat de la un alt participant la eveniment (informații utile găsiți pe pagina **MICROSFT TEAMS**- google).

TULBURĂRILE DE LIMBAJ ȘI OBIECTIVELE SPECIFICE ACESTORA ÎN TERAPIA LOGOPEDICĂ CU AJUTORUL PLATFORMEI TEAMS



TULBURAREA DE PRONUNȚIE

Manifestările tulburărilor în cadrul dislaliei sunt variate și sunt caracterizate printr-o deviere de la pronunția corectă sub diferite forme:

- omiterea unui sunet sau a mai multor sunete (S, Z, Ț, Ș, J, R, CE, CI, GE, GI, CHE, CHI, GHE, GHI);
- înlocuirea unui sunet cu un altul;
- deformarea unui sunet sau a mai multor sunete;
- inversarea anumitor sunete în cadrul unui cuvânt;
- adăugiri de sunete, etc.

Toate acestea conduc la o vorbire incorectă, cu ecouri negative în planul personalității copilului (devine nesigur, îi este rușine, e nevoit să repete dacă n-a fost înțeles, alteori mai bine tace decât să se facă de râs, etc. afectându-i comunicarea, socializarea și încrederea în propria persoană).

OBIECTIVE:

- Cunoașterea copilului și înregistrarea cazului - consemnarea anamnezei
- Examinarea vorbirii
- examinarea nivelului de înțelegere a vorbirii
- examinarea funcției auditive
- examinarea articulării verbale
- examenul vocii
- examinarea structurii gramaticale
- examinarea vocabularului activ

- Examenul lexic și grafic
- Examinarea motricității
- Cunoașterea particularităților proceselor psihice și a personalității
- Cunoașterea investigațiilor medicale
- Examinarea rezultatelor activităților școlare
- Stabilirea diagnosticului logopedic
- Familiarizarea cu mediul cabinetului:
- formarea unui mediu psihoafectiv, de intercomunicare pentru a stimula controlul de sine și în procesul fonației
- înlăturarea negativismului față de vorbire, crearea încrederii în posibilitățile proprii
- dezvoltarea motivației pentru comunicare
- Înlăturarea fixației, atenției asupra propriei persoane sau obiecte personale
- Pregătirea psihomotorie

a. dezvoltarea motricității generale ce vizează:

- dezvoltarea forței musculare și de dirijare a acestora
- realizarea coordonării: mișcare-respirație-vorbire

b. dezvoltarea motricității fine

c. pregătire generală grafomotrică:

- formarea poziției corecte a corpului
- educarea mâinii dominante
- ținerea corectă a instrumentului de scris
- Definirea lateralității și a coordonării oculo-motorii
- Dezvoltarea abilităților perceptiv – motrice vizual-auditive:
- Educarea și dezvoltarea componentelor auzului: percepția, atenția, memoria, diferențierea auditivă, simțul acustico – motor
- Educarea deprinderilor de articulare corectă a sunetelor deficitare
- Dezvoltarea percepției vizuale: formă, culoare, mărime, discriminare fond - formă, serialitate
- Formarea abilităților implicate în actul lexico – grafic, însușirea elementelor pregrafice
- Formarea conduitelor perceptiv - motrice :

- Formarea structurii perceptive de culoare: recunoașterea, identificarea, denumirea, discriminarea și capacitatea de a opera cu culori
- Formarea structurii perceptive de formă: recunoașterea, identificarea, denumirea, discriminarea formelor geometrice și a capacității de operare cu acestea
- Perceperea cantităților și a mărimilor
- Formarea capacității de orientare și structurare spațială:
 - cunoașterea noțiunilor spațiale (sus – jos, dreapta – stânga, înainte – înapoi, departe – aproape, pe – sub, în - lângă) și operarea cu acestea
 - identificarea pozițiilor
 - localizarea obiectelor în raport cu propria persoană și cu obiectele din mediul înconjurător
 - orientarea în spațiul de scris
- Formarea capacității de orientare și structurare temporală:
 - învățarea noțiunilor temporale (înainte – după, prima dată – a doua oară, ieri – azi – mâine)
 - dezvoltarea capacității de a percepe ordinea și succesiunea
 - aprecierea duratei, intervalului, pauzei
- Cunoașterea schemei corporale:
 - indicarea, denumirea corectă a părților corpului la schema proprie, la partener și în imagini
 - cunoașterea aspectului simetric al corpului
 - reprezentarea schemei corporale
 - Verificarea nivelului de dezvoltare al auzului fonematic
 - Verificarea însușirii structurilor perceptive de culoare, formă, cantitate, mărime
 - Verificarea capacității de operare cu structurile spațiale, temporale și cu schema corporală
 - Verificarea capacității de articulare corectă a sunetelor deficitare
 - Verificarea însușirii elementelor pregrafice. Asocierea sunet – literă / fonem – grafem
 - Însușirea literelor
 - Recunoașterea, identificarea și reproducerea literelor
 - Cunoașterea particularităților grafo – lexice ale vocalelor

- Cunoașterea particularităților grafo – lexice ale consoanelor
- Identificarea diferențelor între fonemele, respectiv grafemele care se confundă
- Consolidarea fono – grafică a literei
- Compunerea și descompunerea silabei
- Recunoașterea și reproducerea silabei
- Lexia și grafia silabei
- Recunoașterea și reproducerea în scris a cuvântului
- analiza și sinteza lexică și grafică a cuvintelor
- accentuarea corectă a cuvintelor
- respectarea spațiilor
 - Despărțirea corectă în silabe și scrierea corectă a cuvintelor
 - Citirea corectă și ritmată
 - Scrierea și citirea cuvintelor:
- monosilabice, bisilabice și polisilabice
- cuvinte care conțin diftongi și triftongi vocalici și consonantici
- cuvinte care conțin grupuri de litere specifice limbii române ce, ci, ge gi che, chi, ghe, ghi

JOCURI ONLINE



„Pronunță și țintește cârțița cu R!” - Prin intermediul jocului online: „Pronunță și țintește cârțița cu R!” copiii își dezvoltă atenția, viteza de lucru, își exersează și își consolidează sunetele deja emise.

Obiectivul urmărit: diferențierea consoanelor R și L la nivel de silabe.

Desfășurarea jocului: Silabele cu R sau L sunt expuse pe cartonașele de pe pieptul cârțițelor care apar treptat din sol. Copilul pronunță silabele și apoi are obiectivul de a ținti doar cârțițele cu R evitându-le pe cele cu L. La finalul jocului copilul primește feedback sub forma răspunsurilor corecte. Pentru completarea activității se lucrează fișa de lucru.

Grup țintă: preșcolari și școlari mici. „Pronunță și țintește cârțița cu R!”, START JOC!

Sursa imagini: Wordwall.net.

Ca modalitate de motivare și de stimulare apare înscrierea pe **Leaderboard** copilul având posibilitatea de înscriere și îmbunătățire a timpilor de lucru, de observare a progresului pe măsura exersării. Aceste materiale sunt accesibile în mod gratuit de pe orice tip de dispozitiv electronic (telefon, tabletă, calculator) oferind prilejuri de exersare online a limbajului într-un mod plăcut și atractiv pentru copii, adaptat cerințelor actuale.

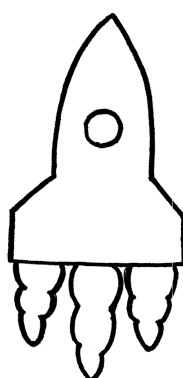
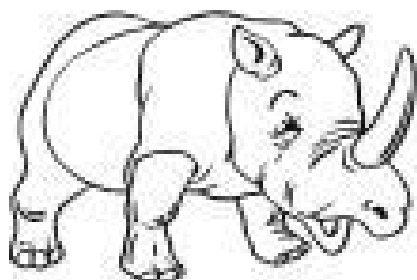
Modalitatea de prezentare pe platformă: Se deschide din laptopul profesorului logoped jocul. Profesorul logoped deschide din aplicația Teams butonul share content pentru a prezenta jocul elevilor. Fiecare elev răspunde la solicitarea profesorului logoped funcție de imaginea pe care o vede.

FIȘE DE LUCRU: Exemple de exerciții în terapia tulburării de pronunție realizate cu ajutorul platformei Teams

- Denumeste imaginile de mai jos și specifică în ce silabă se aude sunetul “r”.

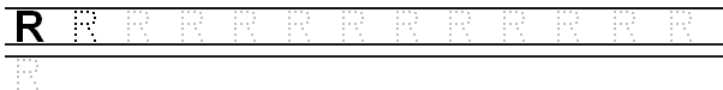


- Recunoști imaginile? Denumeste-le apoi colorează cum îți place.





- Învăță să scrii litera “R”.



- Scriem cuvinte scurte:

1) _____ 2) _____ 3) _____

Modalitatea de prezentare pe platformă: Se folosește din aplicația Teams butonul share content pentru a prezenta fișa elevilor. Fiecare elev răspunde la solicitarea profesorului logoped funcție de imaginea pe care o vede. Fișele se încarcă pe platforma Teams pe chat pentru a putea fi lucrate acasă de fiecare elev. După realizare elevul scanează și prezintă fișa profesorului logoped.



TULBURĂRILE DE CITIT-SCRIS

Dificultăți cu care se confruntă elevii din punct de vedere logopedic:

- scrierea corectă a cuvintelor ce conțin grupuri consonantice;
- respectarea semnelor de punctuație;
- diferențierea consoanelor surde de cele sonore și scrierea corectă a acestora;
- scrierea și citirea diftongilor și triftongilor;
- scrierea și citirea grupurilor de litere ce, ci, ge, gi, che, chi, ghe, ghi;
- scrierea corectă a ortogramelor;
- citirea corectă, cursivă a unui text la prima vedere;
- sesizarea ideilor principale dintr-un mesaj oral sau scris;
- povestirea orală a unui text necunoscut.

OBIECTIVE:

- Să utilizeze semnele de punctuație în funcție de semnificația lor;

- Să identifice diferența între fonemele-grafemele surde și sonore și să opereze corect cu ele în cuvinte;
- Să scrie și să citească corect diftongii și triftongii;
- Să citească corect, cursiv, un text nou de scurtă întindere;
- Să povestească oral, cu sprijin, un text cunoscut;

FIȘĂ DE LUCRU: Exemple de exerciții în terapia tulburării de citit-scris realizate cu ajutorul platformei Teams

- Citește textul și subliniază cuvintele care conțin grupurile de litere **ce, ci, ge, gi**:

La circ

Cine nu a fost vreodată la circ? E o lume magică!

Girafa își unduie gâtul în ritmul muzicii, apoi parcă cere ceva. Cineva îi aduce cinci mingi. Ea le împinge într-o poartă cu piciorul. Parcă ar fi la un meci de fotbal.

Cinci arici mici fac tumbe în jurul dresorului Gino. Acesta trage după el pe genialul magician Marcelino. El intră circulând pe marginea arenei pe un monociclu argintiu.

Privim atenți spectacolul până la final. Ce mult ne place!

- Scrie denumirea obiectelor din imagini:



- Completează spațiile libere cu grupul de litere potrivit pentru a forma cuvinte:
ajun__, gălă__e, __rb, __ori, le__, __meni, Geor__ana, tre__au, __rneală.

- Completează cu silabele potrivite pentru a forma cuvinte:

ce $\begin{cases} \nearrow \text{re} \\ \rightarrow \text{.....} \\ \searrow \end{cases}$

Gi $\begin{cases} \nearrow \text{.....} \\ \rightarrow \text{.....} \\ \searrow \end{cases}$

ci $\begin{cases} \nearrow \text{.....} - \text{.....} \\ \searrow \end{cases}$

.....

.....

..... -

- Alcătuieste enunțuri cu ajutorul cuvintelor: **geamgiu, regină, macină, cetate.**

TEST DE EVALUARE

1. Completați exercițiul cu cuvintele „ sa/s-a” .

Corina întâlnit cu colega Nicu apropiat de ele. Haina este nouă.

Corina bucurat că întâlnit cu colegii săi. Nicoleta ...scuzat că trebuie să ajungă la bunica Bunica uitat în caietele Nicoletei. Ea bucurat mult văzând ce caiete îngrijite are nepoata Nicoleta și bunica s-au dus în grădină. Bunicul întors de la lucru.

2. Scrie semnul de punctuație apoi verifică dacă l-ai folosit corect:

Apare doamna învățătoare ☐

☐ Bună ziua ☐ copii ☐ De astăzi aveți o nouă colegă ☐

☐ Mă numesc Maria Călin ☐

☐ Bine ai venit ☐ spune Dora ☐



3. Alcătuieste câte o propoziție folosind cuvintele:

buchet, Gina, Gheorghe, Cecilia, ochelari

4. Citește și completează: (ordine, literelor, 31 litere)

Totalitatea limbii române, scrise într-o anumită.....
formează alfabetul limbii noastre.

Alfabetul limbii române are.....

5. Scrie literele de mână ale alfabetului:

aA, ăĂ, âÂ, bB, cC, dD, eE fF, gG, hH, iI, îÎ, jJ, kK, lL, mM, nN, oO, qQ, pP, rR, sS, șȘ, tT, țȚ, uU, vV, wW, yY, xX, zZ.

