

Anexa nr. II la Ordinul ministrului educației nr. 3702/21.04.2021

MINISTERUL EDUCAȚIEI

**Programa școlară
pentru aria curriculară**

***TERAPIE EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI
INTEGRATĂ***

DISCIPLINA LUDOTERAPIE

**Învățământ special
Clasele pregătitoare – a IV-a
Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate**

București, 2021

Notă de prezentare

Aria curriculară **Terapia educațională complexă și integrată** are alocată o normă de profesor educator/clasă și cuprinde activități de: Formarea autonomiei personale, Socializare, Stimulare cognitivă, Terapie ocupațională și Ludoterapie. Aceste activități, realizate de profesorul-educator, sprijină și completează programul de predare-învățare-evaluare realizat de profesorul de psihopedagogie specială. Numărul orelor de terapie se stabilește în mod personalizat pentru fiecare elev, în funcție de particularitățile sale de vârstă și de dezvoltare individuală.

Programa pentru Terapia educațională complexă și integrată este elaborată potrivit unui nou model de proiectare curriculară, centrat pe competențe. Construcția programei este realizată astfel încât să contribuie la formarea unor competențe necesare unui minim de autonomie personală și socială în cazul elevilor cu dizabilități intelectuale. Din perspectiva acestei discipline, orientarea demersului didactic pornind de la competențe permite accentuarea scopului pentru care se realizează învățarea mediată și a dimensiunii acționale în formarea unor persoane ușor integrabile în societate.

Structura programei școlare include următoarele elemente: - Notă de prezentare - Competențe generale - Competențe specifice și exemple de activități de învățare - Conținuturi - Sugestii metodologice.

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în diverse contexte particulare.

Competențele generale vizate la nivelul disciplinei jalonează achizițiile elevului pentru întregul ciclu primar/gimnazial.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora și se formează pe durata unui ciclu de învățământ în cazul elevilor cu dizabilitate intelectuală severă. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică potențialul psihoindividual al elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

Conținuturile învățării se constituie din inventarul achizițiilor necesare elevului pentru dobândirea unor competențe de bază.

Prezenta programă școlară propune o ofertă flexibilă, care permite cadrului didactic să modifice, să completeze sau să înlocuiască activitățile de învățare-recuperare. Se urmărește astfel realizarea unui demers didactic personalizat, care să asigure formarea competențelor prevăzute de programă în contextul specific al fiecărei clase și al fiecărui elev, în funcție de potențialul psihoindividual.

Având în vedere categoria elevilor cărora li se adresează prezenta programă este necesară o abordare specifică educației speciale, în esență, pe stimularea învățării-recuperării prin exerciții, jocuri didactice, care să ofere în același timp o plajă largă de diferențiere a demersului terapeutic, în funcție de nivelul de dezvoltare a elevilor. Actuala programă școlară situează în centrul preocupării sale învățarea mediată, activă, centrată pe elev. Învățarea nu este un proces pasiv, care li se întâmplă elevilor, ci o experiență personală, la care ei trebuie să participe.

Desfășurându-se în zona dezvoltării (mentale) actuale, învățarea empirică (spontană, nedirijată) nu dispune de valențe formative deosebite, deoarece ea nu solicită elevul la un efort intelectual intens. Pentru a fi eficientă în sens formativ, învățarea-recuperarea se cere a fi proiectată astfel încât să acționeze în zona proximei dezvoltări, adică să-l solicite pe elev peste capacitățile lui de învățare spontană. În această perspectivă, învățarea-recuperarea are un caracter intensiv, stimulat și urmărește nu atât acumularea de material informativ – dar și aceasta – cât, mai ales, antrenarea capacităților reale de care dispune elevul, accelerarea dezvoltării sale, cu

alte cuvinte, transformarea continuă a zonei proximei dezvoltări în zonă a dezvoltării actuale, forța motrică a acestei dezvoltări accelerate găsindu-se în resursele interne ale învățării-recuperării ca factor dinamizator, adică ale unei învățări formative, dinamice.

Această perspectivă stă la baza elaborării unor modele de intervenție instructiv-educativă și terapeutică mai eficientă, având ca element central învățarea mediată. Învățarea mediată este acel tip de activitate cognitivă, în cadrul căreia accesul elevului la noua informație și la demersul rezolutiv operațional este (inter)mediat de către o altă persoană – părinte, dascăl sau chiar un elev mai mare – care-l susține afectiv și-l ajută să înțeleagă și să facă ceea ce i se cere, acționând într-o zonă – zona proximei dezvoltări – care depășește, mai mult sau mai puțin accentuat, capacitățile sale de rezolvare independentă.

Terapia educațională complexă și integrată se bazează pe un curriculum structurat pe patru arii de dezvoltare:

- aria de dezvoltare fizică
- aria de dezvoltare perceptivă
- aria de dezvoltare intelectuală
- aria de dezvoltare personală și socială

Competențele și componentele constitutive ale ariilor de dezvoltare sunt completate sau adaptate în funcție de particularitățile elevilor și de nivelul lor de școlarizare.

Disciplinele din cadrul ariei curriculare terapie educațională complexă și integrată sunt:

- Stimularea cognitivă - vine în sprijinul activităților educative realizate de elev împreună cu profesorul psihopedagog, pentru completarea acestora și consolidarea lor (activități de învățare)
- Terapia ocupațională - are ca scop formarea unor deprinderi adaptative care-i permit elevului să-și satisfacă nevoile personale și să răspundă cerințelor mediului (colaj, modelare plastilină, diverse produse finite: decorațiuni, felicitări); include și meloterapia
- Formarea autonomiei personale - vizează formarea capacității elevului de a se manifesta cât se poate de independent (igienă personală, reguli de conduită etc.)
- Socializarea - are scopul de a pregăti elevii pentru integrarea optimă în viața socială și familială (norme de comportare, obișnuirea cu spațiul clasei, școlii, împrejurimile și cadrul social larg, vizite, excursii etc.)
- Ludoterapia - vine în sprijinul socializării elevului, îi dezvoltă spiritul de echipă, comunicativitatea, spiritul creator și îl responsabilizează cu ajutorul jocurilor diverse.

În cazul copiilor cu dizabilități intelectuale descoperirea propriului corp și a lumii exterioare devine prioritară pentru creșterea gradului de adaptabilitate, pentru formarea unor deprinderi de autonomie personală și socială și pentru înțelegerea și perceperea corectă a lumii în care trăiesc.

