

Dezvoltarea abilităților narative la elevii cu dizabilități auditive

The development of Narrative Skills in Students with Hearing Impairments

Estera DEOANCĂ ¹

Abstract

The present research aims to highlight the impact of using innovative educational resources — the creative game Story Cubes and the digital application Story Spark — on the development of narrative skills in students with hearing impairments. The study included three students aged between 9 and 10, diagnosed with varying degrees of sensorineural hearing loss and coming from different family backgrounds. The methodology involved an initial assessment of narrative competences, an intervention phase based on playful-educational activities, and a final evaluation of progress.

The results revealed significant improvements in the coherence and complexity of utterances, the correct use of grammatical structures, vocabulary expansion, and enhanced narrative creativity. The students demonstrated increased engagement and motivation in the storytelling process, while the integration of digital tools supported their transition from passive listeners to active content creators.

The study's conclusions emphasize the value of using interactive and playful educational resources in language development for children with hearing impairments, highlighting the role of pedagogical innovation in shaping communicative, cognitive, and socio-emotional competence

Keywords: Innovative education, Hearing impairment, Narrative skills, Digital tools, Story Cubes

Introducere

Limbajul poate fi definit ca un instrument prețios care ne permite să comunicăm și să interacționăm unii cu ceilalți, să ne împărtășim ideile și opiniile, să dăm voce sentimentelor și imaginației noastre. Cu alte cuvinte limbajul reprezintă una dintre cele mai importante și solide fundații ale identității noastre personale, familiale, sociale și culturale.

Narațiunea este una dintre etapele fundamentale ale dezvoltării limbajului. Încă din primii ani de viață, copilul se află într-o lume plină de povești: poveștile citite sau povestite de către adulți, desenele animate, filmele, benzile desenate și evenimentele din viața cotidiană. Prin povestire, copiii sunt liberi să-și lase imaginația să zboare. Personajele

și decorurile formează o lume imaginară bogată în mintea lor, ceea ce contribuie la stimularea gândirii creative.

Dezvoltarea abilităților narative la copiii cu deficiență de auz este una dintre principalele provocări pe care ei trebuie să le înfrunte, deoarece aceasta reprezintă nu doar o modalitate de a comunica cu persoanele auzitoare, ci și o cale de acces la informație și de asimilare a noilor cunoștințe.

Capacitatea de a produce povești sau narațiuni orale comprehensibile este o parte indispensabilă a funcționării adecvate în societate. Aceasta formează baza comunicării umane și are un impact major asupra bunăstării sociale și asupra sănătății.

Capacitatea narativă nu este doar un indicator al unui nivel ridicat de competență lingvistică și cognitivă, esențială pentru a înțelege legăturile de cauzalitate și pentru a structura relatarea unui eveniment sau a unui fapt, ci reprezintă de asemenea, un element indispensabil pentru o viață școlară și socială normală. Este vorba despre o abilitate evolutivă, care crește și se rafinează de-a lungul anilor. Deși, de fapt, copiii încep să povestească scurte povești din experiențe personale încă de la 20 de luni, abilitățile lor de naratori se dezvoltă într-un mod specific în perioada preșcolară și școlară (Baumgartner, 2001).

Povestirea unei povești implică o serie de abilități lingvistice și cognitive de nivel superior. Toate componentele limbajului se reunesc pentru a forma o poveste coerentă, bine formulată și semnificativă (Seiger-Gardner, 2009).

Abilitățile narrative încep să apară în primii ani de grădiniță și se spune că se dezvoltă puternic până la vârsta de 9 ani. S-a observat că copiii cu dezvoltare tipică sunt, în general, capabili să înțeleagă și să repovestească povești până la vârsta de șase ani (Merritt, 1989). La vârsta de șapte ani, încep să apară poveștile cu multiple episoade, iar la nouă sau zece ani, copiii folosesc detalii considerabile. Pe măsură ce copiii se maturizează, numărul episoadelor complete, constând în introduceri, încercări și consecințe, crește o dată cu vârsta (Gillam, 2003).

În ceea ce privește producția narativă, a povesti o poveste, aceasta implică capacitatea de a exprima oral unități de text extinse și elaborate, de a se desprinde de context, de a utiliza o serie de mecanisme care permit construirea unei

discuții coerente și plasarea evenimentelor în dimensiunea temporală și cauzală corectă. În general, evaluarea producției narrative se realizează prin administrarea unei sarcini narrative specifice, care poate fi de generare sau de repovestire.