Modalitatea de prezentare pe platformă: Se deschide din laptopul profesorului logoped fișa de lucru. Profesorul logoped deschide din aplicația Teams butonul share content pentru a prezenta fișa de lucru elevilor. Fiecare elev primește fișa prin modalitatea de upload prin chat. Elevii rezolvă fișa odată cu indicațiile profesorului logoped, apoi o scanează și o prezintă acestuia. De asemenea fiecare exercițiu poate fi lucrat la tablă pe Whiteboard.

Bibliografie:

- Bodea Hațegan, C., B, Logopedia - Terapia tulburărilor de limbaj. Structuri deschise, Editura Trei, București, 2016
- Jurcău, E., Jurcău, N., Învățăm să vorbim corect, Editura PRINTEK, Cluj-Napoca, 1999
- Mitiutiu, I., Probleme psihopedagogice la copilul cu tulburări de limbaj, Editura Ankarom, Iași
- Mititiuc, I., Purle, T., Incursiune în universul copiilor cu tulburări de limbaj, Editura Alfa, Iași, 2010
- Păunescu, C., Tulburări de limbaj la copil, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1984
- Văjmaș, E., Stănică, C., Terapia tulburărilor de limbaj, Editura Didactică și Pedagogică București, 1997
- Gherguț, A., Management general și strategic în educație. Ghid practic, Editura Polirom, Iași, 2007
- Gherguț, A., Sinteze de psihopedagogie specială. Ghid pentru concursuri și examene de obținere a gradelor didactice, Editura Polirom, Iași, 2007
- Imagini: [http:// clipart free.com](http://clipart.free.com)
- Introducere în utilizarea Microsoft TEAMS, <https://teams.microsoft.com>.

**UTILIZAREA APLICAȚIEI MICROSOFT OFFICE POWER POINT ÎN ELABORAREA
PROGRAMULUI LOGO KIT**

prof. logoped ROXANA CRISTINA MILICI

prof. logoped ALINA MENDELOVICI

prof. logoped DANIELA GURGU

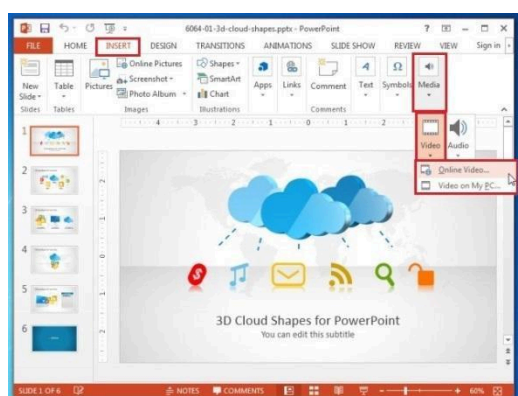
Numită “inovația tehnologică cea mai importantă a pedagogiei moderne”, instruirea asistată de calculator (IAC) crește semnificativ atractivitatea și eficiența procesului educativ și terapeutic recuperator.



Microsoft Power Point

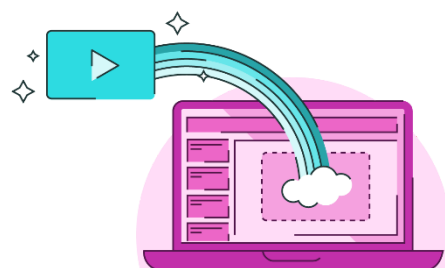
Aplicația Microsoft Office PowerPoint este o componentă a suitei de aplicații Microsoft Office, permițând crearea de prezentări electronice sub formă de diapozitive (slide-uri) cu conținut multimedia (texte, imagini, elemente audio-video, animații) ce pot fi vizionate pe un videoproiector sau pe monitorul calculatorului.

Prezentarea
existând o
permite
transformarea cu
deosebit de atractiv
formatului pentru
inserare de
sau video, de realizare a unor animații interesante. Marile avantaje ale acestei aplicații constau în:

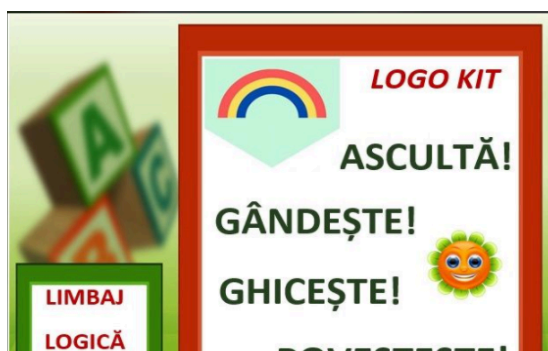


poate fi foarte creativă, multitudine de elemente care personalizarea acestora și ușurință într-un joc didactic pentru copii: alegerea fiecăre slide, opțiuni de elemente ilustrative, sonore

- utilizatorul nu trebuie să posede cunoștințe extraordinare în domeniul programării;
- majoritatea profesorilor, părinților și elevilor posedă deprinderi și priceperi de utilizare a acestei aplicații;
- site-urile educaționale din diferite țări, majoritatea accesibile gratuit, conțin un număr destul de mare de prezentări ce pot fi utilizate în procesul educațional la diferite discipline;
- aplicația Power Point posedă suficiente mijloace de a crea rapid ceva nou, instructiv, interesant, pe placul elevilor.



Crearea programului **LOGO KIT**, utilizat în terapia tulburărilor de pronunție/articulare și a tulburărilor de dezvoltare a limbajului și adresat preșcolarilor cu vârsta între



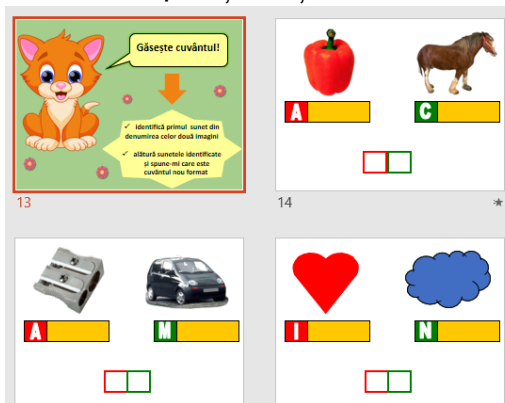
4-6 ani și școlarilor cu vârsta între 6-8 ani, s-a bazat pe această aplicație.

Prin activitățile elaborate în cadrul Programului **LOGO KIT** am urmărit:

- Utilizarea funcțională a limbajului oral în diferite contexte de comunicare;
- Pronunțarea corectă a sunetelor limbii române la nivel izolat, la nivel de cuvânt și propoziție;
- Utilizarea adecvată a cuvintelor din punct de vedere semantic, în contexte variate;
- Exprimarea corectă sub aspect sintactic;
- Utilizarea funcțională a abilităților de procesare fonologică.

Activitățile au fost concepute sub formă de joc pentru a fi utilizate în cadrul ședințelor de terapie logopedică față în față sau online, prin intermediul aplicațiilor Zoom sau Skype (share screen). Schema după care a fost elaborată fiecare activitate, diferențiată pe categorii de vârstă, a respectat următoarea structură:

- exerciții de pronunție a unor propoziții simple în care sunetele țintă sunt prezente în cuvinte în poziție inițială, mediană și finală;



■ exerciții pentru dezvoltarea abilităților de procesare fonologică (vizând: sesizarea rimei; analiză și sinteză: propoziție – cuvinte/

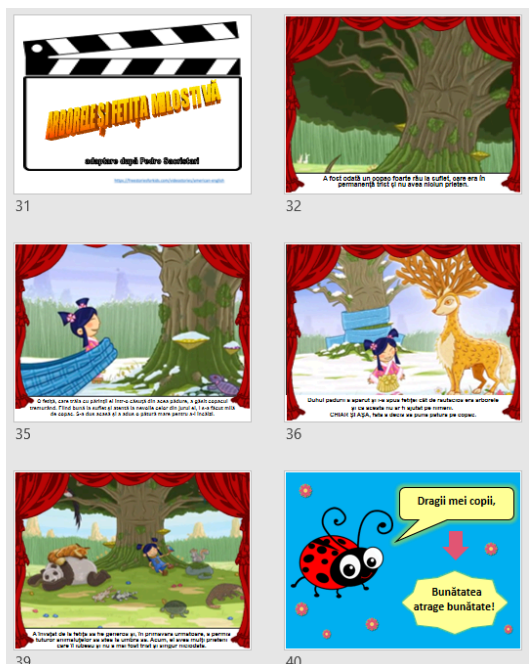


cuvinte- propoziție - numără cuvintele din propoziții; formează propoziții dintr-un anumit număr de cuvinte, pornind de la cuvinte cheie; analiza și sinteza fonetică cuvânt – silabe/ silabe- cuvânt – desparte corect cuvintele în silabe; descoperă cuvinte care încep cu o anumită silabă; compune cuvinte din silabe date; analiza și sinteza fonetică silabă – sunet/ sunete- silabă – identifică toate sunetele unui cuvânt; compune silabe din sunete date; diferențierea fonemelor – diferențiază consoanele surde de cele sonore, diferențiază consoanele cu punct de articulare apropiat; manipularea fonemelor – înlocuiește un anumit sunet într-un cuvânt dat cu un alt sunet, descoperind cuvântul nou rezultat; omite un anumit sunet din

cuvânt, găsind cuvântul nou rezultat; introduce un anumit sunet în cuvânt, descoperind cuvântul nou rezultat);

- exerciții pentru dezvoltarea vocabularului;
- exerciții pentru dezvoltarea memoriei vizuale;
- exerciții pentru dezvoltarea gândirii logice;
- exerciții pentru automatizarea sunetelor țintă (poezii, ghicitori, povestiri după imagini).

Textele utilizate în etapa automatizării, în povestirile după imagini, nu au fost centrate doar pe prezența sunetelor vizate. Întotdeauna s-a pornit de la sens, subordonându-se complexitatea fonetică. În abordarea terapeutică a dislaliei nu a fost vizată în mod exclusiv latura fonetică, ci s-a fundamentat proiectarea intervenției pe conceperea limbajului ca o funcție care susține procesul gândirii și care, mergând mai departe, imprimă direcții în formarea și dezvoltarea personalității. Au fost selectate texte care să aibă puterea de a transforma gândirea și personalitatea copilului, adaptându-le astfel încât cuvintele mesajului transmis să conțină și sunetele urmărite.



Am acordat o atenție deosebită alegerii textelor folosite în această etapă, utilizând următoarele criterii de selecție:

- să fie problematice,
- să determine interactivitatea,
- să fie interesante și atractive, captând atenția copiilor,
- să impulsioneze la implicarea afectivă și atitudinală,
- să aibă un impact pozitiv asupra gândirii și comportamentului copiilor,
- să fie scurte și logice,
- să fie accesibile, în concordanță cu vârsta și capacitățile de înțelegere ale copiilor,
- să includă un număr considerabil de cuvinte în care sunt prezente în diferite combinații fonetice sunetele urmărite.

Am căutat scurte povestiri animate, pe care le-am prelucrat pentru a le utiliza cât mai eficient în intervenția logopedică. Nu am folosit forma de clip video, ci le-am transformat în prezentare secvențială sub formă de slide Power Point (printscreen pe

imaginea sugestivă, fiind apoi introdusă și prelucrată în Power Point). Această modalitate de prezentare a susținut eficiența acestui tip de exercițiu din etapa automatizării, profesorul logoped putându-se centra pe cuvintele care conțin sunetele urmărite. De asemenea, acest lucru a permis o creștere a interactivității, putând fi adresate copiilor, în timpul desfășurării povestirii, întrebări pentru a verifica înțelegerea mesajului, pentru a anticipa posibilele modalități de desfășurare acțiunii, pentru a putea realiza corelații cu alte obiective urmărite (observarea modului de pronunție a sunetelor în cuvinte, verificarea modului de operare cu diferitele categorii, capacitatea de sesizare a valorii de adevăr a unor enunțuri, identificarea unor caracteristici ale obiectelor, ființelor prezentate etc.). În acest sens, am prelucrat, am adaptat și transformat textele originale pentru a avea cuvinte în care să fie prezente sunetele țintă în diferite combinații fonetice.

► *Exemplu de text elaborat, ilustrat și utilizat pentru automatizarea sunetelor "f" și "v":*



Elefantul **Flufi** vroia să fie fotograf. Animalele din savană au râs când le-a vorbit despre visul lui. " -**Flufi**, ești fără minte! Nu am văzut aparate de fotografiat pentru elefanți!", au spus unii. "-**Flufi**, vei vedea! O să pierzi timpul! Nu vedem ce ar fi interesant de fotografiat aici!", spuneau alții. Dar **Flufi** și-a urmat visul și a muncit în fiecare zi. Astfel, a reușit să facă un aparat de fotografiat. Și **Flufi** a făcut primele fotografii. Aparatul era foarte mare, ca pentru un elefant. **Flufi** părea a avea o mască imensă. " -**Flufi**, ești un bufon! ", au râs animalele savanei. Elefantul a început să se gândească

la abandonarea visului său. **Flufi** vedea acum că cei din savană au avut dreptate...Dar lucrurile au decurs diferit. Elefantul care se plimba cu camera foto era foarte amuzant. Toți zâmbeau când îl vedeau. Și astfel, **Flufi** a făcut fotografii cu adevărat frumoase tuturor animalelor. În fotografiile sale, toate animalele păreau vesele. Chiar și maimuța Mufi, rinocerul Cufi, struțul Sufi păreau a fi fericiți! Animalele au venit din toate colțurile savanei pentru a avea fotografii frumoase. Astfel, **Flufi** a devenit fotograf oficial al savanei. **Flufi** și-a împlinit visul.