Cunoașterea științifică a mediului înconjurător oferă copiilor ocazia de a gândi și a învăța, de a-și dezvolta curiozitatea și interesul pentru anumite aspecte ale lumii înconjurătoare, prin acțiune directă, explorare și observație.

Prin intermediul modulelor din cadrul ariei curriculare “Terapia educațională complexă și integrată”, școala asigură caracterul științific al cunoștințelor empirice achiziționate de elev în viața cotidiană, încât acestea să devină cunoștințe funcționale, eficiente adaptării la mediul social. Noțiunile științifice dobândite de copilul cu dizabilități intelectuale au o acoperire senzorială, având la bază contactul direct cu obiectele și cu imaginile acestora. Caracterul practic-aplicativ al experiențelor de cunoaștere în care este introdus copilul permite înțelegerea relațiilor dintre organ și funcție (ureche-auz; ochi-văz etc), organism și mediu.

Structurarea proceselor de cunoaștere constituie un demers complex, căruia îi urmează dezvoltarea cognitivă și învățarea instrumentală. La copilul cu dizabilități intelectuale severe, educația cognitivă este specifică, urmând un proces diferit de învățarea copilului obișnuit. Stimularea senzorială și motorie condiționează abilitatea copilului pe axele principale: comunicare, abilități cognitive, autonomie personală și socială.

Educarea proceselor senzorial-motorii primare și dezvoltarea motricității generale vizează dezvoltarea unor abilități și deprinderi care constituie punctul de plecare în dezvoltarea cognitivă, a limbajului, a comunicării, precum și operaționalizarea unor concepte matematice elementare. În dezvoltarea senzorială, unele experiențe de viață, cum ar fi cele care implică spațiul, timpul și cantitatea, au scopuri legate de matematică. Formarea și operaționalizarea unor concepte matematice elementare conduc la înțelegerea conceptului de număr și folosirea concretă a numerelor în situații cotidiene (exemplu : alegerea autobuzului corect, folosirea banilor etc.).

Diferențierea curriculară se va face prin sarcini, prin sprijin, prin resurse. Astfel copiii vor putea:

- să-și dezvolte interesul față de mediul înconjurător și față de propria persoană;
- să se folosească de propriile simțuri pentru a observa și a investiga mediul înconjurător;
- să-și lărgască câmpul experienței directe;
- să înțeleagă noțiunile de cauză și efect;
- să aplice cunoștințele învățate în viața cotidiană,
- să cunoască regulile unei vieți sănătoase;
- să opereze cu instrumente de măsură și cu unități de măsură semnificative;
- să experimenteze simplu schimbările de stare ale materiei;
- să conștientizeze alternanța zi/ noapte și cea a anotimpurilor.

Copiii cu dizabilități intelectuale pot realiza progrese prin achiziții cu aplicabilitate largă în viața cotidiană și cu efecte semnificative pentru buna lor integrare socială.

Programa este astfel concepută, încât să nu îngrezească libertatea profesorului-educator de a alege activitățile recuperativ-terapeutice cele mai adecvate atingerii obiectivelor propuse.

Competențe generale

- 1. Formarea și dezvoltarea competenței de exprimare verbală/ nonverbală și comunicare independentă**
- 2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice**
- 3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța**

CLASA PREGĂTITOARE

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Formarea și dezvoltarea competenței de exprimare verbală/nonverbală și comunicare independentă

Clasa pregătitoare
<p>1.1. Receptarea mesajului verbal și formarea complianței</p> <p>Jocuri pentru ascultarea și identificarea unor semnale sonore (zgomote, sunete, onomatopee);</p> <p>Jocuri de localizare și de denumire a sunetelor din mediul ambiant :identificarea sursei zgomotelor, a vocii persoanelor din mediul familiar copilului b("Cine face așa?", "Ce ai auzit?");</p> <p>Jocuri pentru stimularea disponibilității elevului să asculte și să înțeleagă mesajele orale scurte exprimate de profesor.</p>
<p>1.2. Învățarea comunicării și stimularea ei prin mijloace nonverbale</p> <p>Jocuri de asociere la suport imagistic ("Alege ce vrei!", "Potrivește imaginea la obiect!", "Potrivește obiectul la imagine").</p>
<p>1.3. Formarea și dezvoltarea imitației verbale</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitării unor sunete, gesturi, expresii mimico-faciale, emoții, acțiuni, cuvinte emise de profesor ("Spune și tu!", „Cântă la fluiet/trompetă!", „Cântă cu mine!", "Dacă vesel se trăiește!", "A fost odată un castel!");</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitației oral-motorii ("Fă așa!"- atinge capul, atinge piciorul, atinge mâna);</p> <p>Jocuri de manevrare a obiectelor cu sunet ("Plimb mașinuța!", "Vrummmm!", "Șarpele face....Ssssss!", "Trece trenul - Uuuuuu!", "Zboară albinuța - Bzzzz!", "Iepurașul sare! Țup!Țup!; "Mașina claxonează! Ti-tiiii").</p>
<p>1.4. Identificarea și verbalizarea denumirii unor obiecte, ființe, lucruri familiare</p> <p>Jocuri de identificare obiectuală/ imagistică a unor ființe, lucruri, obiecte(mama, tata, animale familiare, 2-3 articole de îmbrăcăminte, mâncarea preferată).</p>
<p>1.5. Utilizarea corectă a anumitor formule de exprimare orală și de transmitere a unui mesaj simplu</p> <p>Jocuri pentru autocunoaștere ("Spune cum te cheamă!" , "Dă-mi mingea").</p>

2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice

Clasa pregătitoare
<p>2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător</p> <p>Jocuri pentru explorarea senzorială a obiectelor, ființelor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vizuală ("Recunoaște obiectul!"; "Găsește diferențele între obiecte/ imagini!", "Potrivește!", „Ce culoare?"); - auditivă ("De unde se aude?", "Graiul animalelor", "Cine te-a strigat?", "Vocea șoptită"; „Cum face?"); - gustativă ("Ce gust are ...?", "Albinuțele adună miere"); - olfactivă ("Ce miroase așa?", "Cum miroase ...?"); - tactil-kinestezică ("Trăistuța fermecată", "Recunoaște obiectul cu ochii închiși!", "Mărgelile în sticlă"). <p>Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - coordonare oculomotorie(așezarea pionilor pe tabla, a mărgelilor pe ață, parcurgerea unui traseu cu degetul, colorare, aruncarea inelelor, incastre cu piese mari etc); - schemă corporală și lateralitate ("Arată ce-ți spun eu!", "La oglindă!"; puzzle pe schemă corporală - Puzzle cu 2-3 piese mari ; joc "Așază obiectul unde spun eu!");