Copiii cu deficiențe de auz sunt expuși riscului de a experimenta medii lingvistice mai puțin bogate din cauza inconsistențelor în frecvența, diversitatea și complexitatea inputului lingvistic, generat de o serie de factori fizici și de mediu (Spencer, 2010)). Chiar și un copil cu deficiență ușoară de auz sau unul care folosește un dispozitiv de amplificare sau un implant cochlear, poate experimenta un mediu lingvistic care sună distorsionat și nenatural. Acest lucru este dăunător dezvoltării abilităților lingvistice, deoarece obstrucționează expunerea consistentă și precisă la componentele și structura limbii native afectând stăpânirea abilităților lingvistice timpurii, precum și a abilităților ulterioare, mai complexe.

Prin urmare, este esențial să înțelegem cum afectează pierderea auzului abilitățile lingvistice. Studiile anterioare despre dezvoltarea limbajului în rândul copiilor cu deficiențe de auz s-au concentrat pe abilitățile lingvistice de nivel inferior, cum ar fi vocabularul și morfosintaxa, în timp ce se știe puțin despre abilitățile de limbaj oral mai complexe. Una dintre abilitățile de limbaj oral mai complexe este capacitatea de a produce o narațiune, care reprezintă un element esențial al comunicării umane (Bishop, 1987).

Narațiunile acoperă o gamă largă de discursuri care sunt utilizate în interacțiunile cotidiene. Evenimentele reale, fictive și personale sunt relatate prin intermediul narațiunilor. În analiza

poveștilor copiilor, metoda utilizată pentru a obține povestea, poate influența în mare măsură conținutul și structura narațiunii (Hedberg, 1986). Narațiunile pot fi orale, scrise sau în limbajul semnelor.

Indiferent de modalitatea în care este spusă povestea, formele disponibile pentru obținerea poveștilor rămân aceleași. Poveștile pot fi relatări originale create de povestitor sau pot fi repovestiri ale unei povești prezentate individului. În cazul narațiunilor create de propria persoană, elementele utilizate pentru a obține povestea pot varia de la inexistente la foarte complexe. Poveștile, temele, scenariile, materialele de recuzită, imaginile și succesiunea mai multor imagini, toate pot fi utilizate pentru a crea povești (Hedber, 1986). Temele sau elementele de recuzită oferă un nivel minim de structură pentru povestitor.

Cu toate acestea, în cazul copiilor cu deficiență de auz folosirea imaginilor a condus la crearea de povești, în comparație cu colegii auzitori și cu cei cu dificultăți de învățare (Ripich, 1988). O evaluare care să includă construcții originale fără stimuli, construcții originale folosind stimuli vizuali și repovestiri de povești, ar oferi o imagine detaliată a punctelor forte și a nevoilor copilului în ceea ce privește abilitățile narative.

În consecință, abilitatea de a spune povești joacă un rol central în modul în care oamenii înțeleg, folosesc și dezvoltă limbajul. Competența narativă cuprinde abilitatea de a prezenta evenimente sau informații într-un mod coerent, structurat și ușor de înțeles. Cei care sunt pricepuți în povestire, demonstrează nu doar stăpânirea limbii, ci și o înțelegere

profundă a structurii și utilizării lingvistice, ceea ce le îmbunătățește capacitatea de a accesa și aplica limba eficient în diverse contexte.

Metodologia cercetării

Obiectivele generale ale cercetării au fost:

Surprinderea impactului pe care utilizarea Jocului creativ Story Cubes și a aplicației digitale Story Spark îl au asupra dezvoltării abilităților narative.

Antrenarea abilităților narative ale elevilor cu deficiență de auz, prin crearea de povești cu ajutorul unor resurse educaționale.

Evidențierea nivelului de dezvoltare a abilităților narative ale elevilor cu dizabilitate de auz.

Ipoteza acestei cercetări a constatat în faptul că, utilizarea unor resurse educaționale de tipul jocului creativ Story Cubes și a aplicației digitale Story Spark pentru crearea de povești, contribuie la dezvoltarea abilităților narative la elevii cu deficiență de auz.