► *Exemplu de text elaborat, ilustrat și utilizat pentru automatizarea sunetelor "ș" și "j":*

Jianu are șase ani. Împreună cu părinții săi, Jianu s-a mutat într-o altă casă. Noul său dormitor era plin de jucării, jocuri, jetoane, cărți de povești... și totul era perfect ordonat. În acea zi, Jianu s-a jucat cu toate jocurile și jucăriile, dar s-a dus în pat fără să le așeze la loc. Misterios, în dimineața următoare, toate jocurile și jucăriile erau așezate în locușoarele lor. Când a vrut să se joace cu o jucărie, aceasta i-a sărit din mâini și i-a șoptit: "Nu vreau să mă joc cu tine !" Același lucru s-a întâmplat cu fiecare jucărie pe care a atins-o. În cele din urmă, un ursuleț de pluș i-a spus: "De ce ești mirat că nu vrem să ne jucăm cu tine? Tu ne-ai lăsat departe de locușorul nostru în care ne simțim cel mai bine. Tu nu știi cât de neplăcută și rece e podeaua! " Jianu și-a amintit cât de bine se simțea în patul lui și cât de rău se simțise când adormise odată pe un scaun. Își dădu seama cât de urât își tratase jucăriile, pe care și le dorea prietene. Jianu le-a cerut iertare. Din acea zi, și-a pus mereu jucăriile în locușoarele lor speciale.



► *Exemplu de text elaborat, ilustrat și utilizat pentru automatizarea sunetelor "r" și "l":*

Rori și Lolo sunt două iepurițe vesele, gureșe și drăgălașe. Nu locuiesc împreună, dar sunt cele mai bune prietene, de când erau mici. Se înțeleg din priviri, fără cuvinte, le plac aceleași jocuri, au gusturi comune când e vorba de modă, merg împreună la școală. Dar uneori prietenia se poate rupe, dacă una dintre prietene se poartă ciudat și o supără pe cealaltă. Acest lucru s-a întâmplat între Rori și Lolo. Într-o după-amiază, în timp ce se



jucau cu păpușile, Lolo cu un ton certăreț și neplăcut îi spune prietenei sale că nu mai vrea să se joace cu ea. Rori, mirată și șocată, îi amintește că sunt cele mai bune prietene, aproape de nedespărțit. Apoi, necăjită, îi spune prietenei sale că atitudinea sa răutăcioasă o jignește și o supără foarte tare. Lolo îi întoarce spatele sfidătoare.

Rori plânge, în timp ce **Lolo** se îndepărtează fără să privească înapoi. Consideră că **Rori** se poartă ca un bebeluș. Își părăsește prietena cea mai bună, fără să îi pară rău că i-a rănit sentimentele.

Mai târziu, **Rori** pleacă și ea spre casă, supărată pe **Lolo**. În plus se simte foarte tristă. E foarte greu să-ți pierzi brusc cea mai bună prietenă din lume. Își amintește despre toate întâmplările nostime și haioase pe care ea și **Lolo** le-au avut împreună: plăcintele cu noroi, săriturile și topăielile amuzante, petrecerile în pijamale, probatul rochițelor, prezentările de modă...

Când **Rori** ajunsese acasă, **Lolo** o aștepta cu un buchetel de flori. Îi părea de rău pentru cele întâmplate. Și-a dat seama că e greșit să faci așa ceva celei mai bune prietene. Fusese rea, egoistă și răzbunătoare. **Lolo** și-a cerut iertare pentru greșeala făcută. **Rori** și-a îmbrățișat cu drag prietena și au împărtășit sentimentele trăite. Relația lor excelentă a revenit când au înțeles că prietenia este cel mai frumos dar pe care îl au. Și astfel, cele două iepurițe au învățat lecțiile despre prietenie și iertare. **Rori** și **Lolo** nu s-au mai certat, au fost mai înțeleghătoare una cu cealaltă și au redevenit prietene de nedespărțit."

► *Exemplu de text elaborat, ilustrat și utilizat pentru automatizarea sunetelor "s" și "z":*

Pe un munte uriaș, într-o pădure mare, era o pajiște frumoasă și un mic iaz, în care trăia țestoasa **Suzi** și cei mai buni amici ai săi, lebedele **Samy** și **Zizi**. Pare cât se poate de ciudat că o broască țestoasă e prietenă cu două lebede, dar în povestea noastră e cât se poate de adevărat. Pe parcursul anului a fost doar o mică ploaie și iazul a scăzut semnificativ. Cei trei prieteni s-au sfătuit ce ar trebui să facă. Țestoasa a fost de părere că

ar fi bine să rămână în iaz, dar **Zizi** credea că acesta va seca. **Samy** e convins că trebuie să caute o altă casă care să aibă un iaz în apropiere.

Zis și făcut. După câteva zile, **Samy** s-a întors și a găsit iazul aproape uscat. Țestoasa **Suzi** s-a bucurat mult să-l vadă,

în timp ce **Zizi** era speriată. Cele două prietene au aflat de la **Samy** că a găsit pentru toți trei casa mult visată. Singura îngrijorare era că nu vor reuși să ajungă împreună acolo.



Discuțiile au fost lungi, iar țestoasa **Suzi** s-a gândit să rămână acolo lângă iazul sec. Nu avea putere să ajungă la noua casă. Era bucuroasă ca măcar prietenele sale lebede să ajungă la locul nou descoperit. Lebedele **Samy** și **Zizi** priveau copacul uscat în tăcere, gândindu-se la un drum spre iazul îndepărtat. Erau hotărâte să o ia și pe **Suzi**.

Și, în sfârșit, privind un băț din apropiere, **Suzi** s-a gândit la o soluție pentru ca toți trei să plece împreună. **Samy** și **Zizi** vor purta în plisc bățul, iar țestoasa se va agăța cu



gura de mijlocul acestuia.

În câteva minute s-au pornit la drum, după planul stabilit. Lebedele **Samy** și **Zizi** și-au luat zborul, cu țestoasa legănându-se între ele.

Și bineînțeles, urcând

sus, tot mai sus, nu puteau vorbi unul cu celălalt. Zburau din ce în ce mai repede, iar **Suzi** era din ce în ce mai speriată.

Când au ajuns deasupra unui oraș, puteau auzi reacțiile oamenilor care urmăreau ciudatul lor zbor. Aceștia au râs, au fluierat, au zbierat la biete lebede care duceau atârnată de un băț o broască țestoasă îngrozită.

Suzi a auzit tot zgomotul, dar nu a putut să privească ce se întâmplă. Neascultând sfaturile pe care **Samy** i le dăduse, a deschis gura să întrebe ce se întâmplă. Înainte să zică primul cuvânt, țestoasa deja se uita în sus după prietenii săi zburători în timp ce cădea cu viteză.

Din fericire, **Suzi** nu s-a rănit pentru că a căzut în mijlocul iazului. Faptul că nu a ascultat sfaturile adevăraților săi prieteni, ar fi putut să aibă un final nefericit pentru țestoasa **Suzi**. Dar totul e bine când se termină cu bine. Cei trei prieteni au trăit fericiți, în deplină înțelegere în noua lor casă.

- Ce trebuie să înțelegem, copii din povestea țestoasei **Suzi**?

- E bine să ascultăm de sfaturile bune ale părinților, profesorilor, prietenilor adevărați!
- Dacă nu ținem cont de ele și facem numai ce vrem noi, e posibil să ni se întâmple și lucruri foarte neplăcute, care ne pot face mult rău!

- Este foarte important să avem prieteni adevărați, pe care ne putem baza la nevoie!
- Atunci când avem familia și prietenii alături de noi, putem trece peste orice obstacol!

Textele transformate pentru a atinge obiectivele intervenției propuse, au făcut referire la teme precum prietenia, curajul, generozitatea, depășirea fricii de întuneric, de schimbare, atenția și grija față de alte ființe, politețea, implicarea, înțelegerea și toleranța. Însoțite și de imaginile corespunzătoare ideilor prezentate, ele au avut un impact optim în practica logopedică.

Activitățile din programul LOGO KIT au fost distribuite către beneficiari utilizându-se următoarele modalități:

► direct de către profesorii logopezi: în primă etapă au fost lucrate de către profesorul logoped și copil în cadrul ședințelor de terapie logopedică online utilizându-se aplicațiile Zoom sau Skype, urmând a fi lucrate ulterior de către copil împreună cu părinții săi;

► postarea a două activități din seria LOGO KIT, în fiecare săptămână, pe pagina de facebook a CJRAE Iași, putând fi astfel utilizate și de alte persoane interesate (logopezi

Vă dăm întâlnire așadar cu LOGO KIT-ul magic la adresa: <http://cjrae-iasi.ro/info/cjrae/evenimente>

#stamacasa
#totulvaibine



din alte județe, profesori învățământ preșcolar sau primar);

► postarea activităților pe site-ul CJRAE Iași;

► postarea activităților pe resurse CJRAE-FTP.

Beneficii pe care le-am constatat în urma utilizării acestui program în activitatea de terapie logopedică au fost:

- creșterea interesului copiilor pentru activitate;
- participarea lor activă – creșterea inițiativei, a implicării în execuția sarcinilor propuse (chiar și a celor în general pasivi, retrași) - modul de semnalizare sonoră și grafică oferită prin intermediul aplicațiilor concepute au stimulat și antrenat copilul în căutarea răspunsului corect, creând dorința de a reuși, dorința de performanță;



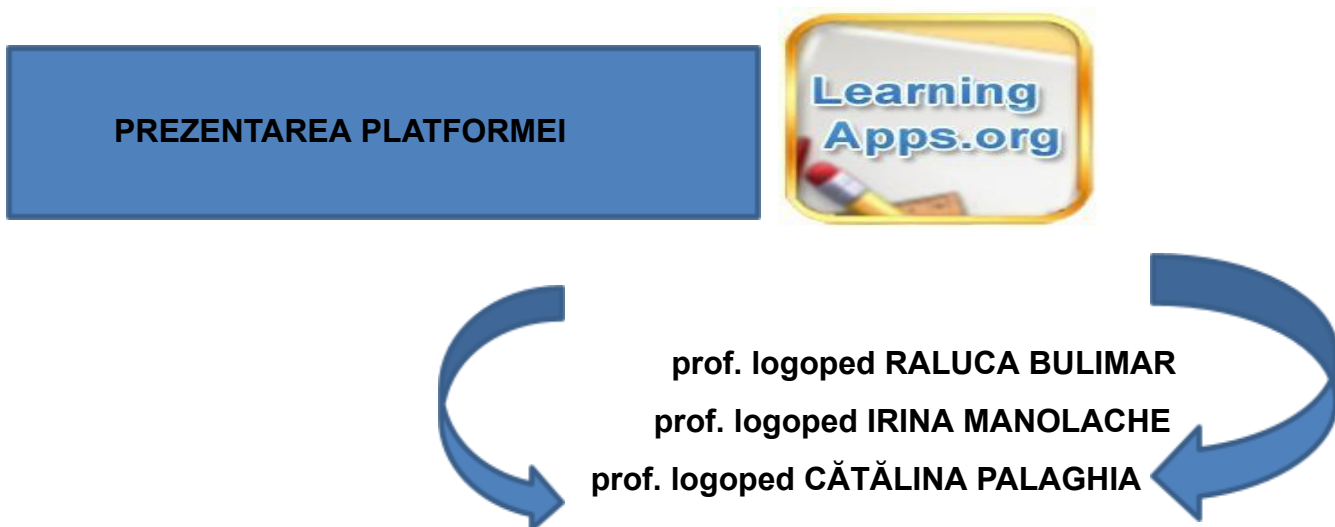
- facilitarea înțelegerii informațiilor;
- dezvoltarea nu numai a abilităților vizate, ci și a creativității, atenției și memorie, prin angajarea plenară a tuturor operațiilor gândirii;
- consolidarea parteneriatului dintre profesorul logoped și familia copilului prin implicarea activă și permanentă a acesteia în procesul recuperator.
- conturarea reprezentărilor morale, a judecăților morale, a deprinderilor morale și premise pentru viitoarele calități morale (de voință și caracter);
- însușirea unor comportamente pozitive.

Bibliografie

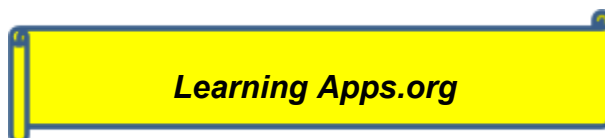
Konnerth, S. (2009). *Instruire asistată de calculator. Evoluția instruirii asistate de calculator: Curs universitar*. Sibiu: Editura Universității Lucian Blaga.