Clasa pregătitoare

- modelare „Omulețul” din plastilină;
- jocuri de mișcare ritmate (“Bate la fel ca mine! ”Daca vesel se trăiește);
- jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ;
- conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă);
- jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, formă (“Cuburile colorate”; “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după culoare!”);
- jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic, după unul sau mai multe criterii ; incastre 2-3 piese; Mărul, Câmpul cu flori);
- jocuri analitico-sintetice (“Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor”);
- jocuri de colorat și desenat;
- Programul perceptiv-motric M. Frostig;
- orientare, organizare, structurare spațio-temporală(„Pune pe/sub...!”, „Așază la locul arătat!”);
- jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială (“Pune pe masă/catedră/sub masă”, „Unde este?”);
- jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte(„Așază fularul!”, „Aruncă jucăria!”, „Fuga la steguleț!”);
- jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat („Așază și tu!”, “Stai pe roșu, treci pe verde!”).

Jocuri pentru cunoașterea și operarea cu elementele familiare din mediul înconjurător:

- jocuri de imitare a unor conduite(“De-a mama”, “Cântărețul”, “Șoferul!”);
- jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare(„Mingea în coș!, „Îmbracă păpușa!”);
- jocuri motrice simbolice (“Bate vântul frunzele”; “Batistuța”; “Ursul doarme” etc);
- jocuri simbolic-reprezentative (“Fă ca mine!”);
- jocuri de asamblare din 2-3 piese(“Puzzle”, “Incastre”, “Asamblează jucăria! ”).
- jocuri onomatopeice (“Graiul animalelor”, Cum face?, Ce se aude?);
- jocuri verbale(recitări de poezii scurte, dialoguri situaționale “La telefon” etc.),
- dramatizare (imitări de personaje din desene animate);
- inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur;
- învățarea unor forme de comunicare cu cei din jur;
- jocuri de imitare a unor conduite(„Uită-te la mine!”, „Răspunde la salut!”, „Uită-te la persoana care vorbește!”, „Stai jos!”, „Ridică-te!”, „Du-te la fereastră!”, „Stai la locul tău!”, „Fă odată cu colegii!”, „Cântăm împreună!” etc.).

2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale

Jocuri pentru dezvoltarea abilităților care facilitează interacțiunea socială:

- jocuri de stimulare și dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală);
- jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm(“Fă ca mine!”, “Mergi după mine!);
- jocuri onomatopeice (“Graiul animalelor”, Cum face!);
- jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului(„Denumeste obiectul!”);
- audiții, viziuni (cântece pentru copii, desene animate, povești).

Participarea la situații de comunicare și relaționare socială:

- jocuri simbolice;
- jocuri de identificare cu un model (“De-a mama”, “De-a vânzătorul”; “De-a doctorul” etc.);
- jocuri de socializare;
- jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor (“Cuvinte magice”).

Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:

Clasa pregătitoare

- vizite, excursii, drumeții;
- jocuri distractive ("Incalță scaunul", "Sfoară");
- jocuri de imitare ("De-a doctorul", "De-a soferul!");
- jocuri cu reguli simple („Aruncă mingea la...”, „Fă și tu...” etc.).

3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța**Clasa pregătitoare****3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale**

Jocuri de formare/dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice sau discriminare auditivă, vizuală ("Cu ce se potrivește?", "Ce ai auzit?", "Din ce este făcut?", "Ce obiect a dispărut?", "Telefonul fără fir", "Jocul degetelor - Ploaia" etc.);

Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului ("Potrivește la locul lui!", "Fă ca mine!", "Unde este...?", "Prinde mingea!", "La ce se uită?", "Unde merge?");

Jocuri de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental (incastre, puzzle, alcătuirea unor obiecte din corpuri mai mici, alcătuirea unor figuri /siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice):

- jocuri de comparație ("Potrivește obiectele identice!", "Potrivește după culoare!", "Potrivește după formă!", "Jocul Loto", "Jocul perechilor", "Jocul umbrelor" etc);
- jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare ("Jocul omisiunilor", jocuri asociative, "Jocul categoriilor", "Familia de animale"; "Salata de legume"; "Care este casa lui?", "La ce folosește?", "Jocul ghicitorilor");
- jocuri tip rezolvare de probleme;

Jocuri de construcție în plan obiectual și/sau imagistic (labirinte simple, trasee simple în relief sau în plan imagistic);

Jocuri de memorie vizuală și auditivă ("Ghici ce lipsește!"); jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ);

Jocuri de atenție ("Fă ca mine!", "Urmărește traseul!");

Jocuri de mimă/pantomimă ("Mimul");

Jocuri de mișcare și ritm ("Mergi în ritmul meu!", "Dacă vesel se trăiește!", "Bate vântul frunzele!");

Recitări și dialoguri tematice/ jocuri de rol ("Doctorul și pacientul"; "Învățătoarea" etc.);

Jocuri senzorio-motorii (jocuri cu obiecte concrete: "Cald sau rece?", "La țintă", "Trăistuța fermecată" etc.);

Jocuri perceptivă ("Ce poate fi dulce?", "Ce culoare are ...?", "Care este mai mare?")

Jocuri verbale (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator, jocuri onomatopice, jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele, repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.);

Jocuri imitative: neverbale ("Fă ca mine!", "Fă și tu!") și verbale (jocuri de rol, "La plimbare").

3.2. Formarea abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător

Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii;

Jocuri cu subiecte din viața cotidiană ("La masă", "La baie"; etc.);

Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum neîmbrăcăm?" etc.).

3.3. Formarea unor abilități practic-aplicative

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale:

- jocuri de mișcare variate ("Sări într-un picior", "Mersul piticului"; "Merg soldații-n pas vioi, tot așa mergem și noi"; "Mersul pisicii");
- jocuri de expresie corporală ("Fă ca mine!");
- jocuri de imitare gestuală ("Batem toba", "Cântam la pian", "Batem din palme" etc);

Clasa pregătitoare
<p>Jocuri de exersare și valorificare a conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de manipulare și prehensiune ("Adună cât mai multe obiecte", "Mingea la conducător"); - jocuri de îndemânare ("Sortăm mărgelile mari", "Tabla cu ținte mari"); - jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea", "Răsfoiește cărțile!"); - jocuri de incastre; - jocuri de construcție ("Micul constructor"; "Turnulețul"); - jocuri de asamblare(Lego- piese mari ; "Să asamblăm păpușa!"); - jocuri de expresie grafico-plastică(modelaj, colorare, jocul: „Cu creioane colorate poți să desenezi de toate”).