Pentru prezenta lucrare de cercetare au fost selectați 3 elevi de la o școală din Cluj-Napoca. Participanții la studiu au fost selectați după:

- criteriul vârstei, între 9 – 10 ani;
- nivelul deficienței auditive, 1 elevă a fost diagnosticată cu hipoacuzie neurosenzorială bilaterală, a doua elevă are hipoacuzie neurosenzorială severă bilaterală, iar a treia elevă a fost diagnosticată cu hipoacuzie neurosenzorială medie bilaterală;
- mediul de proveniență, 2 eleve provin din familii de auzitori, iar 1 elevă provine dintr-o familie de deficienți de auz.

În cadrul acestei lucrări, ca și instrument s-a folosit o procedură de lucru care cuprinde o grilă de evaluare în etapa inițială, un program de intervenție bazat pe dezvoltarea abilităților narative într-o etapă de învățare, și o grilă de evaluare finală pentru evidențierea nivelului de dezvoltare a abilităților vizate.

În etapa de evaluare inițială a cercetării au fost utilizate probe de evaluare a nivelului de dezvoltare a abilităților narative ale fiecărui participant, selectate în funcție de vârsta și nivelul de cunoștințe al elevilor. Astfel, se va utiliza o grilă cu o serie de itemi, cu specificarea probelor prin care se va realiza evaluarea. Se va urmări monitorizarea și notarea în cadrul probelor orale prin folosirea indicatorilor: Foarte bun, Bun, Slab și Foarte slab.

Resurse educaționale utilizate

Jocul creativ Story Cubes

Story Cubes este un produs al unei companii de jucării irlandeze, care a fost dezvoltat pentru a stimula dezvoltarea lingvistică a copiilor. Jocul distractiv Story Cubes oferă profesorilor și elevilor multiple modalități de a se angaja în dezvoltarea limbajului într-un mod interactiv și semnificativ. Folosind cuburile, povestirea este extrem de motivantă, deoarece contribuțiile elevilor sunt personale și relevante. Acest joc poate promova comunicarea orală și scrisă. Cu ajutorul cuburilor din jocul Story Cubes, jucătorii pot crea povești interesante singuri sau împreună cu alți jucători.

Jocul Story Cubes conține 9 cuburi. Fiecare cub conține câte 6 imagini sau simboluri, punându-se altfel la dispoziție 54 de imagini diferite. Dintre imaginile prezentate pe fiecare față a zarurilor, se

menționează: stea, ochi, cheie, copac, ceas, balon, săgeată, scară, urme de pași, pește, săgeată, mână, carte, cutie cadou, față zâmbitoare, față tristă, lună, cort, oaie, floare, castel, etc. Imaginile reprezintă obiecte, simboluri sau personaje, care pot fi utilizate ca sursă de inspirație în crearea poveștilor, printr-o gamă largă de combinații.

În desfășurarea jocului au fost prezentate trei variante diferite de combinații ale cuburilor, care au stat la baza construirii poveștilor de către fiecare elev participant la studiu.

Variantă 1

Pasul 1: Aruncarea cuburilor

Elevul aruncă toate cele 9 cuburi pe masă. Apoi, denumește imaginile care apar pe fața superioară a fiecărui cub.

Pasul 2: Ordonarea cuburilor într-un singur rând pe orizontală

După denumirea imaginilor, elevul ordonează după preferințe cuburile unul după celălalt, pe un singur rând pe orizontală.

Pasul 3: Crearea poveștii

Elevul privește cuburile și începe să spună povestea începând cu expresia „A fost odată ca niciodată ...”, creând astfel o poveste în care integrează pe rând cuvintele care descriu toate cele 9 imagini de pe cuburi.

Pasul 4: Citirea poveștii create de către elev și alegerea unui titlu adecvat.

Variantă 2

Pasul 1: Aruncarea cuburilor

Elevul aruncă toate cele 9 cuburi pe masă. Apoi, denumeste imaginile care apar pe fața superioară a fiecărui cub.

Pasul 2: Ordonarea cuburilor într-un singur rând pe orizontală și adăugarea pe rând a altor două cuburi preferate, la sfârșitul rândului.

După denumirea imaginilor, elevul ordonează după preferințe cuburile unul după celălalt, pe un singur rând pe orizontală.

