



RUCSAC PENTRU VREMURI DE CRIZĂ

MODALITĂȚI DE STIMULARE A COMUNICĂRII VERBALE (LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ ȘI ȘCOLARĂ MICĂ) **„NE JUCĂM ȘI CORECT COMUNICĂM!”**

Prof. Carmen Aida Șerpescu
Prof. logoped CJRAE Prahova

„Dacă un copil nu poate învăța în felul în care îi predăm, atunci trebuie să îi predăm în felul în care el poate învăța.”

(IVAR LOVAAS)

Comunicarea presupune asocierea elementelor cognitive și afective cu scopul de a transmite informații, a inspira credințe, a induce emoții sau a evidenția comportamente printr-un proces alternant de relații între scris, vizual, nonverbal, vocal, auditiv, simbolic și comportamental (Level și Galle).

Perturbarea comunicării prin intermediul limbajului oral, dar mai ales al celui scris-citit reprezintă una din cauzele frecvente ale eșecului școlar. De aceea, considerăm că antrenarea copilului în activități de educare/ reeducare a limbajului asigură, în majoritatea cazurilor, premise importante în reducerea anxietății copilului, în creșterea motivației intrinseci și, în cele din urmă, în apariția performanței în actul de comunicare.

Toate acestea favorizează realizarea unor pași importanți în adaptarea școlară și socială a copilului.

„O BUNĂ COMUNICARE PRESUPUNE COMBINAREA ARMONIOASĂ A LIMBAJULUI VERBAL CU CEL NONVERBAL ȘI CU ASPECTE PARAVERBALE.” (Coord. Vrăsmaș, E., UNICEF România, 2015, *Să comunicăm ...cu plăcere*, Editura Alpha MDN, București)



Pentru a facilita aceasta, devine necesară dobândirea **abilităților lingvistice și de comunicare**, instrumente de bază care să permită copilului atât parcurgerea conținuturilor programei școlare, cât și o bună relaționare cu ceilalți.

ABILITĂȚILE NECESARE COMUNICĂRII



Coord. Vrășmaș, E., UNICEF România, 2015, *Să comunicăm ...cu plăcere*, Editura Alpha MDN, București

Având în vedere necesitatea formării/ dezvoltării abilităților necesare comunicării, propunem o serie de exerciții, jocuri recomandate pentru a fi utilizate în cadrul activităților educativ-ludice realizate cu copiii de către logopezi, cadre didactice de predare și/ sau părinți.

Exercițiu-joc: „**ȘARPELE CUVINTELOR**”

(ATENȚIE-ASCULTARE-VERBALIZARE-SCHIMBAREA ROLULUI-JOC)



Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

Să construim un „Șarpe al cuvintelor”!
Trebuie să găsim cuvinte care să înceapă cu ultimul sunet din cuvântul anterior!
(exemplu: copac-castron-nuc-cos-sanie-elegant-tren-negru-unghie....)

Exercițiu-joc: „**DETECTIVUL DE CUVINTE**”



Sarcină de lucru/ instructaj verbal:
Conducătorul jocului va formula enunțuri, ceilalți participanți trebuie să ghicescă la ce cuvânt s-a gândit. (De exemplu: „Mă gândesc la un animal al cărui nume începe cu „l” și se termină cu „u”. Se pot aduce și alte elemente ajutătoare: „El este regele animalelor”. În timpul jocului se vor schimba rolurile între participanți (conducătorul jocului-participant).

Exercițiu-joc: „**ROBOȚII**”



Sarcină de lucru/ instructaj verbal:
Suntem roboți și vorbim silabisind cuvintele! Exemplu: Mer-gem la pă-du-re! Să a-șe-zăm far-fu-ri-i-le pe ma-să! etc.

Se poate folosi și gestică specifică.

Exercițiu-joc: „**PĂPUȘA VORBITOARE**”



Sarcină de lucru/ instructaj verbal:
Păpușa vrea să ne spună ceva! Hai să înțelegem ce a spus! Conducătorul jocului va pronunța cuvinte pe sunete, ceilalți participanți trebuie să repete cuvântul (exemplu: c-o-p-a-c, n-u-c, c-o-s, s-a-n-i-e, t-r-e-n etc.). În timpul jocului se vor schimba rolurile între participanți.

Exercițiu-joc: „**LA MICROFON**”



Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

Conducătorul jocului va pronunța la microfon sunete, serii de silabe, cuvinte, enunțuri (cu creșterea progresivă a numărului de cuvinte din enunț). Se poate folosi și o linie melodică. Ceilalți participanți trebuie să repete. În timpul jocului se vor schimba rolurile între participanți (conducătorul jocului-participant).