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa pregătitoare
Expresie și comunicare	Orientare și adaptare: Acțiuni Stări/emoții Obiecte Fenomene
Senzații și percepții	Obiecte Alimente Îmbracaminte Fenomene
Schema corporală și lateralitatea	Corpul uman Mișcări de bază
Orientarea spațio-temporală	Poziția obiectelor Relațiile dintre obiecte și fenomene Ordonarea, succesiunea evenimentelor
Casa și școala	Spațiile și utilitatea lor Mobilierul Activități specifice
Autonomie personală	Obiectele de toaletă Obiecte vestimentare Servirea mesei
Familia și relațiile sociale	Date personale Relațiile în familie Comportament dezirabil Prietenii Deplasarea cu mijloacele de transport

CLASA I**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Formarea și dezvoltarea competenței de exprimare verbală/nonverbală și comunicare independentă**

Clasa I
<p>1.1. Receptarea mesajului verbal și formarea complianței</p> <p>Jocuri pentru ascultarea și identificarea unor semnale sonore :zgomote, sunete, onomatopee;</p> <p>Jocuri de localizare și de denumire a sunetelor din mediul ambiant (identificarea sursei zgomotelor, a vocii persoanelor din mediul familiar copilului , "Cine face așa?", "Ce ai auzit?");</p> <p>Jocuri pentru stimularea disponibilității elevului să asculte și să înțeleagă mesajele orale scurte exprimate de profesor;</p> <p>Jocuri de dezvoltare a auzului fonematic , diferențieri auditive: zgomote, onomatopee, sunete emise de diverse surse;</p> <p>Jocuri de executare de comenzi verbale simple("Vino aici!", "Stai pe scaun!", "Mâinile cumini!", "Adu-mi....!", "Arată.....!" etc.).</p>
<p>1.2. Învățarea comunicării și stimularea ei prin mijloace nonverbale</p> <p>Jocuri de asociere la suport imagistic ("Alege ce vrei!", "Potrivește imaginea la obiect!", "Potrivește obiectul la imagine!", "Arată cu degetul imaginea obiectului!", "Arată cu degetul obiectul reprezentat în imagine!", "Arată ce vrei!");</p> <p>-pentru elevii nonverbali se poate utiliza sistemul de comunicare prin schimb de imagini (PECS) de Andrew Bondy și Lori Frost</p> <p>Jocuri care presupun manevrarea unui obiect ("Vasul cu cuburi!", "Cânt la toabă!", "Cânt la pian!", "Inelul pe cilindru!", "Plimbă mașinuța!", „Aruncă mingea!” etc.)</p>
<p>1.3. Formarea și dezvoltarea imitației verbale</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitării unor sunete, gesturi, expresii mimico-faciale, emoții, acțiuni, cuvinte emise de profesor ("Spune și tu!", „Cântă la fluier / trompetă!", „Cântă cu mine!", "Dacă vesel se trăiește!", "A fost odată un castel!", "Cum este?");</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitației oral-motorii ("Fă așa!"-atinge gura, face bezele, răsuțește capul, clipește din ochi, deschide gura, își atinge limba/buzele, zâmbește, dă din cap în semn că "NU/DA", umflă obrazii, își împinge obrazul cu limba, face ca indienii etc.);</p> <p>Jocuri de manevrare a obiectelor cu sunet ("Plimb mașinuța: Vrummmm!"); "Șarpele face: Ssssss!"); "Trece trenul! Uuuuu"); "Zboară albinuța: Bzzzz!", „Iepurașul sare! Țup! Țup!"; "Mașina claxonează! Ti-tiiii").</p>
<p>1.4. Identificarea și verbalizarea denumirii unor obiecte, ființe, lucruri familiare</p> <p>Jocuri de identificare obiectuală/ imagistică (a unor ființe, lucruri, obiecte: mama, tata, bunici, animale familiare, 3-4 articole de îmbrăcăminte, mâncarea preferată, 2-3 obiecte casnice, 2-3 obiecte de mobilă).</p>
<p>1.5.Utilizarea corectă a anumitor formule de exprimare orală și de transmitere a unui mesaj simplu</p> <p>Jocuri pentru autocunoaștere (numele elevului) și cunoașterea colegilor, profesorilor ("Spune cum te cheamă!", "La cine este mingea?", "Să vină la mine ...!").</p>

2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice

Clasa I
<p>2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător</p> <p>Jocuri pentru explorarea senzorială a obiectelor, ființelor:</p> <p>- vizuală ("Recunoaște obiectul!"; "Găsește diferențele între obiecte/ imagini!", „Potrivește!", „Ce culoare are!");</p>

Clasa I

- auditivă ("De unde se aude?", "Graiul animalelor", "Cine te-a strigat?", "Vocea șoptită", „Cum face?“);
- gustativă ("Ce gust are?");
- olfactivă ("Ce miroase așa?");
- tactil- kinestezică ("Trăistuța fermecată", "Recunoaște obiectul cu ochii închiși!");

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității:

- coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță/ a mărgelilor pe ață, parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.);
- schemă corporală și lateralitate (joc "Arată ce-ți spun eu!", jocuri de sinteză perceptuală, puzzle pe schemă corporală, joc "Așază obiectul unde spun eu!"; "La oglinda!", „Arată ca mine!", „Omulețul- joc puzzle din trei piese"; exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare : "Siluete lacunare");
- jocuri de mișcare ritmate ("Bate la fel ca mine!", „Am o casuță mică!", „Degețele!");
- jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ;
- conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);
- jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă, "Încercuiește obiectul!", "Sortează după culoare, formă");
- jocuri de ordonare/ serie după criteriul mărimii ("Piticii din poveste!");
- jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic după unul sau mai multe criterii, incastre 2-3 piese, "Mărul", "Câmpul cu flori");
- jocuri analitico-sintetice ("Jocul Loto", "Jocul perechilor"; "Jocul umbrelor");
- jocuri de colorat și desenat;
- Programul perceptiv-motric M. Frostig;
- jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială ("Arată ca mine!", „Așază obiectul!");
- jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte („Așază fularul!", „Așază obiectul!", „Fuga la steguleț!");
- jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat („Așază și tu!", „Pune paharul pe/sub.....!");
- jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare ("Imbracă păpușă!", „Popice", „Mingea în coș!");
- jocuri cu 1-2 reguli simple ("La cumpărături"; "La piața" etc.);
- jocuri motrice simbolice ("Bate vântul frunzele"; "Batistuța"; "Ursul doarme" etc);
- jocuri simbolic-representative ("Fă ca mine);
- jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber("Turnulețul vesel", „Castelul păpușii!");
- jocuri de asamblare din 2-3 piese ("Puzzle", "Incastre", "Asamblează jucăria! ");
- jocuri onomatopice ("Graiul animalelor", „Cum face!", „Ce se aude?").