Pasul 3: Crearea poveștii și continuarea ei
Elevul privește cuburile și începe să spună povestea începând cu expresia „A fost odată ca niciodată ...”, creând astfel o poveste în care integrează pe rând cuvintele care descriu toate cele 9 imagini de pe cuburi. Apoi, povestea începută continuă prin adăugarea pe rând a altor două cuburi preferate din șir, la sfârșitul rândului.

Pasul 4: Citirea poveștii create de către elev și alegerea unui titlu adecvat.

Varianta 3

Pasul 1: Aruncarea cuburilor

Elevul aruncă toate cele 9 cuburi pe masă. Apoi, denumeste imaginile care apar pe fața superioară a fiecărui cub.

Pasul 2: Ordonarea a câte trei cuburi într-un singur rând pe orizontală

După denumirea imaginilor, elevul ordonează după preferință câte trei cuburi unul după celălalt, într-un singur rând pe orizontală.

Pasul 3: Crearea poveștii respectând structura clasică a unei narațiuni: introducere-cuprins-încheiere

Elevul privește cuburile și începe să spună povestea începând cu expresia „A fost odată ca niciodată ...”, creând astfel o poveste în care integrează pe rând cuvintele care descriu toate cele 9 imagini de pe cuburi. El trebuie să urmărească configurația cuburilor și să respecte structura clasică a unei narațiuni: introducere-cuprins-încheiere.

Pasul 4: Citirea poveștii create de către elev și alegerea unui titlu adecvat.

Cu ajutorul celor 9 cuburi cu imagini, se pot genera o multitudine de povești. Conexiunile dintre imagini și cuvinte contribuie la dezvoltarea abilităților de comunicare și a abilităților narative.

Aplicația Story Spark

Aplicația Story Spark contribuie la dezvoltarea abilităților narative ale copiilor.

Cercetările arată că implicarea activă în poveste crește motivația narativă și dorința de a crea scenarii proprii. Aplicația permite selectarea personajelor din poveste: animale, eroi, flori, și diferite situații de viață. Următorul pas constă în scrierea unei povești scurte în limba română. De asemenea, există varianta selectării numărului de pagini generate în urma poveștii scrise. Aplicația poate genera un număr de 14, 20 sau 24 de pagini scrise, cu povești ilustrate. Astfel, copiii au posibilitatea de a citi povestea generată de aplicație, ceea ce contribuie la dezvoltarea vocabularului. Poveștile generate pot fi descărcate și publicate pe profilul public al utilizatorului.

După crearea de povești cu ajutorul jocului Story Cubes de către elevi, s-a trecut la

utilizarea aplicației Story Spark, ținând cont de următorii pași:

Pasul 1: Alegerea poveștii preferate

Din cele trei povești create cu ajutorul jocului Story Cubes în fiecare ședință de lucru, elevul are posibilitatea de a alege povestea preferată pentru a o introduce în aplicația Story Spark.

Pasul 2: Introducerea textului în Story Spark

După alegerea poveștii preferate, elevul alege personajul preferat din poveste, selectează limba în care urmează să fie generată povestea și selectează numărul de pagini al poveștii. Apoi, scrie textul în aplicația Story Spark.

Pasul 3: Citirea poveștii și observarea imaginilor generate

După generarea poveștii de către aplicația Story Spark, sarcina elevului constă în citirea textului și observarea imaginilor.

Pasul 4: Repovestirea

După citirea textului și identificarea cuvintelor necunoscute, sarcina de lucru constă în repovestirea lui pe baza imaginilor.

Utilizarea aplicației Story Spark contribuie la dezvoltarea imaginației, a vocabularului și a logicii secvențiale. Se realizează astfel trecerea graduală de la ascultător pasiv la creator activ. Story Spark creează un cadru interactiv în care elevul se implică personal în conținut și experimentează propriile povești.

În etapa de evaluare finală în vederea evidențierii stagnărilor sau performanțelor privind abilitățile narrative ale elevilor, au fost utilizate același set de probe de evaluare, dar cu materiale

didactice diferite. Rezultatele obținute s-au înregistrat în același tip de grilă ca în etapa inițială, păstrându-se același număr de itemi.