<https://freestoriesforkids.com/videostories/american-english/>

<https://monkeypen/pages/free-illustrated-children-book>



LearningApps.org este un proiect de cercetare și dezvoltare al Școlii Superioare Pedagogice PH Bern, în colaborare cu Universitatea din Mainz (Prof. Dr. Franz Rothlauf) și cu Școala superioară Zittau/Görlitz (Prof. Dr. Christian Wagenhaft) learningapps.org



- © este o aplicație destinată creării de exerciții interactive menite să faciliteze procesul de predare-învățare;
- © accesul este GRATUIT;
- © cadrul didactic trebuie să își facă cont pe platformă;
- © aplicația dispune de o variantă a site-ului în limba română, o interfață românească fiind în acest moment în lucru;
- © exercițiile (denumite Apps) existente pot fi integrate direct în conținuturile de învățare corespunzătoare;
- © exercițiile (denumite Apps) existente pot fi modificate în funcție de nivelul copilului grupei/ clasei;
- © exercițiile (denumite Apps) pot fi elaborate online de utilizatori pe baza unor șabloane oferite de aplicație;

© are ca scop stocarea unor exerciții care pot fi reutilizate de către alte cadre didactice/părinți (la recomandarea specialiștilor);

© exercițiile create sunt interactive;

© există posibilitatea de a crea clase virtuale prin crearea de conturi pentru preșcolari/elevi (vor fi generate automat nume de utilizatori și parole pentru autentificarea elevilor, parolele pot fi modificate ulterior)

© creatorii acestei platforme denumesc resursele "blocuri" sau "unelte" cu ajutorul cărora pot fi create module de învățare;

© **tipurile de exerciții** care pot fi alcătuite sunt **diverse**: "Cuvinte încrucișate", "Jocul Milionarii", "Marchează în text", "Quiz cu alegere", "Quiz cu alegere", "Completează tabel", "Quiz cu introducere", "Grilă ordonare", "Joc-Perechi (Perechi imagini)", "Joc-Perechi (Text/Imagine)", "Ordonare cu hartă", "Ordonare grupe", "Ordonare pe imagini", "Ordonează perechi", "Puzzle – Grupe", "Tabel ordonare", "Rebus", "Spânzurătoarea", "Text spații goale", "Completează tabel", "Quiz cu introducere", "Audio/Video cu inserări", "Avizier", "Caiet", "Calendar", "Chat", "Mindmap", "Scrieți împreună";

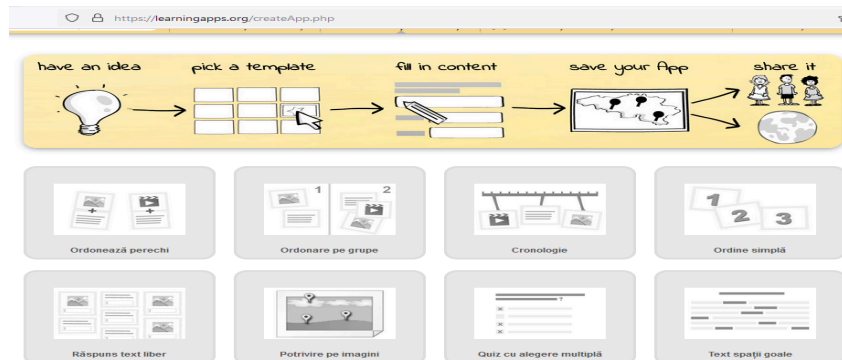
© platforma pune la dispoziție și un sistem de evaluare. Copilul poate să se evalueze singur cu ordinatorul sau cu grupul dedicat, în funcție de cum realizează profesorul sarcinile de lucru.



1. Se accesează **Alcătuiește exercițiu** – se alege tipul de exercițiu;
2. Se completează câmpul **Titlul exercițiului**;
3. Se scrie **cerința exercițiului**. Opțional se poate insera o imagine de fundal;
4. Se include **textul în grilă**. Opțional avem posibilitatea de a insera imagine, video sau o înregistrare audio;
5. Pentru a adăuga mai multe cuvinte, se accesează **Mai multe elemente**;
6. La finalul exercițiului se accesează **Lansează și previzualizează**;
7. Dacă este necesar să realizăm modificări, se accesează **Adaptează din nou**;

8. Dacă exercițiul este în forma finală se accesează **Salvează exercițiu;**

9. Exercițiul se salvează în rubrica **Exercițiile mele.**



APLICAȚIA LEARNINGAPPS ÎN TERAPIA LOGOPEDICĂ



Puncte forte ale aplicației

§ exercițiile pot fi utilizate atât în timpul ședințelor de terapie online, cât și în timpul întâlnirilor din cabinet;

§ exercițiile pot fi concepute pentru majoritatea tulburărilor de de limbaj



§ exercițiile pot fi adaptate atât pentru copii (preșcolari și școlari) cât și pentru adulți;

§ profesorul logoped poate să își creeze o serie de exerciții pentru fiecare copil/grupă în funcție de diagnostic, vârstă, etapă de terapie logopedică, obiective propuse în programul terapeutic;

§ exercițiile create/preluate de pe platformă permite individualizarea procesului terapeutic;

§ permite specialiștilor să acceseze aceleași exerciții, acest lucru ducând la o perfecționare continuă contribuind astfel la îmbunătățirea procesului terapeutic în domeniul logopediei;

§ profesorii logopezi pot folosi în conceperea propriilor exerciții atât materialele stocate în arhiva personală cât și pe cele ale colegilor care utilizează platforma;

§ familia poate accesa, dacă dispune de un dispozitiv conectat la internet (telefon, tabletă, calculator) exercițiile indicate de profesorul logoped pentru continuarea terapiei logopedice;

§ pentru preșcolari/elevi oferă moduri cât mai interactive și atrăgătoare de însușire a noilor achiziții;

§ prin intermediul platformei copiii vor exersa unele conținuturi mai ușor, prin descoperire și mai ales prin caracterul interactiv al exercițiilor,

§ platforma pune la dispoziție și un sistem de evaluare

EXEMPLE DE EXERCIȚII FOLOSITE ÎN TERAPIA TULBURĂRIILOR DE LIMBAJ-DISLALIA



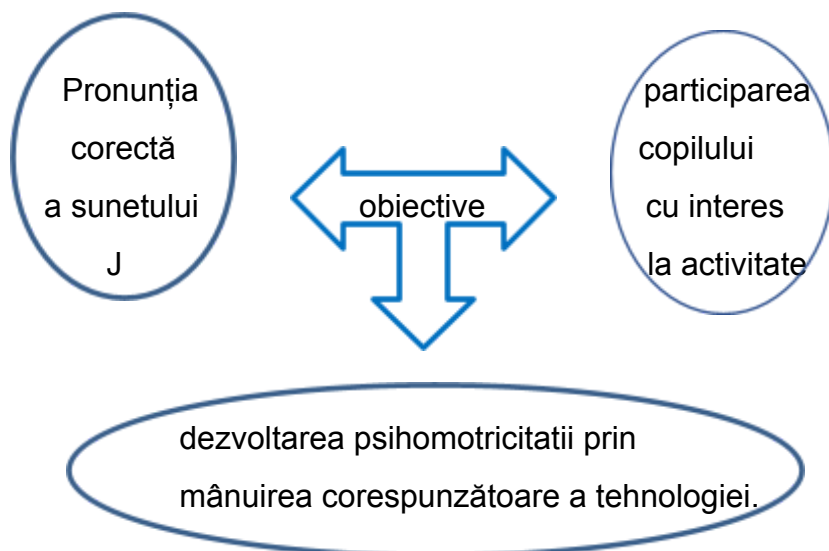
Important!

Aplicația LearningApp-ul poate fi folosit în toate etapele terapiei logopedice.

Am ales să exemplificăm câteva exerciții pentru tulburarea DISLALIE, cu exerciții ce vizează sunetul J trecut prin toate etapele terapeutice "Quiz cu introducere", "Ordonare

cu hartă”, ”Joc-Perechi (Perechi imagini)”, ”Joc-Perechi (Text/Image)”, ”Ordonare grupe”, ”Ordonare pe imagini”, ”Ordonează perechi”, ”Puzzle – Grupe”, ”Rebus”, etc.

Următoare tipuri de exerciții, urmăresc:



1. Ajută animalele să ajungă acasă !

<https://learningapps.org/20873243>

Obiective:

- Φ Să recunoască animalele;
- Φ Să imite animalele\păsările;
- Φ Să denumească mediul lor de viață.

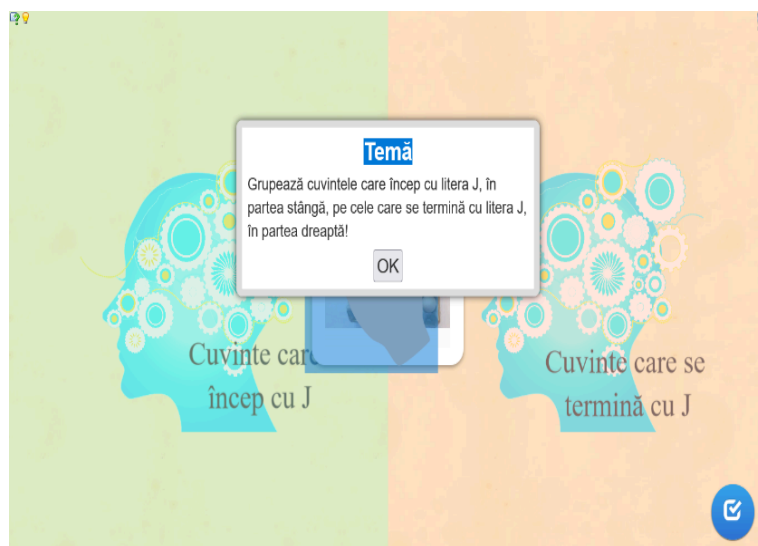


2. Grupează imaginile/cuvintele care încep sau se termină cu sunetul J.

Exercițiu pentru constientizare fonologică. <https://learningapps.org/20870082>

Obiective:

- Φ să denumească imaginile;
- Φ să indice sunetul inițial/final;
- Φ să despartă cuvintele în silabe;
- Φ să grupeze imaginile în funcție de locul sunetului "j" în cuvânt (culoare/poziție).

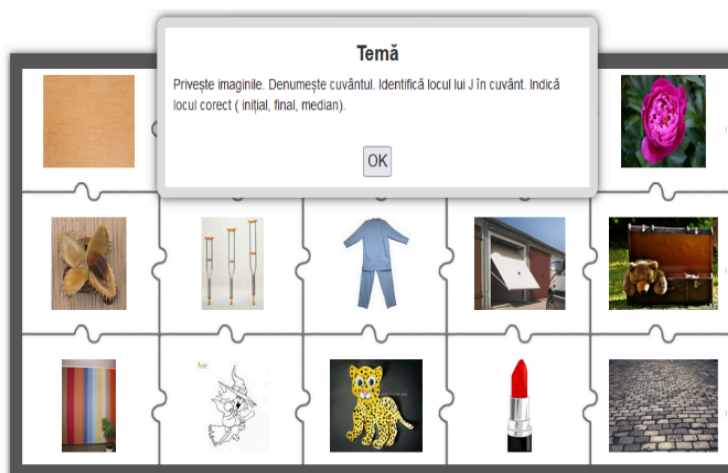


3. Indică poziția lui J -Puzzle

<https://learningapps.org/20715343>

Obiective:

- Φ să denumească imaginile;
- Φ să pronunțe corect sunetul;
- Φ să indice sunetul inițial/final/median;
- Φ să despartă cuvintele care denumesc imagini în silabe;
- Φ să alcătuiască propoziții cu ajutorul cuvintelor date.

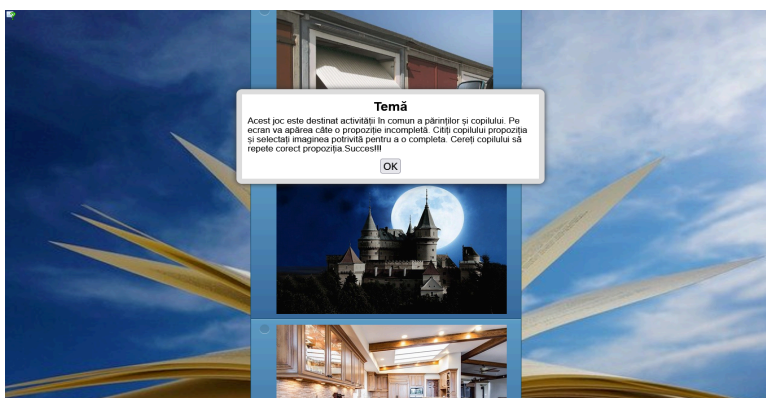


4. Propoziții lacunare pentru sunetul J

<https://learningapps.org/16751740>

Obiective:

- Φ să citească propozițiile;
- Φ să denumească imaginile;
- Φ să identifice imaginea care completează propoziția;
- Φ să pronunțe sunetul impostat j;
- Φ să scrie cuvântul/propoziția pe caiet.