Jocuri privind Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur:

- învățarea unor forme de comunicare cu cei din jur („Cuvinte magice");
- jocuri de imitare a unor conduite(„Uita-te la mine!", „Răspunde la salut", „Uită-te la...!", „Stai jos!", „Ridică-te!", „Du-te la fereastră!", „Stai la locul tău!", „Stai aici!", „Fă odată cu colegii!", „Cântăm împreună!");
- jocuri de manipulare a unor jucării sau obiecte școlare;
- jocuri cu reguli simple („La masă!").

2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale

Jocuri pentru dezvoltarea abilităților care facilitează interacțiunea socială:

- jocuri de stimulare și dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală);
- jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm ("Fă și tu!", "Mergi după mine!");

Clasa I
<ul style="list-style-type: none"> - jocuri onomatopice ("Graiul animalelor", "Cum face!", "Ce se aude!"); - jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului ("Să alintăm cuvintele", "Eu spun una, tu spui multe", "Dacă nu-i așa, cum e?"); - jocuri de integrare prepozițională după suport, "Denumeste obiectul!", "Spune ce vezi!") - audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești) <p>Jocuri de participare la situații de comunicare și relaționare socială:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri simbolice: conotații afective ("De-a mama și copilul"); identificare cu un model ("De-a mama", "De-a vânzătorul"; "De-a doctorul" etc.); - jocuri de socializare: utilizarea formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor; <p>Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vizite, excursii, drumeții; - jocuri distractive ("Încalță scaunul", "Sfoara", "Mingea la conducător!"); - jocuri de imitare ("De-a șoferul!", "De-a doctorul"); - dezvoltarea abilităților care facilitează interacțiunea socială; - jocuri cu reguli simple.

3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța

Clasa I
<p>3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător</p> <p>Jocuri de formare/dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice sau discriminare auditivă, vizuală ("Cu ce se potrivește?", "Ce ai auzit?", "Din ce este făcut?", "Ce obiect a dispărut?", "Telefonul fără fir", "Jocul degetelor - Ploaia" etc.);</p> <p>Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului ("Potrivește la locul lui!", "Fă ca mine!", "Unde este.....?", "Prinde mingea!", "La ce se uită?", "Unde merge?");</p> <p>Jocuri de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental (incastre, puzzle alcătuirea unor obiecte din corpuri mai mici, alcătuirea unor figuri familiare din elemente mici);</p> <p>Jocuri analitico-sintetice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de comparație ("Potrivește obiectele identice!", "Potrivește după culoare", "Potrivește după formă!", "Jocul Loto") - jocuri pentru dezvoltarea abilității de sortare după criteriul culoare ("La aprozar!", "Pune în coș obiecte de aceeași culoare!"); - jocul perechilor (alcătuirea de perechi între obiecte, ființe etc); - jocul umbrelor (asocierea de imagini, obiecte, ființe prin identificarea umbrelor acestora); "Jocul diferențelor!"); - jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare ("Jocuri asociative", "Jocul categoriilor": "Familia de animale"; "Salata de legume"; "Care este casa lui?") - jocuri tip (jocuri de construcție în plan obiectual, trasee simple în relief, labirinte simple); - jocuri de memorie vizuală și auditivă ("Ghici ce lipsește! ,jocuri de memorie vizuală în cadrul software- ului educativ); - jocuri de atenție ("Fă ca mine!", "Urmărește traseul!"); - jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare; - jocuri de mimă/pantomimă ("Mimul"); - jocuri de mișcare și ritm ("Mergi în ritmul meu!"); - cântece însoțite de mișcare ("Dacă vesel se trăiește!"; "Bate vântul frunzele!"). <p>3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative</p> <p>Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de mișcare variate ("Sări într-un picior", "Mersul piticului"; "Mersul pisicii"); - jocuri de echilibru ("Mersul pe bârnă", "Urmărește traseul", "Ocolește obstacole");

Clasa I
<ul style="list-style-type: none"> - jocuri de expresie corporală ("Fă ca mine!"); - jocuri de imitare gestuală ("Batem toba, cântam la pian, batem din palme" etc.); <p>Jocuri de exersare și valorificare a conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de manipulare și prehensiune ("Adună cât mai multe obiecte", "Mingea la conducător"); - jocuri de îndemânare ("Sortăm mărgelile", "Înșirăm mărgelile mari"); - jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea", "Răsfoiește cărțile/revistele!"); - jocuri de incastre; - jocuri de construcție ("Micul constructor"; "Turnulețul"); - jocuri de asamblare (Lego , "Să asamblăm păpușa!"); - jocuri de expresie grafico-plastică (modelaj, colorare, desenare după model; jocul „Cu creioane colorate poți să desenezi de toate”).

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa I
Expresie și comunicare	Orientare și adaptare: Acțiuni Stări/emoții Obiecte Fenomene
Senzații și percepții	Obiecte Alimente Îmbrăcăminte Fenomene
Schema corporală și lateralitatea	Corpul uman Mișcări de bază
Orientarea spațio-temporală	Poziția obiectelor Relațiile dintre obiecte și fenomene Ordonarea, succesiunea evenimentelor
Casa și școala	Spațiile și utilitatea lor Mobilierul Activități specifice
Autonomie personală	Obiectele de toaletă Obiecte vestimentare Servirea mesei
Familia și relațiile sociale	Date personale Relațiile în familie Comportament dezirabil Prieteni Deplasarea cu mijloacele de transport

CLASA a II-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Formarea și dezvoltarea competenței de exprimare verbală/nonverbală și comunicare independentă**