Grila de evaluare cuprinde o serie de itemi care au fost evaluați în vederea stabilirii nivelului de dezvoltare a abilităților narrative. Ea este structurată pe trei componente principale:

Crearea de povestiri cuprinzând următorii itemi: scrierea unui text scurt din experiența

personală; relatarea evenimentelor într-o succesiune logică și clară; introducerea diferitelor personaje în povestire; alcătuirea unei povești scurte pe baza unei imagini suport; păstrarea unui fir logic în povestea creată; alcătuirea unei povești scurte pe baza unor succesiuni de imagini; folosirea expresiei „A fost odată ...” în povestire; alegerea unui titlu potrivit poveștii create; creativitate în conceperea poveștilor; folosirea preponderentă a limbajului gestual; folosirea preponderentă a limbajului oral.

Structura gramaticală a conținutului cu itemii: în relatarea unei întâmplări, utilizarea elementelor temporale (azi, ieri, mâine); utilizarea unor enunțuri simple formate din 2 -3 cuvinte; utilizarea unor enunțuri complexe din mai mult de 4 - 5 cuvinte; respectarea topicii în propoziție; folosirea corectă a substantivului în propoziție, acordând atenție genului și numărului; utilizarea verbului la timpul trecut, prezent și viitor; utilizarea verbului împreună cu substantivul și adjectivul; folosirea corectă a pronumelui și a altor cuvinte de legătură în propoziții; utilizarea prepozițiilor „în”, „pe”, „sub”, „peste”; utilizarea corectă a formelor de singular și

plural; utilizarea corectă a articolului hotărât și nehotărât în enunțuri simple.

Repovestirea unui conținut cuprinzând itemii: citirea cursivă și cu intonație a poveștii; pronunțarea corectă a cuvintelor din propoziții; repovestirea poveștii după imagini, utilizând cuvinte simple și corecte; repovestirea întâmplărilor în ordinea corectă; utilizarea unui vocabular bogat în repovestire; desprinderea inferențelor cauzale din text (legătura cauză-efect); relatarea coerentă a detaliilor importante din poveste; descrierea mediului în care se desfășoară acțiunea; descrierea personajelor principale din poveste; desprinderea învățăturii/moralei poveștii.

Înregistrarea rezultatelor a fost realizată individual, raportat la cei 32 de itemi pentru fiecare elev în parte.

În evaluarea inițială, în cadrul etapei de creare a unei povestiri, sarcinile de lucru au constat în scrierea unui text scurt din experiența personală a elevului, crearea unui text scurt pe baza unei imagini suport și crearea unei povești ordonând cartonașele cu imagini secvențiale. Materialul didactic utilizat a constat într-o planșă cu anotimpul „Primăvara” și cartonașe ilustrate cu imagini secvențiale „Buburuza și ploaia”.

Legat de structura gramaticală a conținutului au fost urmărite aspecte ce țin de utilizarea în crearea de povești scurte a elementelor temporale, a unor enunțuri simple și complexe și de utilizarea părților de vorbire: substantive, verbe, adjective, pronume și propoziții.

În cadrul etapei de repovestire a unui conținut elevii au avut ca sarcină de lucru citirea unei povești ilustrate și

repovestirea acesteia pe baza imaginilor. În evaluarea inițială materialul utilizat a fost povestea „Iepurele și țestoasa” după Alexandre Jardin.

În evaluarea finală, s-au urmărit aceeași itemi de evaluare cu același set de probe, dar cu materiale didactice diferite. Astfel, pentru etapa de creare a unei povestiri, s-a folosit o planșă cu anotimpul „Vara”, și cartonașe ilustrate cu imagini secvențiale „La zoo”. În repovestirea unui conținut s-a utilizat povestea „Coșmarul lui Harold”.

În etapa de intervenție s-au realizat 6 sesiuni de lucru cu fiecare elev, în care s-a urmărit dezvoltarea abilităților narative prin intermediul jocului creativ Story Cubes și a aplicației Story Spark. Voi prezenta mai jos, poveștile create în cele trei variante ale jocului Story Cubes și a aplicației Story Spark, în cea de-a cincea sesiune de lucru, a uneia dintre elevele participante la această cercetare.

