

UTILIZAREA SOFTWARE EDUCAȚIONAL LOGOPEDIX ÎN TERAPIA DISLALIEI

THE USE OF LOGOPEDIX EDUCATIONAL SOFTWARE IN DYSLALIA THERAPY

Elena CRIȘAN, profesor logoped,
Școala Gimnazială Specială „Constantin Păunescu”,
Tecuci, jud. Galați, România,
ORCID: 0000-0002-6090-8956
elena81crisan@gmail.com

Valentina STRATAN, dr., conf. univ.,
UPS „Ion Creangă” din Chișinău
ORCID: 0000-0002-6490-9577
vstratanmd@yahoo.com

Elena CRIȘAN, speech therapist,
Special Secondary School "Constantin Paunescu",
Tecuci, Galati county, Romania
Valentina STRATAN, PhD, Associate Professor,
"Ion Creangă" SPU of Chisinau

CZU: 376.37

DOI: 10.46727/c.v1.21-22-03-2024.p368-373

Abstract. The LOGOPEDIX educational software is a professional software dedicated to specialists in the therapy of language disorders. The program has a significant degree of interactivity and language training, taking into account the linguistic specificity of the Romanian language and is intended to correct some categories of language disorders frequently found in children: delay in language development, dyslalia, dyslexia. Computer-assisted logo-therapeutic intervention, through the attractive interface for children, maintains active attention, offers faster access to exercises, minimizes various disruptive influences (disinterest, fatigue, boredom etc.). By using LOGOPEDIX, children with language disorders have access to a multitude of exercise sets, but the role of the specialist is not diminished, as the supervision of the correct pronunciation of the phonemes remains the task of the speech therapist. LOGOPEDIX cannot represent a substitute for the specialist speech therapist, but as a mediating tool in speech therapy, it fulfills an important role from the perspective of relieving the speech therapist and the child with language disorders of a series of routine activities, with repetitive tasks, which risk acquiring a character unattractive and unmotivating, according to the progress in the therapeutic intervention

Keywords: educational software, LOGOPEDIX, language disorders, intellectual disability.

Abordarea problematicii activității logopedice, în perspectiva aplicării celor mai eficiente metode de ameliorare și corectare a tulburărilor de limbaj și comunicare asistate de computer, este consacrată ideii de modernizare a învățământului special prin utilizarea instrumentelor software și hardware și capacitatea de valorificare a acestora în aria didactică. Devine cert că metoda instruirii asistată de calculator este înglobată în ansamblul complex de tehnici și strategii didactice interactive.

Platformele educaționale reprezintă mediul de efectuare a *instruirii asistate de calculator*, conținând modele educaționale flexibile, care permit elaborarea unor programe de

instruire cu un grad ridicat de accesibilitate, putând fi utilizate și de către profesorii neprogramatori. Diferența dintre un soft obișnuit și platforma educațională aplicată în terapia logopedică constă în faptul că aceasta, pe baza aplicațiilor existente, îi permite logopedului să-și construiască conținutul terapeutic raportat la potențialul intelectual și lingvistic al subiecților incluși în terapie, pe când un soft educativ obișnuit este utilizat în formula în care a fost deja creat și introdus pe piață. Logopedul concepe conținutul terapeutic ca fiind un set diversificat de exerciții ludice pus la dispoziția logopaților.

LOGOPEDIX este un software specializat în domeniul logopediei, creat pentru a sprijini activitățile logopedice și pentru a facilita evaluarea, intervenția și monitorizarea pacienților cu dificultăți de limbaj și vorbire. Acesta este conceput pentru a fi utilizat de către logopezi în cadrul activităților din cabinetul de logopedie sau chiar în mediul online. Software LOGOPEDIX este unica platformă online care permite interacțiunea dintre logoped și copilul cu dificultăți de vorbire din locații diferite.

Software educațional LOGOPEDIX nu vizează hotărâtor modificarea conținutului didactic al activităților logopedice. Aplicat în diferite parcursuri operaționale, softul educațional diversifică activitatea de terapie logopedică, modifică rolul profesorului logoped, favorizează dobândirea competențelor teoretice și practice în învățare.