Clasa all-a
<p>1.1. Receptarea mesajului verbal și formarea complianței</p> <p>Jocuri pentru ascultarea și identificarea unor semnale sonore (zgomote, sunete, onomatopee);</p> <p>Jocuri de localizare și de denumire a sunetelor din mediul ambiant ("Cine face așa?", "Ce ai auzit?")</p> <p>Jocuri pentru stimularea disponibilității elevului să asculte și să înțeleagă mesajele orale scurte exprimate de profesor;</p> <p>Jocuri de dezvoltare a auzului fonematic (diferențieri auditive: zgomote, onomatopee, sunete emise de diverse surse);</p> <p>Jocuri de executare de comenzi verbale simple("Vino aici!", "Stai pe scaun!", "Mâinile cumiți!", "Adu-mi....!", "Arată.....!", "Du-te la ușă/fereastră" etc.).</p>
<p>1.2. Învățarea comunicării și stimularea ei prin mijloace nonverbale</p> <p>Jocuri de asociere la suport imagistic("Alege ce vrei!", "Potrivește imaginea la obiect!", "Potrivește obiectul la imagine!", "Arată cu degetul imaginea obiectului!", "Arată cu degetul obiectul reprezentat în imagine!", "Arată ce vrei!", "Fă așa!" etc.);</p> <p>Pentru elevii nonverbali se poate utiliza sistemul de comunicare prin schimb de imagini (PECS) de Andrew Bondy și Lori Frost;</p> <p>Jocuri care presupun manevrarea unui obiect ("Vasul cu cuburi!", "Cânt la tobă!", "Cânt la pian!", "Ineul pe cilindru!", "Plimbă mașinuța!", „Aruncă mingea!");</p> <p>Jocuri care implică mișcări de motricitate grosieră("Fă ca mine!", "la paharul/cana!" "Dă..!", "Ciocăne la ușă!", "Închide/deschide ușa!", "Aprinde/stinge lumina!", "Pune un obiect într-un sertar/pe raft!").</p>
<p>1.3. Formarea și dezvoltarea imitației verbale</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitării unor sunete, gesturi, expresii mimico-faciale, emoții, acțiuni, cuvinte emise de profesor ("Spune și tu!", "Cântă la fluiet/trompetă!", "Cântă cu mine!", "Dacă vesel se trăiește!", "A fost odată un castel!", "Cum este?");</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitației oral-motorii ("Fă așa!");</p> <p>Jocuri de manevrare a obiectelor cu sunet;</p> <p>Jocuri pentru stimularea emiterii sunetelor și articularea cuvintelor ("Spune și tu!" ,"Jocul silabelor!", "Spune cum face!");</p> <p>Jocuri de asocieri (silabe cu/ fără sens).</p>
<p>1.4. Identificarea și verbalizarea denumirii unor obiecte, ființe, lucruri familiare</p> <p>Jocuri de asocieri, silabe cu/ fără sens ((a unor ființe, lucruri, obiecte, animale familiare, articole de îmbrăcăminte, mâncare, obiecte casnice, mobilă).</p>
<p>1.5 Utilizarea corectă a anumitor formule de exprimare orală și de transmitere a unui mesaj simplu</p> <p>Jocuri pentru autocunoaștere (numele elevului) și cunoașterea colegilor, profesorilor ("Spune cum te cheamă!", "La cine este mingea?", "Să vină la mine...);</p> <p>Jocuri de utilizare a unor formule de adresare, de menținere și de încheiere a unei conversații.</p>

2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice

Clasa a II-a

2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător

Jocuri pentru explorarea senzorială a obiectelor, ființelor:

- vizuală, ("Recunoaște obiectul!"; "Găsește diferențele între obiecte/imagini! "Potrivestel, "Ce culoare are!");
- auditivă, ("De unde se aude?", "Graiul animalelor", "Cine te-a strigat?", "Vocea șoptită "Cum face!);
- gustativă, ("Ce gust are ...?", "Salata de fructe");
- olfactivă, ["Ce miroase așa?", "Cum miroase ...? (plăcut, neplăcut)];
- tactil- kinestezică ("Trăistuța fermecată", "Recunoaște obiectul cu ochii închiși!", "Măgele în sticlă!", Măgelele păpușii!);

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității:

- coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță/a măgelelor pe ață, parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare, incastre, aruncarea inelelor);
- schemă corporală și lateralitate (joc "Arată ce-ți spun eu!"; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală, joc "Așază obiectul unde spun eu" ,modelare „Omulețul” din plastilină);
- conduite perceptiv-motrice de bază :culoare, formă, mărime ("Cuburile colorate"; "Încercuiește obiectul", "Sortează după mărime", "Grupează după un criteriu dat!", "Ce culoare are!"; "Alege obiectul mai mare!");

Jocuri de mișcare ritmate ("Bate la fel ca mine! " Am o căsuță mică! Dacă vesel se trăiește!);

Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ;

Jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic, după unul sau mai multe criterii ,puzzle din 3-4 piese, clovnul din figuri geometrice);

Jocuri pentru cunoașterea și operarea cu elementele familiare din mediul înconjurător;

Jocuri de imitare a unor conduite ("De-a mama", "Cântărețul", "Șoferul", "Doctorul");

Jocuri cu 1-2 reguli simple ("La cumpărături"; "La piață" etc.);

Jocuri verbale (recitări de poezii, scurte dialoguri situaționale ,inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur, învățarea unor forme de comunicare cu cei din jur);

Jocuri de imitare a unor conduite.

2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale

Jocuri pentru dezvoltarea abilităților care facilitează interacțiunea socială

Jocuri de stimulare și dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală):

- jocuri de expresie corporală ("Fă ca mine!", "Mergi după mine!");
- jocuri onomatopeice ("Graiul animalelor", "Ferma");
- jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului (" Spune ce vezi!", "Denumeste obiectul!");

Audiții, viziuni: cântece pentru copii, desene animate, povești;

Participarea la situații de comunicare și relaționare socială:

- jocuri de identificare cu un model("De-a mama", "De-a vânzătorul"; "De-a doctorul" etc.);
- jocuri de socializare (jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor);
- rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale;
- vizite, excursii, drumeții;
- jocuri de imitare ("De-a polițistul", "De-a doctorul").

3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța

Clasa a II-a

3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător

Jocuri de formare/dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice sau discriminare auditivă, vizuală ("Cu ce se potrivește?", "Ce ai auzit?", "Din ce este făcut?", "Ce obiect a dispărut?", "Telefonul fără fir", "Jocul degetelor - Ploaia" etc.);

Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului:

- potrivește obiecte/imagini identice după culoare (roșu, albastru, verde, galben), formă (cerc, pătrat, triunghi)
- incastre: puzzle (reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese);
- alcătuirea unor obiecte din corpuri mai mici ("Păpușa demontabilă"; "Să construim din piese lego"); alcătuirea unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice);
- jocuri de comparație ("Jocul Loto");
- jocul perechilor (alcătuirea de perechi între obiecte, ființe etc);
- jocul umbrelor (asocierea de imagini, obiecte, ființe prin identificarea umbrelor acestora);
- jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare ("Jocul omisiunilor", "Jocul categoriilor", "Familia de animale", "Salata de legume", "Care este casa lui?", "La ce folosește!");
- jocuri tip (Jocuri de construcție în plan obiectual, Labirinte simple, trasee simple în relief sau în plan imagistic);
- jocuri de memorie vizuală și auditivă ("Ghici ce lipsește!", jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ).