Exercițiu-joc: „**CÂT DE REPEDE?**”



Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

Participanții la joc aleg jetoane pe care sunt scrise litere. Pe rând, fiecare va alcătui serii de cuvinte care încep cu litera citită de pe jeton. Exemplu: A/a-ac, acvariu, avion, albină etc. Se poate folosi și stabilirea unui anumit timp și înregistrarea numărului de cuvinte spus pe unitatea de timp (competiție).

Exercițiu-joc: „**LA TELEFON**”



Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

Simulăm o conversație telefonică. Relatăm copilului o întâmplare (din sfera lui de interes) și apoi îi adresăm întrebări de genul: Cine?, Când?, Unde?, Cum?, De ce? etc.

Exercițiu-joc: „CONTINUĂ ȘIRUL POVEȘTII...”
(ATENȚIE-ASCULTARE-VERBALIZARE-JOC)

Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

Este necesară confecționarea materialului folosit în exercițiul propus. De exemplu: desenarea și/ sau decuparea unor imagini cu animale, flori, siluete umane, obiecte și aplicarea (lipirea) acestora pe suprafața unor pahare din plastic. Într-o ordine întâmplătoare, paharele sunt așezate ca în modelul de mai jos. Fiecare participant la joc va lua un pahar și, pe baza imaginii de pe pahar, va alcătui un enunț și va așeza paharul-imagine pe masă astfel încât să fie văzut de toți ceilalți. Enunțurile formulate de participanți trebuie să aibă o înlănțuire logică între ele (și pe baza imaginilor), alcătuiind astfel o scurtă narațiune. Atunci când se ajunge la ultima imagine, participantul la joc este anunțat că trebuie să alcătuiască un enunț care să încheie povestea.

ETAPE DE LUCRU:

ALEGEREA ALEATORIE A IMAGINII ȘI ALCĂTUIREA ENUNȚULUI .

ALCĂTUIREA ENUNȚULUI ÎN FUNCȚIE DE IMAGINE ȘI DE MESAJUL PRIMIT ANTERIOR.

CONTINUAREA POVEȘTII.



Exercițiu-joc: „CE NE SPUN ANIMALELE?”
(ATENȚIE-ASCULTARE-VERBALIZARE-JOC)

Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

Se folosesc aceleași materiale prezentate în jocul anterior. Sunt selectate imaginile după criteriul dat (animale) alcătuind „ferma animalelor”. Participanții la joc trebuie să alcătuiască un dialog între personajele din fermă. Se pot folosi informații referitoare la: caracteristicile acestora, hrană, onomatopee specifice etc.



Imagini din activitate

Exercițiu-joc: „BALOANE CU POVEȘTI ”
(ATENȚIE-ASCULTARE-VERBALIZARE-JOC)

Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

(Se folosesc baloane deja desenate/ imprimate sau baloane care urmează să fie decorate/ desenate/ pictate de către participanții la joc.)

Participanții la joc trebuie să pregătească materialele necesare jocului (umflarea/ decorarea/ desenarea/ pictarea baloanelor). Exerciții de aruncare-prindere a baloanelor, alcătuire de propoziții/ enunțuri pe baza imaginilor de pe baloane. Ca variantă de lucru, se pot alcătui și scurte narațiuni („Continuă șirul poveștii..”).



Imagini din activitate

Exercițiu-joc: „ACȚIUNI”
(ÎNȚELEGEREA-IMITAREA-VERBALIZAREA „ACȚIUNII”)

Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

Participanții la joc trebuie să denumească, descrie acțiunea/ acțiunile din imagini și să imite aceste acțiuni.

ETAPE DE LUCRU:

Denumirea/descrierea acțiunii/acțiunilor

Exerciții de imitare a acțiunii/acțiunilor identificate/denumite

Alcătuire de propoziții/povești



Imagini preluate de pe Internet

SECVENȚE DE ACTIVITATE- joc de rol
cu subiect din viața cotidiană
„La cumpărături”

- Adaptarea/exersarea capacității de comunicare în funcție de context



JOC DE ROL
„La cumpărături”



Imagini din activitate

Exercițiu-joc: „MĂȘTI ”

(ATENȚIE-ASCULTARE-VERBALIZARE-SCHIMBAREA ROLULUI-JOC)

Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

(Se folosesc măști reprezentând o anumită categorie, de exemplu: animale. Ca sarcină anterioară jocului, fiecare participant confecționează un număr stabilit de „măști”.)

Unuia dintre participanții la joc i se acoperă fața cu o mască reprezentând un animal cunoscut de acesta. Ceilalți vor descrie animalul respectiv, astfel încât cel care deține masca să poată să ghicească ce personaj/ animal reprezintă aceasta. Se pot folosi informații despre: hrană, caracteristici/ aspect, loc/ mod de viață, onomatopee etc.