LOGOPEDIX ca program educațional este aprobat de ME al României și permite copiilor cu probleme de dezvoltare a vorbirii și limbajului să participe în procesul corecțional dezvoltativ. Având o interfață primitoare, bine dispusă, software educațional LOGOPEDIX devine ușor de aplicat în terapiile logopedice destinate corecției tulburărilor de limbaj. Mai rezultative sunt utilizările acestuia în corecția cu astfel de tulburări cum este întârzierea în dezvoltarea limbajului, dislalia, dislexia.

Aplicația online LOGOPEDIX este un program de colaborare-interacțiune. Logopedul de pe ecranul computerului vede acțiunile copilului logopat pe care acesta le face. De altfel, și elevul vede acțiunile pedagogului sau logopedului. Precizăm că logopedul și elevul pot să se afle în aceleași locații sau diferite.

În cadrul programului de intervenție software educațional LOGOPEDIX se oferă posibilitatea dezvoltării abilității de a imita acțiuni și comenzi verbale, onomatopee, recunoașterea obiectelor după sunetele produse, identificate apoi în imagini. Toate aceste acțiuni se derulează conform softului în prima etapă de corectare a tulburărilor de vorbire. În cea de-a doua etapă se dorește dezvoltarea vocabularului și a structurii gramaticale, dezvoltând abilitatea de a sorta și categorisi obiecte și imagini identice și diferite, diferențierea diferitelor sunete, fixarea sunetului în propoziții și exprimarea sunetului corectat prin poezii și ghicitori [4, p. 51]. În etapa finală de lucru a programului se lucrează pe abilitatea copilului de a recunoaște litere, de a le reproduce grafic și de a forma propoziții cu cuvinte. Toate aceste exerciții se desfășoară conform programului LOGOPEDIX.

Pe baza studierii softului educațional LOGOPEDIX se selectează un număr de cinci interfețe, cu care elevii lucrează lunar, după următorul grafic:

Luna întâi. Se lucrează pe interfețele:

- **IMITĂ MASCOTA** – elevii sunt îndemnați să dea clic pe fiecare imagine, moment când mascota își făcea apariția cu diferite poziții ale corpului și brațelor, apăsând butonul ASCULTĂ, se dă comanda (*Ridică brațele! Pune mâinile la ochi etc.*), elevul este rugat să imită [1].



Figura 1. Imită mascota

• **ONOMATOPEE** – cuprinde trei planșe (fermă, oraș, casă), unde sunt reprezentate diferite obiecte sau animale. Obiectele din planșă, la click, se măresc și se aude sunetul (onomatopeea). Copilul, pe rând, dă click pe fiecare imagine, ascultă ce se aude și repetă, la nivelul potențialului lui, sunetele emise de obiecte sau animale (*vaca – muuu, pisica – miauu, mașina – ti ti ti, trenul – uuu-ciu-ciu, soneria – țârr*). Elevul imită onomatopeele auzite [1].



Figura 2. Onomatopee

Luna a doua. Se lucrează pe interfața **DISLALIE**, unde sunetele care trebuie corectate sunt grupate în diferite poziții în cuvinte.

Pentru început se va lucra pe poziția sunetului deficitar la începutul cuvântului. În momentul când elevul dă click pe imaginea calculatorului, apare o listă de cuvinte care conțin sunetul deficitar la începutul cuvântului. Elevul dă click pe fiecare cuvânt, mascota emite cuvântul respectiv cu intensitate mai puternică pe sunetul de început ce trebuie corectat, iar elevul trebuie să repete ceea ce aude [3, p. 23].