Jocuri de integrare a abilităților formate în comportamentul individual:

- jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii
- jocuri cu subiecte din viața cotidiană ("La masă", "La telefon"; "La piață" "La baie!" etc.);
- jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm?", "Cum aranjăm masa?");
- jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("În parc!").

3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale :

- jocuri de mișcare variate ("Sări într-un picior", "Mersul piticului"; "Merg soldații-n pas viori, tot așa mergem și noi"; "Mersul pisicii");
- jocuri de echilibru ("Cumpăna", "Mersul pe bârnă", "Urmărește traseul", "Cursa cu obstacole");
- jocuri de expresie corporală ("Ce spune mimul?");
- jocuri de imitare gestuală ("Batem toba!", "Cântăm la pian!" etc.).

Jocuri de exersare și valorificare a conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate:

- jocuri de manipulare și prehensiune ("Aduna cât mai multe obiecte", "Plimbă mașinuța", "Aruncă/rostogolește mingea");
- jocuri de îndemânare ("Sortăm mărgelile", "Înșiră mărgelile/paste fainoase");
- jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "Răsfoiește cărțile/revistele !");
- jocuri de incastre;
- jocuri de construcție ("Micul constructor"; "Turnulețul");
- jocuri de asamblare (Lego ; "Să asamblăm păpușa!");
- jocuri de expresie grafico-plastică :modelaj, colorare, desenare după model (jocul "Cu creioane colorate poți să desenezi de toate").

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a II-a
Expresie și comunicare	Orientare și adaptare: Acțiuni Stări/emoții Obiecte Fenomene
Senzații și percepții	Obiecte Alimente Îmbracaminte Fenomene
Schema corporală și lateralitatea	Corpul uman Mișcări de bază
Orientarea spațio-temporală	Poziția obiectelor Relațiile dintre obiecte și fenomene Ordonarea, succesiunea evenimentelor
Casa și școala	Spațiile și utilitatea lor Mobilierul Activități specifice
Autonomie personală	Obiectele de toaletă Obiecte vestimentare Servirea mesei
Familia și relațiile sociale	Date personale Relațiile în familie Comportament dezirabil Prietenii Deplasarea cu mijloacele de transport

CLASA a III-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Formarea și dezvoltarea competenței de exprimare verbală/nonverbală și comunicare independentă**

Clasa a III-a
<p>1.1. Receptarea mesajului verbal și formarea complianței</p> <p>Jocuri pentru ascultarea și identificarea unor semnale sonore (zgomote, sunete, onomatopee);</p> <p>Jocuri de localizare și de denumire a sunetelor din mediul ambiant :identificarea sursei zgomotelor, a vocii persoanelor din mediul familiar copilului etc.("Cine face așa?", "Ce ai auzit?");</p> <p>Jocuri pentru stimularea disponibilității elevului să asculte și să înțeleagă mesajele orale scurte exprimate de profesor;</p> <p>Jocuri de dezvoltare a auzului fonematic: diferențieri auditive, zgomote, onomatopee, sunete emise de diverse surse);</p> <p>Jocuri de executare de comenzi verbale simple;</p> <p>Jocuri de receptare a unor mesaje vizând comportamentul de ascultător/ privitor ("Să ascultăm !"; "Să privim !"; "Să mirosim !"; "Să pipăim!").</p>
<p>1.2. Învățarea comunicării și stimularea ei prin mijloace nonverbale</p> <p>Jocuri de asociere la suport imagistic ("Alege ce vrei!", "Potrivește imaginea la obiect!", "Potrivește obiectul la imagine!", "Arată cu degetul imaginea obiectului!", "Arată cu degetul obiectul reprezentat în imagine!", "Arată ce vrei!", "Fă așa!" : "Fă și tu!", "Învărte jucăria", "Baloane de săpun");</p> <p>Pentru elevii nonverbali se poate utiliza sistemul de comunicare prin schimb de imagini (PECS) de Andrew Bondy și Lori Frost</p> <p>Jocuri care presupun manevrarea unui obiect;</p> <p>Jocuri care implică mișcări de motricitate grosieră ("Fă ca mine!");</p> <p>Jocuri care imită o altă persoană ("Fă și tu ca el/ea...!", "Fă așa!" etc.);</p> <p>Jocuri care antrenează motricitatea fină ("Strânge în pumn plastilina!", "Rulează plastilina!", "Atinge bărbia/ochii" etc., "Pune bile în cutie!", "Cartonul cu cârlige", "Apasă butonul!" etc.) ;</p> <p>Jocuri didactice de expresie mimico-facială ("Cum face?", "Arată cum a făcut mimul!")</p>
<p>1.3. Formarea și dezvoltarea imitației verbale</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitării unor sunete, gesturi, expresii mimico-faciale, emoții, acțiuni, cuvinte emise de profesor ("Spune și tu!", "Cântă la fluier/trompetă!", "Cântă cu mine!", "Dacă vesel se trăiește!", "A fost odată un castel!", "Cum este?")</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitației oral-motorii ("Fă așa!"-atinge gura, face bezele, răsuțește capul, clipește din ochi, deschide gura, își atinge limba/buzele, zâmbește, etc).;</p> <p>Jocuri de manevrare a obiectelor cu sunet;</p> <p>Jocuri pentru stimularea emiterii sunetelor și articularea cuvintelor;</p> <p>Jocuri de asociere silabe cu/ fără sens ;</p> <p>Jocuri - exerciții de articulare corectă a unor cuvinte diferite, prin vorbire reflectată și independentă;</p> <p>Jocuri ritmate simple (silabe repetitive; cuvinte familiare care rimează);</p> <p>Joc de alternare a rolurilor în care profesorul imită tot ceea ce face copilul (zâmbește, se încruntă, râde, plânge).</p>
<p>1.4. Identificarea și verbalizarea denumirii unor obiecte, ființe, lucruri familiare</p> <p>Joc de identificare obiectuală/ imagistică (a unor ființe, lucruri, obiecte: animale familiare, articole de îmbrăcăminte, mâncare, obiecte casnice, mobilă; imagini cu obiecte, acțiuni, acțiuni prezentate în timp real, imagini cu persoane, mărimi, culori, forme geometrice).</p>