În prima variantă a jocului Story Cubes din a cincea sesiune de lucru, după aruncarea cuburilor eleva a denumit imaginile: bloc, luna, cheie, visează, oaia, curcubeu, fulger, mână și balon (fig. 1.). Greșelile de pronunție au fost corectate. După ordonarea cuburilor într-un singur rând pe orizontală, eleva a creat următoarea poveste:



Figura 1. Configurație de cuburi din Sesiunea 5 varianta 1

Marcus și oile

A fost odată ca niciodată un băiat. Numele (lui) este Marcus. Marcus locuiește în oraș bloc (la). Bloc (Blocul) este gri. Este noapte. Marcus doarme. Noapte (noaptea) a visat (cu) multe oile (oi). Oile au fugit la (pe) munte. A uitat (să) închis (închidă) poarta cu cheia (cheia). El a (s-a) joacă (jucat) cu oaia. Pe cer este un curcubeu frumoasă (frumos). Marcus a visat (că) cer (pe) zbor (zboară) cu balon (balonul). A fulgerat. Marcu a trezit (s-a) și a (s-a) speriat.

S-a corectat utilizarea pronumelui personal, a substantivelor articulate cu articolul hotărât și nehotărât, a prepozițiilor și a verbelor la timpul trecut. Eleva a citit cu voce tare textul scris corect și a ales un titlu adecvat povestirii.

În a doua variantă a jocului din a cincea sesiune de lucru, după aruncarea cuburilor eleva a denumit imaginile: băiat, mână, castel, supărat, prinț și prințesă, picior, lanterna, bec și carte (fig 2.). Cuvintele pronunțate greșit au fost corectate, iar eleva a repetat după model pronunția lor corectă. După ordonarea cuburilor într-un singur rând pe orizontală și adăugarea pe rând a alor două cuburi preferate la sfârșitul rândului, eleva a creat următoarea poveste:



Figura 2. Configurație de cuburi din Sesiunea 5 varianta 2

Alex și castelul

A fost odată ca niciodată un băiat. Numele lui este Alex. El este supărat (pentru că s-a) lovitla mână. A luat cartea (o carte). Citește o poveste despre un castel. În castel este (erau) un prinț și (o) prințesă. Alex aude ceva. A merge (mers) afară și vede (a văzut) urmă (urme) de urs. A luat lanterna. Gândește (se) că afară este urs (ursul). Alex este speriat. Fuge în casa (casă). Închis (a) ușa cu mâna.

S-a corectat pronunția corectă a unor cuvinte, conjugarea verbelor la timpul trecut, și utilizarea articolului hotărât și nehotărât. Eleva a citit cu voce tare textul corectat și a ales un titlu adecvat povestirii.

În a treia variantă a jocului din a cincea sesiune, după aruncarea cuburilor eleva a denumit imaginile: băiat, castel, lacăt, urs, magie, floare, stea, fulger și bec (fig. 3.). Cuvintele pronunțate greșit au fost corectate, iar eleva a repetat după model, pronunția lor corectă. După ordonarea a câte trei cuburi într-un singur rând pe orizontală, eleva a creat următoarea poveste:



Figura 3. Configurație de cuburi din Sesiunea 5 varianta 3

Victor și ursul

A fost odată ca niciodată un băiat. Numele lui este Victor. El are (un) castel. Castel

(castelul) este închis. Victor nu poate afară (să iasă). Într-o zi a venit urs (un). Urs (ursul) a făcut magie (o) și deschide (a deschis) castel (castelul). Victor este afară. El vede mult (multe) flori roșu (roșii) și albastre. Vine noaptea. Victor vede multe stea (stele). A fulgerat. Victor fuge la (în) castel. Aprinde bec (becul). Victor este fericit pentru (că) ajutat (l-a) urs (ursul).

S-au corectat substantivele articulate cu articolul hotărât și nehotărât, formele de plural și singular și utilizarea unor verbe la timpul trecut. Eleva a citit cu voce tare textul corectat și a ales un titlu adecvat povestirii.

Din cele trei povești create cu ajutorul jocului Story Cubes, eleva are oportunitatea de a alege o poveste preferată din cele 3, pentru a o introduce în aplicația Story Spark. Eleva a ales povestea cu titlul „Marcus și oile”. După ce a scris conținutul textului în aplicația Story Spark, a așteptat câteva secunde generarea noii povești. Astfel, a fost generată povestea „Marcus și visul oilor” cu imaginile aferente.