Varianta de lucru: se pot recita versuri despre personajul respectiv: „Serbarea din pădure”.



Imagini preluate de pe Internet, din activitate

Exercițiu-joc: „ZARURI”

(ATENȚIE-ASCULTARE-VERBALIZARE-JOC)

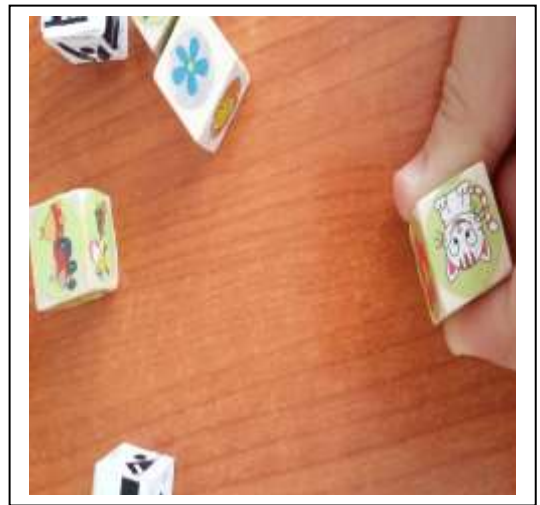
Sarcină de lucru/ instructaj verbal: (Se folosesc zaruri, după modelul de mai jos. Acestea se pot confecționa prin aplicarea/ desenarea unor imagini reprezentând obiecte, animale, flori etc.)

Varianta 1. Se aruncă zarul și se despart cuvintele corespunzătoare imaginii în silabe.

Varianta 2. Se aruncă zarul și se alcătuiesc propoziții cu cuvântul corespunzător imaginii. Se pot stabili anumite reguli de joc, ca de exemplu: „Să alcătuim propoziții formate din trei cuvinte!” (cu modificarea progresivă a numărului de cuvinte), „Să alcătuim propoziții interogative/ exclamative!”

Varianta 3. Se aruncă 2 (sau 3) zaruri și se alcătuiesc enunțuri cu cuvintele corespunzătoare imaginii (de exemplu: floare, pisică, pădure-Pisica a găsit o floare în pădure).

Varianta 4. Să se alcătuiască narațiuni (după modelul „Continuă șirul poveștii!” prezentat mai sus).



Imagini din activitate

COMUNICARE PARAVERBALĂ



TONUL, INFLEXIUNILE, TIMBRUL VOCI,



RITMUL, FOLOSIREA PAUZELOR, VITEZA,



VOLUMUL VOCI, EXPRESIA, CLARITATEA

Exercițiu-joc: „**JETOANE VORBĂREȚE**”

Sarcină de lucru/ instructaj verbal:

Participanții la joc aleg un jeton pe care sunt notate indicații referitoare la felul de a vorbi, tonalitate (exemplu: cu voce groasă, înaltă, șoptită, veselă, tristă, speriată etc.). Pe rând, fiecare va vorbi respectând indicația de pe jeton. Ceilalți vor ghici cuvântul de pe jeton urmărind modul de exprimare al celui care a luat jetonul. Se poate alege și o temă a jocului (din zona de interes a participanților).



Exercițiu-joc: „CÂND VORBIM AȘA?”

Sarcină de lucru/ instructaj verbal: Analiza situațiilor în care folosim anumite elemente de paralimbaj. Se pot utiliza imaginile de mai jos și, pe baza acestora, să se imită modul de comunicare.



Imagine preluată de pe Internet

ELEMENTE DE PARALIMBAJ VOLUMUL VOcii



1. Tăcere

4. La bibliotecă



2. În șoaptă

5. În clasă



3. În grupul de lucru

6. În grupul de joacă



Imagini preluate de pe Internet

BIBLIOGRAFIE:

1. Bejan, L., Drugaș, I., Hărdălău, L. (2009). *Aplicații practice în logopedie și psihologie școlară*. Oradea: Editura Primus.
2. Hărdălău, L. (2011). *Culegere de jocuri logopedice*. Oradea: Editura Primus.
3. Mușu, I. (coordonator), Vrăsmaș, E., Stănică, C. (1997). *Terapia tulburărilor de limbaj. Intervenții logopedice*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Vrăsmaș, E. (coord.), Costache, L. (coord. UNICEF), Chiriacescu, D., Gălbinașu, F., Neagu, A. ... (2015). *Să comunicăm cu... plăcere*. Buzău: Alpha MDN
5. Verza, E. (1982). *Ce este logopedia?* Editura Științifică și Enciclopedică.
6. Bartok, E. (2011). *Joc-Bucurie-Ochi strălucitori*. Tîrgu Mureș: Homo Ludens.
7. Internet: imagini preluate- link-uri indexate de către google.ro