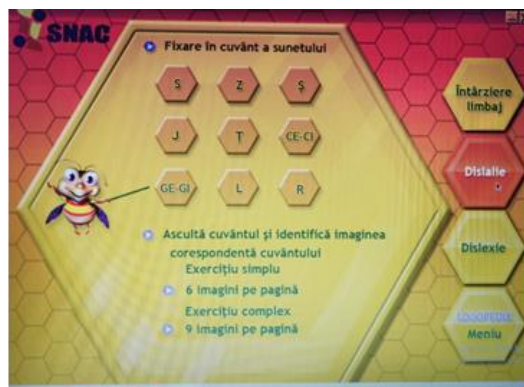


Figura 3. Dislalie: sunetul deficitar la începutul cuvântului

Pentru fiecare poziție a sunetului la începutul cuvântului, programul propune o listă de cuvinte cu poziția respectivă a sunetului, urmat de vocală și de consoană (sac, sirop, sec, scai, sfat, stea etc.). Deoarece interfața conține un număr mai mare de cuvinte care încep cu sunetul respectiv, acest soft întărește într-o proporție mai mare pronunția corectă a sunetului defect [5, p. 45].

Luna a treia. Se va lucra cu sunetul deficitar în interiorul cuvântului, situat între două vocale și însoțit de consoane. Se dă click, apare lista de cuvinte, elevul dă click pe fiecare cuvânt, ascultă pronunția lui și repetă ceea ce aude (casă, lasă, fustă, uscat etc.). Elevul repetă și primește recompensa mascotei, care îi spune: BRAVO!

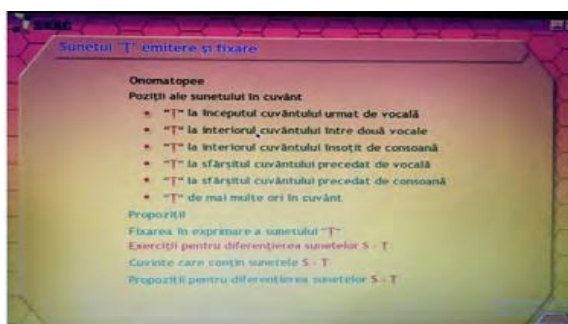


Figura 4. Dislalie: sunetul deficitar în interiorul cuvântului

Luna a patra. Se lucrează pe poziția sunetului de corectat la sfârșitul cuvântului, precedat de vocală, de consoană, repetat de mai multe ori în cuvânt (nas, pus, cais, uns, vals, sosire, spătos, deschis etc.).



Figura 5. Dislalie: sunetul deficitar la sfârșitul cuvântului

Luna a cincea. Se va lucra pe fixarea sunetului corectat, și anume:

- repetarea propozițiilor ce conțin cuvinte cu sunetul respectiv;
- rostirea paronimelor după model;
- diferențierea sunetului de alt sunet asemănător;
- repetarea unor scurte texte.
-

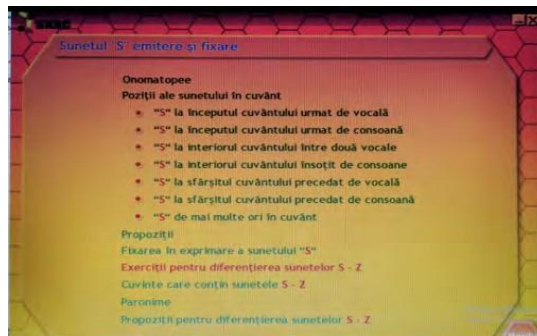


Figura 6

Propozițiile sunt exprimate de mascotă, elevul ascultă toată propoziția și apoi repetă („Astăzi este ziua surorii sale.”, „Sorina se visează ziaristă.” etc.). Ținem să remarcăm că cuvintele însoțite de imagini ajută elevul mai mult și îl încurajează să imită ceea ce aude. Când greșește, mascota îl încurajează, spunându-i: **MAI ÎNCEARCĂ!**

LOGOPEDIX întrunește principiile de eficiență ale unui soft educativ, aplicat în terapia logopedică. El dispune de aplicații structurate pe principiul *rezolvării de la simplu la complex*, permite conceperea unui conținut pe nivelul corespunzător potențialului cognitiv al subiectului logopat, oferă *indicii de rezolvare și întărire pozitivă adecvată*, generând un grad de activizare ridicat și un feedback afectiv pozitiv din partea elevilor logopați. Astfel, prin intermediul aplicațiilor încorporate, LOGOPEDIX permite construirea unui demers terapeutic individualizat și gradat ca dificultate, cu secvențe computerizate de antrenament terapeutic sau de evaluare, care să se îmbine cu modalitățile clasice de terapie [2, p. 67].