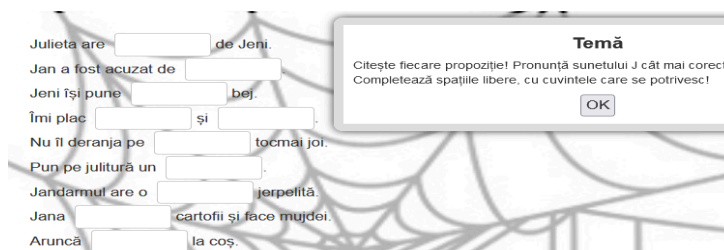


Propoziții lacunare. Completează propozițiile.

<https://learningapps.org/20870572>

Obiective:

- Φ să citească propozițiile/cuvintele;
- Φ să identifice, în lista de cuvinte varianta corectă;
- Φ să scrie pe caiet propoziția.
- Φ să pronunțe sunetul impostat j.

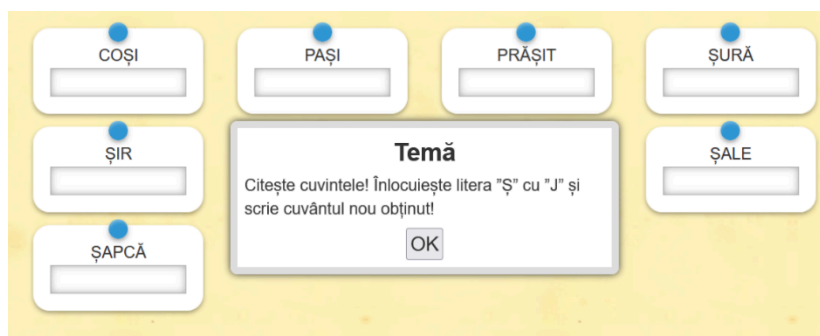


5. Citește și înlocuiește Ș cu J! Cuvinte paronime!

<https://learningapps.org/20870362>

Obiective:

- Φ să citească cuvintele;
- Φ să înlocuiască litera Ș cu J;
- Φ să alcătuiască propoziții atât cu cuvintele scrise cât și cu cele nou obținute;
- Φ să scrie cuvintele nou obținute.

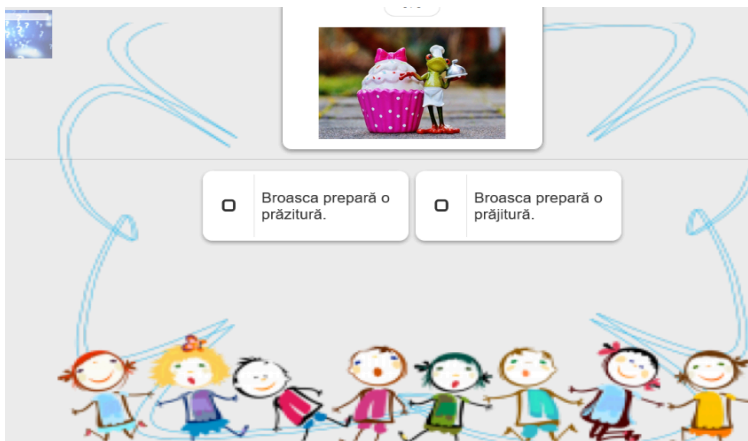


7. Identifică propoziția scrisă corect

<https://learningapps.org/20871258>

Obiective:

- Φ să privească cu atenție imaginea;
- Φ să formuleze câte o propoziție pornind de la imaginea dată;
- Φ să pronunte sunetul impostat J;
- Φ să citească propozițiile scrise;
- Φ să identifice forma corectă.



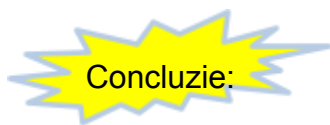
8. Automatizare J

<https://learningapps.org/20877809>

Obiective:

- Φ să citească poeziile;
- Φ să conștientizeze mesajul;
- Φ să sorteze cartonașele cu poezii în funcție de mesajul transmis prin intermediul acestora;
- Φ să pronunțe corect sunetul imposterat J;
- Φ să memoreze poeziile.





Concluzie:

Prin intermediul aplicației Learning apps pot fi create o multitudine de exerciții cât mai variate, în funcție de particularitățile psihoindividuale ale copiilor, cât și de tipul de tulburare care ne interesează. Astfel, putem crea jocuri pentru învățarea pozițiilor spațiale, jocuri de sortare și aranjare, denumiri imagine, completări cuvinte/propoziții lacunare, culori, părțile corpului, etc, toate aceste tipuri de activități contribuind la dezvoltarea atenției, a memoriei vizuale, memoriei auditive, a limbajului, observației și dezvoltarea cunoștințelor generale despre lume/mediul înconjurător.

Nu în ultimul rând, părintele se transformă în co-terapeut, devenind astfel conștient de importanța utilizării limbajului, implicându-se activ, motivând copilul să participe cu interes la activitățile desfășurate online împreună cu profesorul logoped.

Referințe:

- Bejan Loredana "Logopedie hazlie. Culegere de exerciții și poezii logopedice" Editura Primus Oradea 2018
- Cucoș Constantin, Ion –Ovidiu Pânișoară Școala online – "Elemente pentru inovarea educației.raport de cercetare evaluativă " Editura Universității București, București 2020
- Gherguț Alois, Frumos Luciana, Raus Gabriela Educația special. Ghid metodic Editura Polirom 2016
- Adina Marinache "Integrarea TIC în demersul logopedic Revista profesorilor logopezi " nr 4 2011 București
- Aurelia Pisău "LearningApps.org tehnologii digitale moderne în procesul educațional",Conferința științifică internațională „Perspectivele și Problemele Integrării în Spațiul European al Cercetării și Educației”, Universitatea de Stat „B.P. Hasdeu” din Cahul, 7 iunie 2017, Volumul II

learningapps.org/

<https://iteach.ro/experiencedidactice/aplicarea-softului-learningapps-in-procesul-de-predare-invatatare>

<https://www.rei.plus/georgiana-soare/resursa-digitala-learningapps-org/5614>

imagini preluate de pe internet

WORDWALL

Prof. logoped Oana Agheorghiesei

Prof. logoped Irina Onofrei

Prof. logoped Adina Măriuța Solomon

Platforma **"Wordwall"** permite cadrului didactic să creeze activități interactive și activități diverse de imprimat pentru copii în proiectarea activității didactice.

Materialele printate pot fi tipărite direct sau descărcate ca fișier PDF.

Și în terapia logopedică, platforma "Wordwall" a fost utilizată cu succes de către profesorii logopezi în desfășurarea orelor de terapie logopedică.

Exercițiile și jocurile logopedice au fost alcătuite în funcție de etapa terapeutică prezentă în momentul desfășurării activității de terapie logopedică. Acestea au fost adaptate în funcție de tulburarea de limbaj prezentă și nevoile psihoindividuale ale copiilor diagnosticați din punct de vedere logopedic cu tulburări de limbaj.

Jocurile WORDWALL:

→ sunt jocuri pregătite astfel încât profesorul poate selecta diverse opțiuni de joc cum ar fi asociere întrebare-răspuns, anagramă, alege varianta corectă (single sau multiple choice), etc ;

au fost făcute față ușor de utilizat în logopedie, în special pentru terapia dislaliei, tulburărilor de citit-scris și a întârzierilor de limbaj;

pot fi folosite cu scopul dezvoltării auzului fonematic și a conștiinței fonologice;

au fost făcute prezentare ludică și sunt ușor de integrat în terapia față în față și online;

În continuare vom prezenta câteva jocuri interactive pentru consolidarea și automatizarea pronunției corecte a sunetelor **R**, **L** și pentru exersarea citirii și scrierii unor cuvinte și propoziții ce conțin aceste sunete.

1. PROPOZIȚII LACUNARE (R-L)

Jocul **"Propoziții lacunare (R-L)"** conține enunțuri lacunare (formulate pe baza imaginilor) și imagini a căror denumiri conțin sunetele **R**, **L**. Profesorul logoped va citi propoziția lacunară iar copilul trebuie să completeze propoziția cu acel cuvânt potrivit desemnat de imagine. Pentru fiecare propoziție se alege răspunsul corect din cele 4 variante de răspuns. Realizarea răspunsului corect este semnalat în cadrul jocului prin semnul "V". Răspunsul greșit se semnalează prin semnul "X" care acoperă cuvântul nepotrivit.



Platforma poate genera pentru acest joc și o fișă de lucru care poate să fie descărcată, printată și aplicată copilului în varianta creion-hârtie.

Propoziții lacunare (R-L)

1.  Andrei desenează un soare cu un ...
 A ☐ creion B ☐ fluier C ☐ urs D ☐ cronometru
2.  Radu a cumpărat un ... pentru salată.
 A ☐ tractor B ☐ ardei C ☐ șarpe D ☐ liliac
3.  Liliana citește ... despre animale.
 A ☐ motocicletă B ☐ scrisoare C ☐ cărți D ☐ fasole
4.  Rodica privește un ... galben.
 A ☐ polonic B ☐ prosop C ☐ castel D ☐ măgar
5.  Florina culege din grădină o ...
 A ☐ chitară B ☐ brățară C ☐ bluză D ☐ floare

2. CUVINTE CARE RIMEAZĂ!

“Cuvinte care rimează!” este un joc interactiv pentru consolidarea pronunției corecte a sunetelor **R**, **L** în cuvinte, cât și pentru dezvoltarea conștiinței fonologice. Jocul conține cuvinte ilustrate cărora copilul trebuie să le găsească rimele din trei variante de răspuns. Pe parcursul jocului copilul primește feedback atât vizual, cât și auditiv.

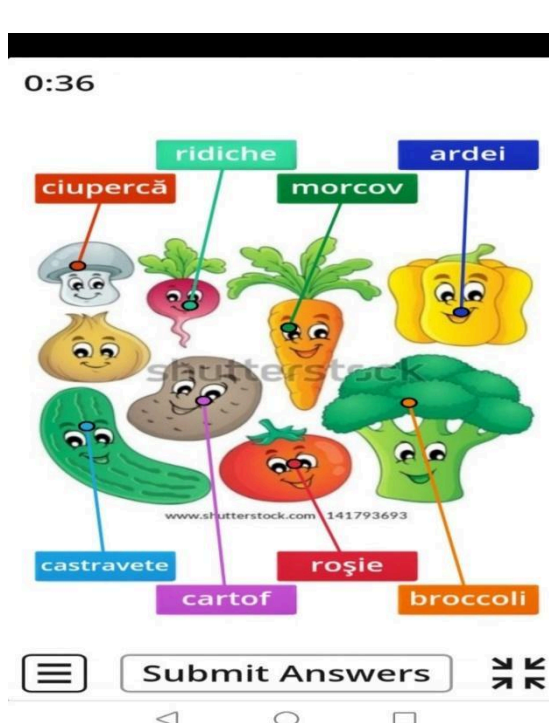
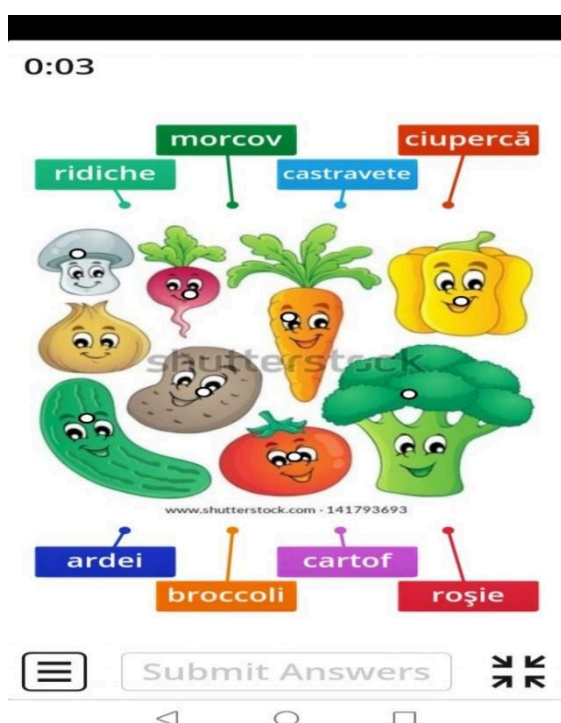
Pentru elevii care prezintă tulburări de scris-citit, profesorul logoped le poate solicita acestora să scrie și să citească perechile de rime descoperite și să formuleze propoziții cu fiecare cuvânt.



3. LEGUME SĂNĂTOASE

"Legume sănătoase" este un joc pentru micii școlari prin care vor exersa citirea cuvintelor care conțin sunetele **R**, **L**. Jocul conține cuvinte și imagini cu diferite legume. Copilul trebuie să asocieze corect cuvântul cu imaginea.

