UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI

Facultatea de Psihologie și Științele Educației

**PROGRAM POSTUNIVERSITAR DE FORMARE ȘI DEZVOLTARE PROFESIONALĂ CONTINUĂ**

PEDAGOGIE DIGITALĂ

**Nume și prenume cursant**

*Gherla (Dragomir) Alexandra Andreea*

PROGRAM POSTUNIVERSITAR DE FORMARE ȘI DEZVOLTARE PROFESIONALĂ CONTINUĂ

PEDAGOGIE DIGITALĂ

COMPONENTA 1

Resursă RED

Nume și prenume cursant:

*Gherla (Dragomir) Alexandra Andreea*

București

2025

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TITLUL LECȚIEI** | Dezvoltarea motricității aparatului fonoarticulator | | |
| **Disciplina** | **Terapia tulburărilor de limbaj și comunicare** | | |
| **Informații despre elevi?** | | | |
| **Clasa** | Pregătitoare | | |
| **Intervalul de vârstă şi nivelul elevilor** | 6-7 ani | | |
| **Caracteristici speciale ale elevilor** | Elevi cu tulburări de pronunție și articulare, neurotipici sau cu cerințe educațioanle speciale. | | |
| **Autor profesor[[1]](#footnote-1)** | | | |
| **Nume și prenume** | Gherla (căs. Dragomir) Alexandra Andreea | | |
| **Școala** | CJRAE Ilfov | | |
| **Accentul în învățare al lecției?** | | | |
| **Subiectul lecției** | **Stimularea motricității aparatului fonoarticulator** | | |
| **Obiective operaționale** | O1 Să execute corect mișcări orofaciale simple și combinate  O2 Să urmeze instrucțiuni orale într-un context ludic;  O3 Să asocieze acțiuni motrice cu înțelesuri verbale din contextul poveștii; | | |
| **Cuvinte cheie** | miogimnastică, poveste logopedică, exerciții articulatorii, buze, limbă, suflat | | |
| **Metode** | Povestirea interactivă, demonstrația, imitația dirijată, jocul didactic, exercițiu motric articulator | | |
| **Descriere RED** |  | | |
| **Descrierea resursei** | Descriere narativă | Resursa este un joc digital interactiv creat pe platforma Wordwall, sub forma unei povești animate: „Povestea miogimnastică”. Copiii urmăresc o poveste cu un elf care merge în vizită la bunica lui, iar în fiecare etapă a poveștii sunt propuse exerciții specifice de miogimnastică (ex. suflat, rotirea limbii, mimică). Activitatea este gamificată, atrăgând copiii să execute mișcările într-un mod distractiv și structurat. | |
| Scopul si obiectivele resursei | Scopul resursei este de a facilita dezvoltarea motricității orofaciale prin activități ludice.  Obiective:  • Antrenarea musculaturii implicate în articulare;  • Creșterea motivației și implicării în activitatea logopedică;  • Asocierea corectă între acțiune și comandă verbală. | |
|  | | | **Timp estimat 30–35 minute** |
| **Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare şi structură** | **Captarea atenției – Poveste introductivă orală despre elf și ce urmează să facă în ziua respectivă. Se anticipează activitățile.** | | **5 min** |
| **Desfășurarea activităților propuse în cadrul resursei digitale – Se rulează activitatea Wordwall pe dispozitiv digital. Copiii execută exercițiile în timp real, imitând actțiunile desfășurate de elful pentru fiecare etapă din poveste: mișcări ale limbii, buzelor, suflat, grimase** | | **20 min** |
| **Consolidare și reflecție – Se repetă unele exerciții fără suport vizual, încurajând independența. Copiii verbalizează acțiunile sau dau comenzi între ei.** | | **5–10 min** |
| **Evaluare – Se apreciază modul de execuție a fiecărei mișcări** | | **5 min** |
|  | |  |
| **Metode de evaluare** | **Observare directă, evaluare individuală logopedică (criterială), feedback imediat (verbal și gestual)** | | |
| **Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?** | | | |
| **Cunoștințe anterioare** | **Experiență cu exerciții motorii faciale de bază; capacitatea de a urmări comenzi simple; adaptare pentru TSA (evitarea suprastimulării vizuale/sonore)** | | |
| **Spațiu şi materiale** | **Cabinet logopedic sau sală de clasă liniștită; acces la internet și dispozitiv digital (tabletă/PC)** | | |
| **Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?** | | | |
| **Aplicații  implicate** | Obligatoriu | Browser în care să ruleze aplicația Wordwall | |
| Opțional | Canva (pentru fișe personalizate) | |
| **Infrastructură/ echipament** | Obligatoriu | Laptop/tabletă cu internet și ecran vizibil pentru copii | |
| Opțional | Videoproiector pentru lucru frontal în grup | |
| **Tip de resurse de învățare** | **Resursă educațională deschisă – joc interactiv logopedic, creat online** | | |
| **Resurse de Timp / Spațiu** | **O ședință logopedică de 30–35 min./ spațiu liniștit pentru concentrare și mișcare facială** | | |
| **Alte aspecte care trebuie luate în considerare: Posibilitatea de a lucra cu copilul individual sau în grup mic; adaptare pentru folosire acasă, cu implicarea părinților** | | | |
| **BIBLIOGRAFIE:**  **Stan, E. (2020). *Terapia logopedică modernă*. Editura Didactică și Pedagogică.**  **Wordwall. (2021). *Poveste miogimnastică*.** [**https://wordwall.net/resource/8326427/logopedie/poveste-miogimnastic%C4%83**](https://wordwall.net/resource/8326427/logopedie/poveste-miogimnastic%C4%83) | | | |

1. Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră [↑](#footnote-ref-1)