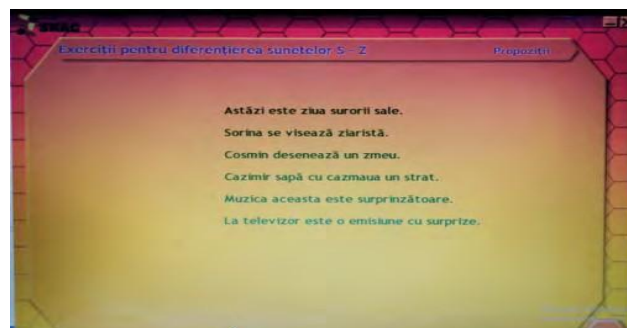


Figura 7

În cercetarea efectuată de E. Crișan și V. Stratan (2023) cu privire la studiul utilității softurilor educaționale în terapia logopedică, autorii menționează aprecierea rolului acestora în terapia corectiv-logopedică a copiilor cu cerințe educaționale speciale, ceea ce este destul de greu. Totodată, ele sunt productive și foarte importante în corectarea tulburărilor de vorbire la copiii cu CES. Studiul a demonstrat că impactul utilizării softurilor educaționale în terapia logopedică în general, dar și în mod special, în corectarea dificultăților de vorbire și limbaj la copiii cu CES, este evident [1, p. 319].

Prin asocierea secvențelor clasice de terapie cu cele de *terapie asistată de computer*, prin utilizarea aplicațiilor, platformelor, software educaționale sau a altor programe computerizate logopedice, orice logoped are posibilitatea de a-și eficientiza demersul terapeutic, oferind o alternativă la terapia logopedică tradițională. Utilizarea platformelor face apel la competențele digitale și pedagogice de care dispune logopedul. Integrarea lor în activitatea terapeutică este

expresia *originalității terapeutului*. Referindu-se la necesitatea valorificării portofoliului de competențe digitale și profesionale, E. Danciu menționează că terapeutul nu trebuie să devină un specialist în informatică, ci trebuie să știe să utilizeze eficient resursele existente [3, p. 23].

Bibliografie:

1. CRIȘAN, Elena, STRATAN V. Studiul utilității soft-urilor educaționale în terapia logopedică cu copii. In: „Știință și educație: noi abordări și perspective”, conferință științifică internațională (25 2023, Chișinău). Știință și educație: noi abordări și perspective: Materialele conferinței științifice internaționale, Seria 5, 24-25 martie 2023/coordonare științifică: Diana Antoci, Silvia Chicu. Chișinău: S. n., 2023 (CEP UPSC), pp. 314-320. ISBN 978-9975-46-774-2.
2. CROITOR-CHIRIAC, Tatiana. *Valențe metodologice ale instruirii asistate de calculator în învățământul superior*: teză de doctor în pedagogie. Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”. Chișinău, 2013. 112 p.
3. DANCIU, E. Modalitățile de implicare a calculatorului în terapia recuperatorie. In: *LOGOS. Diagnostice logopedice*. 2011, nr. 20, pp. 21-24.
4. FOLOȘTINĂ, Ruxandra, SIMION Elena. *Învățarea digitală la copiii cu nevoi educaționale de suport*. București: Editura Universitară, 2020. 192 p. ISBN 978-606-28-1206-5.
5. GHERGUȚ, A. *Sinteze de psihopedagogie specială. Ghid pentru concursuri și examene de obținere a gradelor didactice*. Ediția a III-a, revăzută și adăugită. Iași: Polirom, 2013. 528 p. ISBN 978-973-46-3472-9.