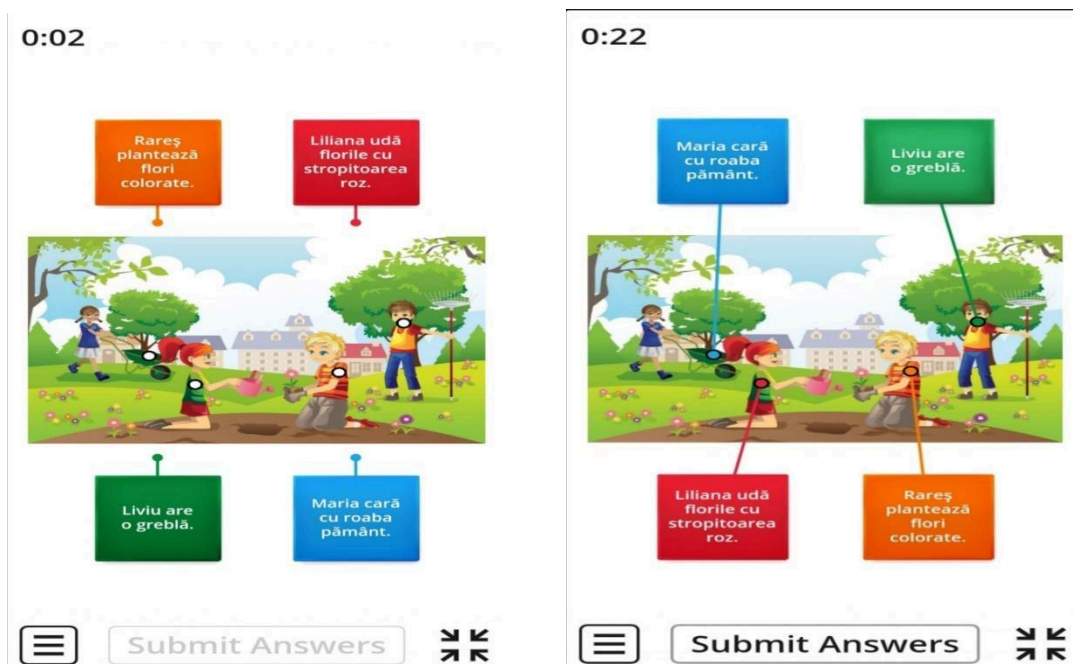
Suplimentar se poate cere elevului să despartă în silabe cuvintele, să stabilească poziția sunetelor **R**, **L** în cadrul cuvântului, să precizeze câte silabe are cuvântul și să alcătuiască propoziții cu fiecare cuvânt în parte.



4. ÎN GRĂDINĂ

Jocul "În grădină" are ca obiectiv citirea corectă a unor propoziții alcătuite din cuvinte în care sunetele **R**, **L** sunt în diferite poziții. Sarcina elevului este să citească propozițiile și să realizeze corespondențe corecte între acestea și imagini, pronunțând corect sunetele **R**, **L**.

Jocul se poate complica prin transcrierea de către elevi a propozițiilor pe caiete.



Exemplificăm în continuare alte câteva exerciții și jocuri logopedice elaborate cu ajutorul platformei "Wordwall". Profesorul logoped va explica clar sarcinile copilului oferindu-i mereu model și feed-back.

♦ Tulburarea de limbaj: dislalie polimorfă

În aceste exerciții și jocuri logopedice se va utiliza "roata aleatorie". Profesorul logoped va învârti roata, oferind copiilor exemple. Se solicită apoi copiilor să învârtă roata și să urmeze sarcinile de lucru propuse de către profesorul logoped.

● Exercițiul logopedic: "Ne jucăm și pronunțăm sunetele: ș și j"

Se cere copiilor să pronunțe cuvintele ce conțin sunetele "ș/j" în diferite poziții în cuvinte : șoarece, mașina, moș Crăciun, joc, ruj; să identifice poziția sunetelor ș/j în cuvinte, să despartă cuvintele în silabe.

Obiective urmărite:

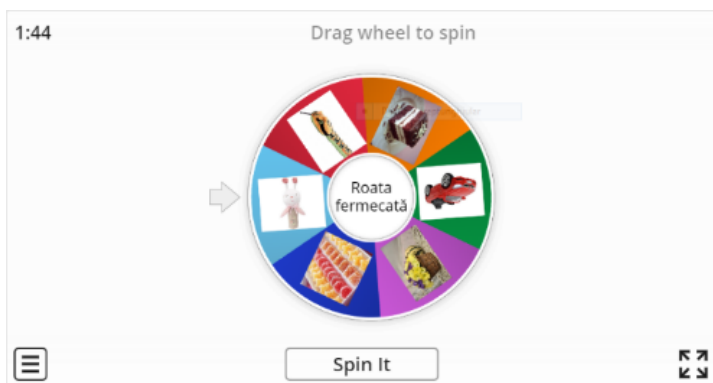
- pronunțarea corectă a sunetelor "ș/j" în cuvinte;
- identificarea poziției sunetelor "ș/j" în cuvinte;
- dezvoltarea capacității de analiză fonetică a cuvintelor ce conțin sunetele "ș" sau "j" în denumirea lor.



• Joc logopedic: *"Roata fermecată"*

Obiective urmărite:

- denumirea corectă a cuvintelor reprezentate în imagini;
- diferențierea cuvintelor ce conțin sunetele "ș și j" în denumirea lor prin bătaia palmelor;
- alcătuirea orală a unor propoziții folosind cuvintele ce conțin sunetele "ș și j" denumite anterior.

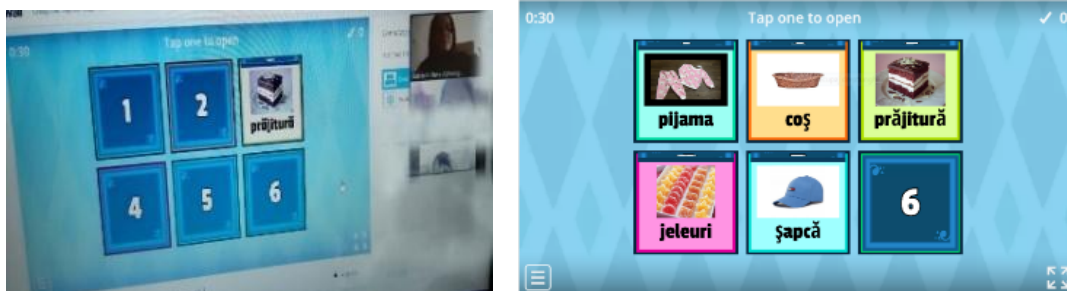


• Joc logopedic *"Să descoperim cuvinte cu sunetele Ș și J"*

Profesorul logoped deschide fiecare casetuță/pătrat printr-un click pe imagine. Elevii vor trebui să deschidă și ei pe rând printr-un "click" fiecare casetuță pentru a descoperi cuvinte noi: șapcă, coș, jeleur.

Obiective urmărite:

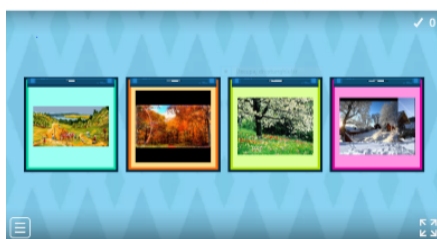
- pronunțarea cuvintelor ce denumesc imaginile din casete;
- exemplificarea orală a altor cuvinte ce conțin sunetele "ș/j" în denumirea lor;
- despărțirea corectă a cuvintelor în silabe asociate cu bătaia palmelor.



♦ Tulburare pervazivă de dezvoltare: Autism infantil – forma atipică

● Joc logopedic terapeutic: *"Căsuța anotimpurilor"*

Profesorul explică copilului că aceste pătrate reprezintă ferestrele unei căsuțe. Se solicită copilului să deschidă ferestrele căsuței pentru a descoperi tablouri cu cele patru anotimpuri. Sarcinile sunt scurte și clare: "Apasă pe pătrat"; "Deschide fereastra (pătratul)!"; „Numește anotimpul!”, "Ce vezi în imagine?"; "Ce culoare au frunzele?"; "Spune ceva despre...".



Obiective urmărite:

- denumirea corectă a anotimpului reprezentat în imagine;
- enumerarea a două sau trei caracteristici/elemente specifice anotimpului identificat;
- alcătuirea orală a unei propoziții după imagine.

Elevul va primi recompense sociale pe un ton entuziast: "Bravo!", "Foarte bine!", "Excelent".

♦ Tulburare de dezvoltare a limbajului: Întârziere în dezvoltarea limbajului

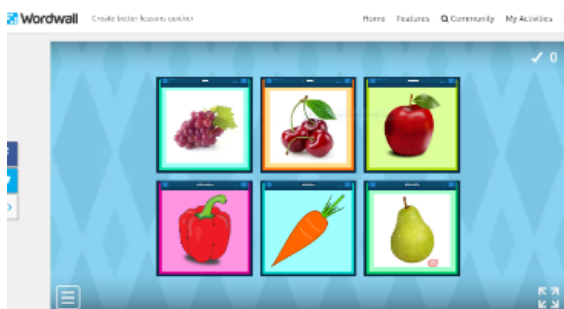
● Joc logopedic: *"Ne jucăm și învățăm fructe și legume"*

Profesorul logoped explică elevului că sub fiecare pătrat se ascunde un fruct sau o legumă. Elevul va trebui să descopere în pătrate sub fiecare cifră un fruct sau o legumă.

Obiective urmărite:

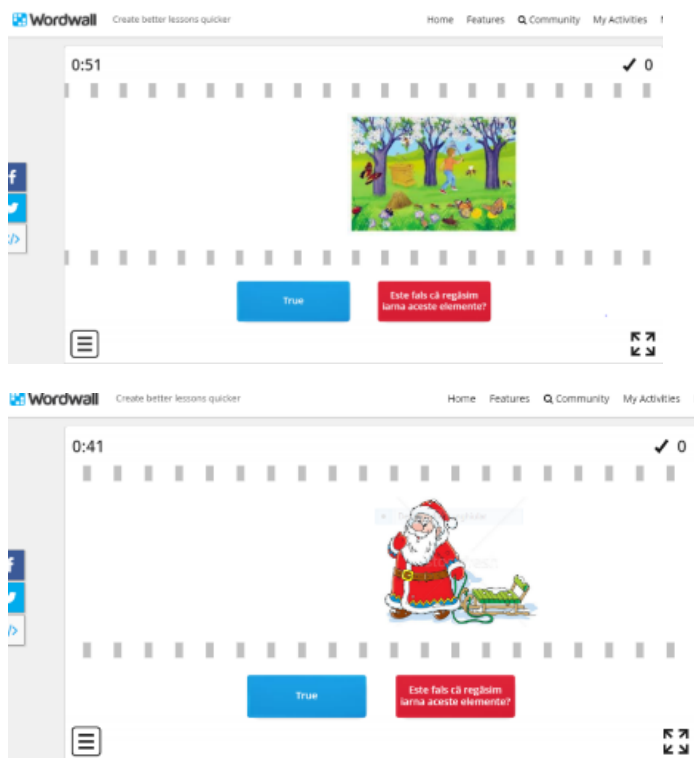
- denumirea corectă a fructului sau a legumei regăsite în imagine;
- identificarea corectă a categoriei de "fruct" sau "legumă";
- enumerarea unor caracteristici ale fructului sau legumei identificată anterior;

- exemplificarea altor două fructe sau legume specifice anotimpului în care le regăsim.



- **Joc logopedic: "Este adevărat sau fals că regăsim în acest anotimp elementul acesta?"**

Profesorul logoped explică copiilor că imaginile următoare cu elementele specifice unui anotimp se mișcă cu viteză. Copiii vor trebui să apese pe click dacă este "adevărat" sau "fals" în funcție de elementul regăsit în mișcare continuă într-un anotimp. Ei vor vedea câte răspunsuri corecte au obținut într-un timp dat, după afișajul cu cifre totalizate prezentate la sfârșitul jocului logopedic. Jocul se poate desfășura și sub forma unui concurs. Va câștiga copilul ce va da cele mai multe răspunsuri corecte identificând corect elementul specific unui anotimp: "globul" în anotimpul de iarnă; "copacii înfloriți" în anotimpul de primăvară; "frunze galbene" în anotimpul de toamnă.



Obiective urmărite:

- denumirea elementului reprezentat în imagine;
- asocierea corectă a elementului denumit cu anotimpul în care se regăsește, prin utilizarea cerințelor jocului de "adevărat/fals";
- formularea unei propoziții cu elementul identificat specific unui anotimp.

Exerciții și jocuri logopedice pentru corectarea sunetelor **b** și **d**.

Sunetele **b** și **d** sunt des confundate de elevi atât în scris, cât și în citit.