După citirea poveștii și observarea imaginilor, s-a trecut la etapa de repovestire pe baza suportului imagistic:

„Marcus și visul oilor”

A fost odată ca niciodată un băiat. Numele lui este Marcus. Marcus doarme. Vis (a visat) cu mulți (multe) oi. Oi (oile) este (erau) la munte. Marcus a uitat (să) închidă poarta cu cheia. Marcus a mângâiat (o) oaie pe cap. Pe cer era un curcubeu frumos. El a visat că zboară cu (un) balon. A fulgerat. Marcus (s-a) a speriat tare și a (s-a) trezit. Afară este ziua. Marcus (s-a) ridicat din pat și afară (a văzut că) este frumos. Ploaie (ploaia) este

gata (s-a oprit). Marcus a înțeles că vise (visele) sunt frumoase.

După citirea textului, eleva a solicitat explicarea unor cuvinte necunoscute: mângâiat, senzație minunată, întunecat, limpezit și surprinzătoare.

În a cincea sesiune, s-a observat un progres semnificativ în ceea ce privește numărul și complexitatea enunțurilor din poveștile create cu ajutorul cuburilor. Din nou se observă introducerea unor semnificații diferite și interesante imaginilor de pe cuburi: „bec” înseamnă pentru ea „gândește”, „socotitoare” înseamnă „numără”, „picior” semnifică „merge”, ceea ce dă o notă distinctivă conținutului poveștilor.

Și în repovestirea poveștii din aplicația digitală, s-a observat numărul crescut al enunțurilor. S-a observat că, în expunerea narativă, eleva utilizează un vocabular bogat, cuvintele fiind însoțite de gesturi și semne.

Datorită faptului că s-au înregistrat rezultate deosebite în urma aplicării jocului Story Cubes și a aplicației Story Spark, se pot continua aceste activități prin extindere la:

- crearea unor povești vesele
- crearea unor povestiri cu început dat
- povești terapeutice și de exprimare a emoțiilor
- jocul Rory s Story Cubes care cuprinde cuburi cu acțiuni
- utilizarea altor aplicații de creare de povești pentru copii.

Concluzii

Utilizarea jocului creativ Story Cubes, ca o metodă ludică axată pe generarea de povești cu ajutorul unor imagini ilustrate

pe fețele unor cuburi, s-a dovedit a avea multiple beneficii asupra elevilor cu deficiență de auz, contribuind nu doar la dezvoltarea limbajului oral, ci și la formarea unor abilități cognitive, sociale și emoționale.

Raportându-se la imaginile ilustrate de pe fețele cuburilor, elevii cu deficiență de auz au reușit să creeze povești atractive și interesante, respectând astfel firul logic al unei narațiuni și valorificându-și la maxim potențialul creativ.

Aplicația Story Spark este de asemenea un instrument eficient și valoros care contribuie la stimularea lecturii și la dezvoltarea abilităților narative. Cu ajutorul acestei aplicații, elevii cu deficiență de auz au avut oportunitatea de a crea povești digitale însoțite de imagini sugestive. Astfel, personajele din poveștile create cu Story Cubes, au prins „viață” în poveștile generate de aplicația Story Spark.

Bibliografie

Anca, M. (2003). Psihologia deficiențelor de auz.

Applebee, N. (1978). The Child's Concept of Story: Ages Two to Seventeen. Chicago: The University of Chicago Press

Bodea Hațegan, C. (2011). Abordări structuralist-integrate în terapia tulburărilor de limbaj și

comunicare. Presa Universitară Clujeană.

Curenton, M. (2011). Understanding the landscapes of stories: The association between

preschoolers' narrative comprehension and production skills and cognitive abilities. Early Child

Development and Care.

Merritt, D. B. (1989). Narrative analysis: Clinical applications of story generation and story

retelling. Journal of Speech & Hearing Disorders,.

Negro, D. (2021). Storytelling. Art and Technique. Bloomsbury Publishing.

Nelson, A. (2007). Cognitive recovery in socially deprived young children

Spencer, P. (2010). Teaching to the strengths and needs of deaf and hard-of-hearing children. European Journal of Special Needs Education.

Stein, N. C. (1979). An Analysis of Story Comprehension in Elementary School Children.

Verza, E. (2011). Tratat de psihopedagogie specială.

¹. Profesor-educator. Liceul Tehnologic Special pentru Deficienți de Auz Cluj-Napoca

E-mail: deoanca.esterai810@yahoo.com