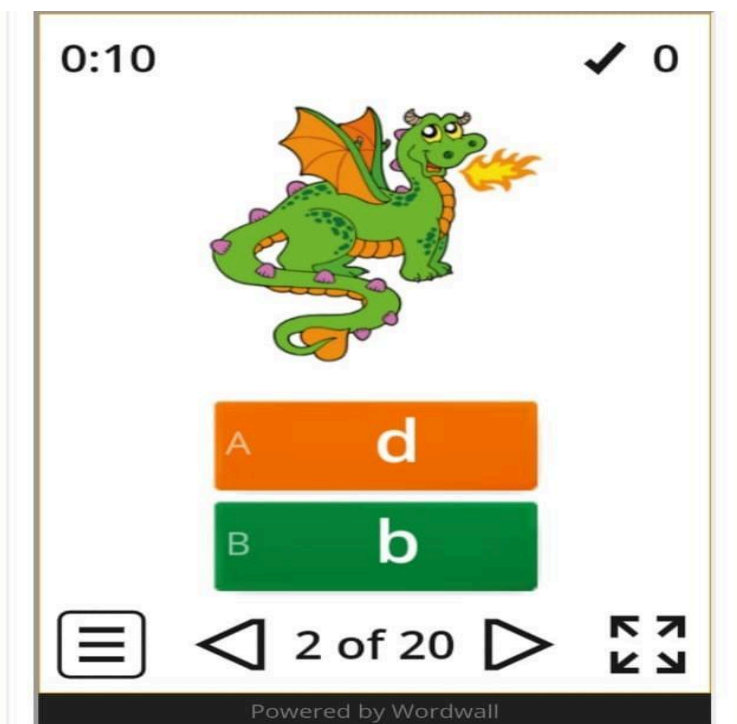
Unul din exercițiile utilizate în cadrul terapiei logopedice este *Roata lui B și D*.



Sarcina copilului este să denumească imaginea la care se oprește săgeata, să despartă în silabe cuvântul care denumește imaginea, să precizeze câte silabe are cuvântul, să menționeze ce sunet se aude **B** sau **D** și să stabilească poziția acestor sunete în cadrul cuvântului.

Un alt joc folosit în diferențierea literelor **b** și **d** conține 20 de imagini în a căror denumiri se află aceste sunete. Sub imagine apar cele două variante de răspuns.

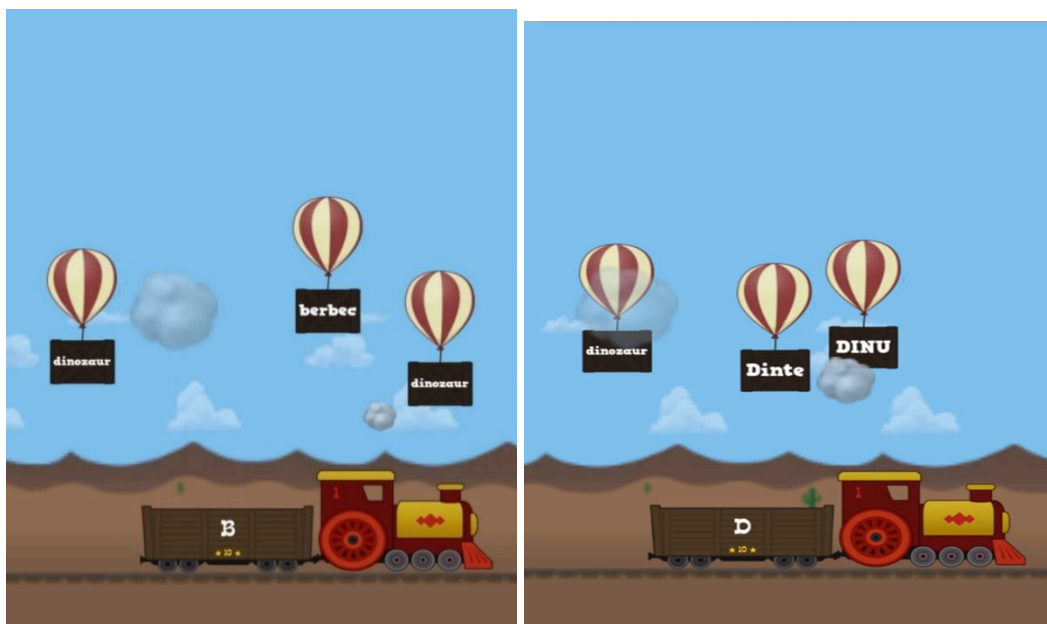
Copilul trebuie să precizeze care dintre cele două sunete se aude în cuvintele respective.



Jocul "Sparge balonul-Literele **D** și **B**" este foarte atractiv pentru copii.

Aceștia vor vedea un trenuleț care alcătuit din două vagoane (pe unul este scris sunetul **B**, iar pe celalalt sunetul **D**).Deasupra vagoanelor apar baloane pe care sunt scrise cuvinte ce conțin aceste două sunete.

Sarcina elevilor este să citească cuvintele de pe baloane și să apese doar pe cele care conțin cuvinte cu sunetul scris pe vagonul respectiv.



Pe parcursul exercițiilor și jocurilor elevii vor fi antrenați și evaluați mereu prin aprecieri verbale sau stimulente (fețe vesele/triste, imagini). Cu ajutorul acestei platformei putem stimula creativitatea elevilor prin alcătuirea diverselor exerciții și jocuri logopedice atractive, pline de elemente de noutate pentru ei. Putem obține progresele copiilor cu tulburări de limbaj cu ajutorul diverselor platforme de învățare.

Bibliografie:

Roșca Simona Bianca, CJRAE Mureș, Terapia logopedică online- Ghid pentru profesorii logopezi

<https://wordwall.net/resource/7427838>

<http://www.logorici.ro/b-sau-d/>

<https://wordwall.net/ro/resource/2029842/literele-b-%C8%99i-d>

<http://clipart free.com>

Toate imaginile utilizate sunt generate de Platforma Wordwall.net



STORY JUMPER - Create & Read Story Books
#1 rated site for creating and reading story books

Prof. logoped OVIDIU CRISTIAN TUDOREAN

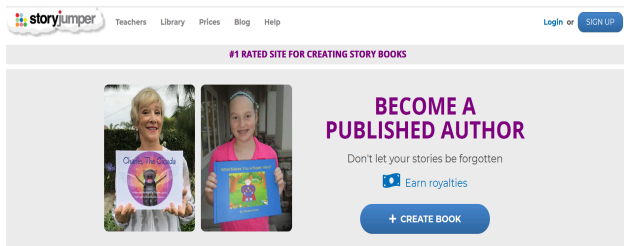
Prezentare generală

StoryJumper este gratuit pentru utilizarea individuală dar și pentru grupuri sau organizații (inclusiv școli). Cu StoryJumper puteți vedea, auzi și atinge poveștile dumneavoastră. Ilustrați-vă cartea folosind propriile fotografii sau lucrările noastre de artă. Adăugați vocea, muzica de fundal și efectele sonore. Publicați o carte în format fizic și deveniți autori publicați. Colaborați cu alții sau scrieți-vă propria carte privată.

Folosit în sălile de clasă din toată lumea StoryJumper este un instrument excelent pentru elevi pentru a-și îmbunătăți scrierea și a-și exprima creativitatea. Toate cărțile sunt private în mod implicit.

De asemenea, puteți găsi, citi și asculta povești grozave din imensa noastră bibliotecă de cărți publice.

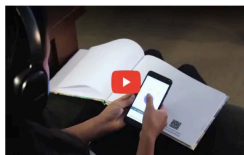
Pagina de pornire este <http://www.storyjumper.com/> .



DESIGN CHARACTERS FOR YOUR BOOKS

Pick your expressions, clothes, and colors

TRY IT

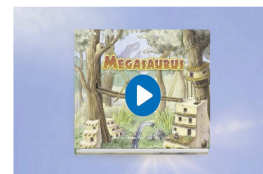


ADD YOUR VOICE

Listen to your hardcover books

PRODUCE VIDEO BOOKS

Watch and listen to your 3D animated books



COLLABORATE ON BOOKS

More fun with friends, family, and classmates

- ✓ Multiple people can edit the same book at the same time
- ✓ Video chat with collaborators
- ✓ Share your books & get positive feedback from our community

EXCITE STUDENTS

Inspire passion for writing

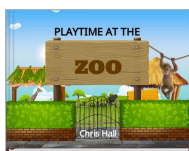
- ✓ Easy class management tools
- ✓ Lesson plans, templates, & example books
- ✓ Students become Published Authors

LEARN MORE

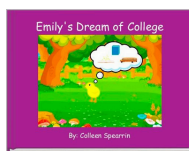


READ & LISTEN TO BOOKS FROM AROUND THE WORLD

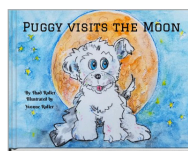
Enjoy books shared by worldwide members
Connect with authors to show appreciation



BEDTIME

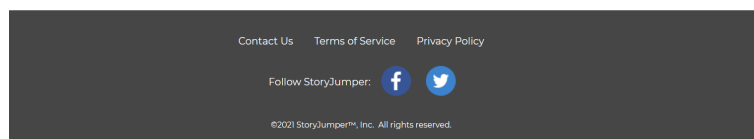


COLLEGE ASPIRATIONS



PETS

SIGN UP



Aplicația este intuitivă, ușor de folosit atât de către profesor cât și de către părinți și copii. Poate fi folosită atât în activități online, cât și onsite.

Un exemplu de folosire a StoryJumper în activitatea logopedică

Această aplicație poate fi integrată în activitățile logopedice cu copii școlari, dar și cu preșcolari din grupa mare (≥ 5 ani). Platforma poate fi folosită versatil, permițând crearea de cărți personalizate multimedia (text, imagine, conținut audio și video).

Există o multitudine de șabloane care pot fi încercate sau se poate crea o carte originală, cu conținut particularizat și personalizat.

Se pot alcătui astfel de cărți pentru un copil sau pentru o grupă de copii de la terapia logopedică.

Putem exemplifica cu o cărticică alcătuită de către copii de clasa pregătitoare, cu tulburări fono-articulatorii și întârziere în dezvoltarea limbajului.

Cartea poate fi accesată urmând acest link:

<https://www.storyjumper.com/book/read/95517516/5fe1d5f347a32>

Activitatea a fost concepută în apropierea vacanței de iarnă, având drept obiective exersarea vocabularului activ și de stocare, exersarea orientării temporale, exersarea pronunției ortofonice pentru fonemele impostrate.

Copiii au ales imaginile pentru carte și au decis consensual care ar trebui să fie firul poveștii. Logopedul a înregistrat mesajele pe care le-au considerat adecvate copiii, apoi fiecare copil a avut ocazia să spună povestea, mai mult sau mai puțin fidel.

Activitatea poate fi dezvoltată acasă de către fiecare copil, prin personalizarea cărții sau alcătuirea uneia noi, sau prin conceperea unei scrisori către Moș Crăciun.

StoryJumper poate fi folosit cu succes și pentru copiii cu tulburări ale limbajului scris-citit. În astfel de situații, textul „aerisit”, eventual prezent doar pe pagina din dreapta,

Îi poate încuraja să citească și să scrie mesaje care au o semnificație și o încărcătură afectivă ridicată, ceea ce poate contribui la ameliorarea dificultăților lexico-grafice.

LIVEWORKSHEETS

Prof. logoped DANIELA GLUVACOV

► Ce este Liveworksheets?

Liveworksheets este un instrument care permite profesorilor să creeze fișe interactive. Deasemenea o mare varietate de fișe sunt deja create de alți utilizatori și pot fi accesate.

Liveworksheets oferă posibilitatea de a transforma fișele tradiționale (pdf, jpg, png) în exerciții interactive online cu autocorectare. Fișele în format doc trebuie mai întâi transformate în pdf pentru a putea fi utilizate.

Demersul de utilizare a acestui instrument este similar altora prezentate în acest ghid: utilizatorul trebuie să acceseze <http://www.liveworksheets.com>, să-și creeze un cont după care poate să elaboreze fișe interactive de lucru. Dacă nu este familiarizat cu instrumentul utilizatorul poate urmări pe același site un tutorial <https://www.liveworksheets.com/lwsmaker/gettingstarted.asp> care detaliază modul de creare al principalelor tipuri de fișe. Deasemenea și în cazul fișelor deja create de alți utilizatori există opțiunea HOW WAS IT MADE? care oferă posibilitatea de a vizualiza modul în care acestea au fost generate.

Primul pas în crearea fișelor interactive constă în încărcarea unei fișe în format pdf, jpg sau png cu dimensiunea maximă 5MB. Apoi se elaborează fișa în funcție de tipul de exercițiu/item dorit (vezi tutorialul). Textele pot fi editate modificându-se fontul, mărimea, culoarea, marginile, etc. Fișele astfel create pot fi apoi salvate, fie oferind și altor utilizatori posibilitatea de a le accesa, fie păstrându-le private în contul nostru în care putem salva 30 de fișe.

Fișele care pot fi elaborate utilizând aplicația LIVEWORKSHEETS pot conține:

- itemi de completare a răspunsului corect;
- itemi de tip alegere multiplă;
- itemi de asociere (unire cu săgeți);
- întrebări cu răspunsuri libere (în această situație nu mai este posibilă autocorectarea);
- exerciții de ascultare (posibile doar în Chrome sau Safari);
- exerciții de pronunție (necesită Google Chrome – PC sau Android iar elevii trebuie să ofere website-ului permisiunea de a le accesa microfonul);
- videoclipuri adăugate de pe Youtube;
- fișiere mp3;
- link-uri spre alte siteuri;
- mai multe tipuri de itemi pe aceeași fișă.

Fișele astfel elaborate pot fi adăugate/utilizate pe platforme precum: Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom, etc.

În intervenția logopedică acest instrument poate fi utilizat în terapia dislaliilor, a tulburărilor limbajului scris-citit sau a întârzierilor în dezvoltarea limbajului (inclusiv cele asociate unor deficiențe mentale, tulburări de spectru autist, sindrom Down, etc.) atât în

etapele de evaluare (inițială/continuă/finală) cât și pe parcursul terapiilor specifice fiind accesibile atât preșcolarilor cât și școlarilor.

► Exemple:

Exercițiu pentru consolidarea sunetului Ș

Tipul de tulburare: Dislalie

Titlu: Găsește cuvintele care conțin sunetul Ș

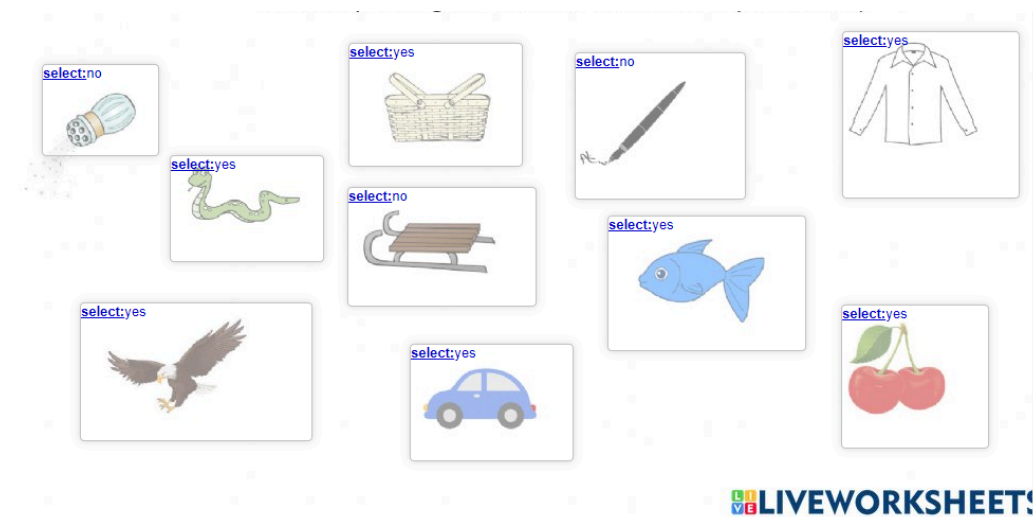
Obiective:

- să denumească imaginile;
- să identifice imaginile a căror denumire conține sunetul Ș.

Fișa prezentată elevilor va arăta astfel:



Pentru a o crea tot ce avem de făcut este ca, utilizând aplicația, să scriem în dreptul fiecărei imagini **select:yes** (pentru răspunsurile corecte), sau **select:no** (pentru răspunsurile greșite).



După ce elevii aleg răspunsurile și dau click pe ele se pot verifica și pot vedea câte au fost corecte:



Exercițiu de asociere prin unire cu săgeți:

Exercițiu de completare a răspunsului corect:

Tipul de tulburare: Dislalie

Titlu: Cu ce sunet începe?

Obiective:

- să denumească imaginile;
- să identifice sunetul initial al fiecărui cuvânt;
- să scrie literele corespunzătoare sunetelor identificate.

Cum creăm fișa? Scriem în dreptul fiecărei imagini litera corespunzătoare și salvăm. Elevii vor primi fișa cu spațiile albe necompletate, le vor completa și apoi se vor putea verifica.



A



C



A



C



O



I



N



O



R

Exercițiu de pronunție corectă

Tipul de tulburare: Întârziere în dezvoltarea limbajului

Titlu: Eu spun una, tu spui multe

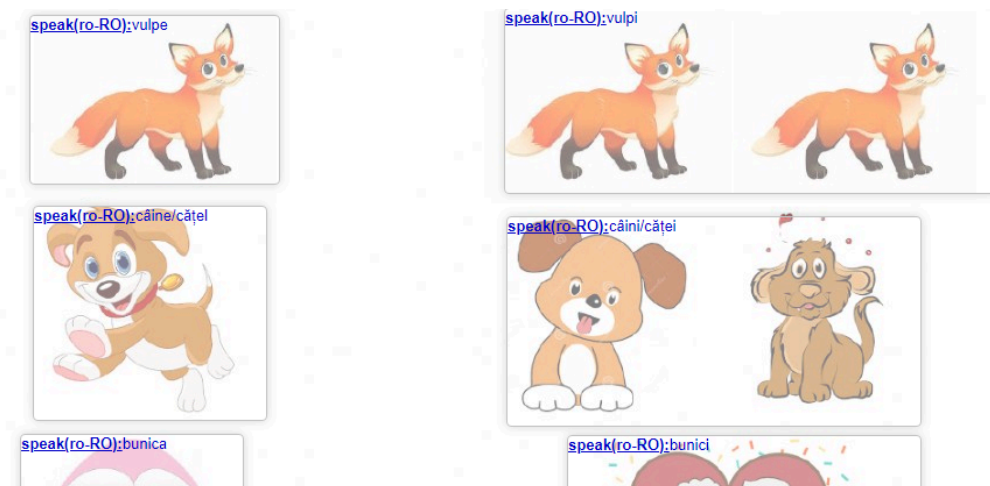
Obiective:

- să identifice imaginile;
- să pronunțe corect formele de singular și plural.

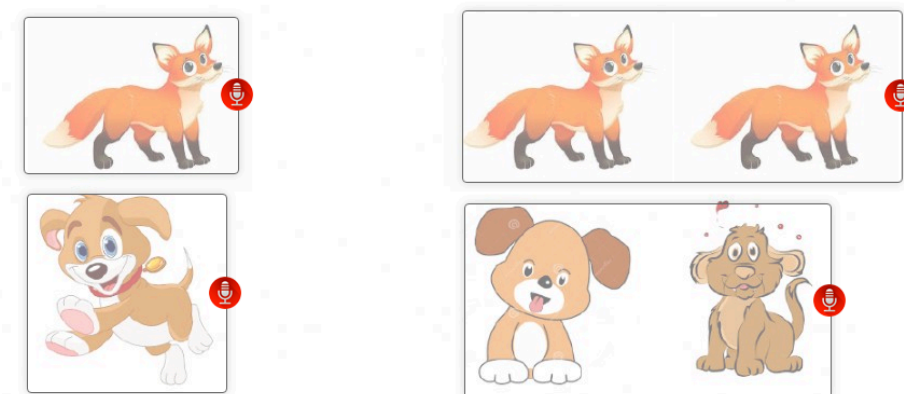
Acesta este un fragment din fișa inițială în format pdf.



Pentru a o transforma într-o fișă interactivă de tip pronunție trebuie să facem completările de mai jos:



În momentul în care o prezentăm elevilor fișa va arăta astfel:



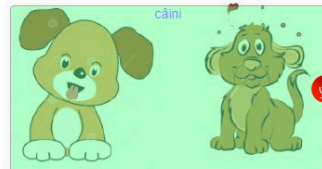
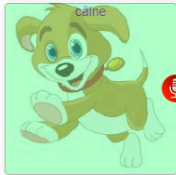
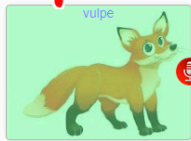
Sarcina elevilor: Apăsați pe microfon și când pulsează roștiți clar și fără grabă cuvintele.

După răspunsurile elevilor și după autocorectare fișa va arăta astfel:

8/10

care limbajului

Elemente de gramatică "Eu spun una, tu spui multe



Exercițiu de ascultare

Tipul de tulburare: dislalie/IDL

Titlu: La magazin

Obiective:

- înțelegerea limbajului oral;
- dezvoltarea auzului fonematic.

În elaborarea fișei se utilizează fișiere audio:

Ascultați ce cumpără copiii de la magazin. Ajutați vânzătoarea să îi servească.

playmp3:1210192126.mp3	select:no	select:yes	select:yes	select:no
playmp3:1210192241.mp3	select:no	select:yes	select:yes	select:no

Fișa prezentată elevilor arată astfel:



Înregistrarea de pe primul rând spune: „Bună ziua! Vă rog frumos sa-mi dați niște ouă și înghețată. Mulțumesc frumos!”

Într-o fișă interactivă pot fi inserate mai multe tipuri de itemi/exerciții, ca în exemplul următor.

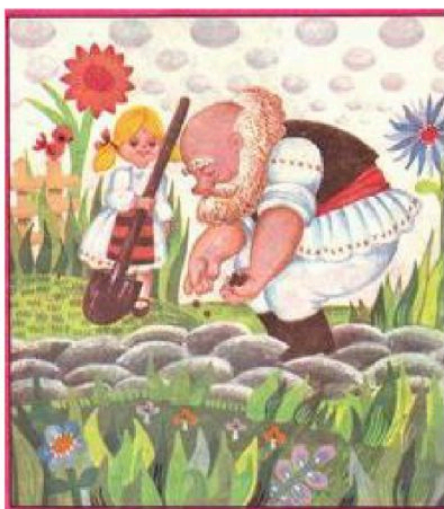
Tipul de tulburare: Tulburări ale limbajului scris-citit

Titlu: Ridichea uriașă

Obiective:

- să asculte o poveste;
- să formuleze întrebări adecvate răspunsurilor;
- să scrie întrebările;
- să ordoneze cronologic întâmplări din text.

Pentru a asculta povestea elevii vor fi direcționați spre pagina de youtube de unde am copiat URL-UL.



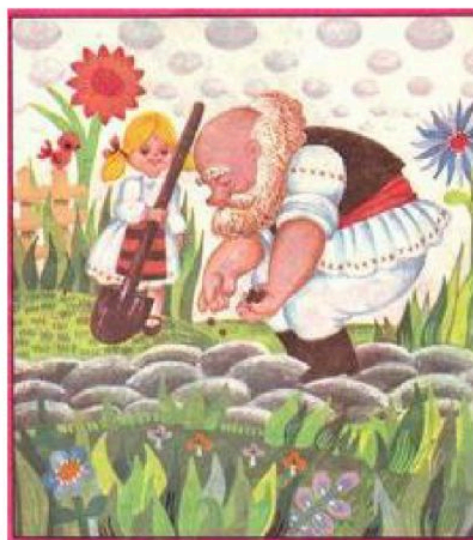
Ridichea uriașă

Poveste populară

<https://youtu.be/nTEUKGbki70>

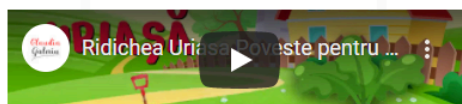
LIVEWORKSHEETS

Ce văd elevii:



Ridichea uriașă

Poveste populară



Pentru a formula întrebări utilizăm un exercițiu/item cu răspunsuri libere la care nu există însă posibilitatea de autocorectare.

Exerciții – Formulează întrebări pentru răspunsurile de mai jos:

- **Întrebare:** Cum era ridichea?
- **Răspuns:** Ridichea era mai mare decât de obicei.
- **Î.**:
- **R.:** Bunicul a plantat în grădină semințe de ridichi.
- **Î.**:
- **R.:** Moșul a încercat să scoată ridichea din pământ.

Pentru ordonarea cronologică a secvențelor din poveste utilizăm un exercițiu care presupune unirea cu săgeți:

Cum creăm exercițiul:

Exerciții – Ordonează propozițiile conform întâmplărilor din text

- | | |
|--|-------------------------|
| • <small>join:1</small> Cei șase reușesc să scoată ridichea. | <small>join:2</small> 1 |
| • <small>join:2</small> Bunicul a plantat în grădină o ridiche. | <small>join:4</small> 2 |
| • <small>join:3</small> În ajutor îi vin baba, nepoțica și câinele. | <small>join:3</small> 3 |
| • <small>join:4</small> El dorește să scoată ridichea dar nu reușește. | <small>join:5</small> 4 |
| • <small>join:5</small> Mai târziu sosesc pisica cu șoarecele. | <small>join:1</small> 5 |

LIVEWORKSHEETS

Cum arată exercițiul rezolvat:

Exerciții – Ordonează propozițiile conform întâmplărilor din text

- | | |
|--|---|
| • Cei șase reușesc să scoată ridichea. | 1 |
| • Bunicul a plantat în grădină o ridiche. | 2 |
| • În ajutor îi vin baba, nepoțica și câinele. | 3 |
| • El dorește să scoată ridichea dar nu reușește. | 4 |
| • Mai târziu sosesc pisica cu șoarecele. | 5 |

LIVEWORKSHEETS

Liveworksheets este un instrument util deoarece permite utilizarea fișelor interactive cu ajutorul cărora este mai ușor de captat și menținut atenția elevilor. Deasemenea oferă posibilitatea creării unor exerciții variate ca formă și conținut iar pentru cele mai multe dintre ele feedback-ul este imediat. Alături de alte aplicații acest instrument poate face activitățile logopedice atractive pentru beneficiari iar cadrelor didactice le oferă oportunitatea de a crea sarcini diversificate în acord cu specificul tulburărilor, cu obiectivele vizate și cu particularitățile preșcolarilor sau școlarilor aflați în terapie.

Bibliografie:

www.liveworksheets.com

<http://materialedeologopedie.wordpress.com>

<https://youtu.be/nTEUKGbkl70>