Clasa a III-a
<p>1.5.Utilizarea corectă a anumitor formule de exprimare orală și de transmitere a unui mesaj simplu Jocuri pentru autocunoaștere (numele elevului) și cunoașterea colegilor, profesorilor; Jocuri de utilizare a unor formule de adresare, de menținere și de încheiere a unei conversații.</p>
<p>1.6.Redarea/ reproducerea unor conținuturi accesibile Jocuri de redare a conținutului unor ilustrații simple cu unul sau două elemente componente ("Spune ce vezi?"); Jocuri de ordonare cronologică a unui suport imagistic,3-4 imagini, corespunzător conținutului ("Pune în ordine!", "Ce urmează?", "Povestește!"); Jocuri muzicale :audiere casetă/ software-uri educative ("Cântă și tu!", "Micul interpret!"); Jocuri de completare a propozițiilor cu început dat ("Vreau.....","Este.....","Văd un/o.....","Am un/o....."); Jocuri pentru utilizarea afirmației, negației în comunicarea preferințelor ("Spune dacă îți place/vrei?", "Da sau Nu!" etc).</p>
<p>1.7. Familiarizarea cu sunetul, silaba, cuvântul și propoziția Jocuri de identificare a sunetelor și a poziției lor (inițială) în cuvânt ; Jocuri de asociere cuvânt - imagine corespunzătoare; Jocuri de pronunție a cuvintelor mono -, bisilabice, de citire globală ; Jocuri de verbalizare a unor imagini/ acțiuni; Jocuri de delimitare a cuvintelor în propoziție.</p>

2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice

Clasa a III-a
<p>2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător Jocuri pentru explorarea senzorială a obiectelor, ființelor: -vizuală ("Recunoaște obiectul!"; Potrivește! Ce culoare are!); -auditivă("De unde se aude?", "Graiul animalelor", "Cine te-a strigat?", "Vocea șoptită", "Cum face!"); -gustativă ("Ce gust are ...?", "Salata de fructe") ; -olfactivă ("Ce miroase așa?", "Cum miroase ...?); -tactil - kinestezică ("Trăistuța fermecată", "Recunoaște obiectul cu ochii închiși!", "Mărgelile în sticlă"); Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității: - coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță/ a mărgelilor pe ață; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.); - schemă corporală și lateralitate ("Arată ce-ți spun eu!"; jocuri de sinteză perceptuală, puzzle pe schemă corporală, "Așază obiectul unde spun eu!") - jocuri de mișcare ritmate ("Bate la fel ca mine! "Degetele", "Am o căsuță mică!); - jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ; - conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic,după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă ("Cuburile colorate","Încercuiește obiectul! "), - jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după unul sau mai multe criterii (culoare, mărime, formă); incastre din 3-4piese cu fructe, flori, figuri geometrice; jocuri de construcție în plan vertical, orizontal, în aer liber ("Turnulețul vesel, "Castelul păpușii!); jocuri de asamblare din 2-6 piese ("Puzzle", "Incastre", "Asamblează jucăria! ");</p>

Clasa a III-a
<p>Jocuri cu 1-2 reguli simple ("La cumpărături"; "La telefon" La piata! etc.); Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare ("Descompune și compune păpușa", "Puzzle", "Mare- -mic", "Găsește și potrivește", joc de asociere a culorii cu obiectele familiare); Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur; Exersarea unor forme de comunicare cu cei din jur; Jocuri cu reguli simple (" La masă!", "La plimbare în parc!" etc).</p>
<p>2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale Jocuri pentru dezvoltarea abilitățile care facilitează interacțiunea socială; Jocuri de stimulare și dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală):</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de expresie corporală, mișcare și ritm ("Mimul", " Mergi dupa mine!"); - jocuri onomatopoeice ("Graiul animalelor"); - jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului ("Eu spun una, tu spui multe"); - jocuri de integrare prepozițională după suport imagistic ("Spune ce vezi!"); - audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești); <p>Participarea la situații de comunicare și relaționare socială; Jocuri simbolice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de identificare cu un model ("De-a mama", "De-a vânzătorul"; "De-a doctorul" etc.); - jocuri de socializare, utilizarea formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor <p>Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vizite, excursii, drumeții; - șezători, serbări, aniversări (Recitări de poezii scurte, "Carnavalul copiilor"); - jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase; - jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare ("Colinde", "Capra", "Sorcova" etc.); <p>Dezvoltarea abilităților care facilitează interacțiunea socială.</p>

3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța

Clasa a III-a
<p>3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător Jocuri de formare/dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice sau discriminare auditivă, vizuală ; Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului; Jocuri pentru dezvoltarea abilității de potrivire:</p> <ul style="list-style-type: none"> -alcătuirea unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice); <p>Jocuri pentru dezvoltarea abilității de sortare după criteriile culoare, formă, mărime, Jocuri cu unele elemente de abstractizare si generalizare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocul omisiunilor (excluderea elementelor nepotrivite dintr-un ansamblu/ sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu); - jocuri asociative ("Jocul categoriilor", "Familia de animale", "Salata de legume", "Care este casa lui?", "La ce folosește?"); - jocuri tip (jocuri de construcție în plan obiectual; labirinte simple ,identificarea unor trasee pe un suport grafic, trasee simple în relief sau în plan imagistic ,parcurgerea cu degetul/cu creionul);

Clasa a III-a
<p>Jocuri de memorie vizuală și auditivă ("Ghici ce lipsește!", jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ);</p> <p>Jocuri de atenție;</p> <p>Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare;</p> <p>Jocuri funcționale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - senzorio-motorii (jocuri cu obiecte concrete); - perceptiv ("Ce poate fi dulce/sărat/acru?", "Ce culoare are ... ?" "Care este mai mare?" etc); - verbale (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopice; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele; repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.); - imitative: imitație neverbală (jocuri de mimă) și verbale (jocuri de rol: "La plimbare", "Să primim musafirii!"); <p>Jocuri de integrare a abilităților formate în comportamentul individual;</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii / jocuri cu subiecte din viața cotidiană ("La masă", "La telefon", "La piață" etc); - jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm?", "Cum aranjăm masa?"); - jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("În parc! etc.")
<p>3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative</p> <p>Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de mișcare variate ("Sări într-un picior", "Mersul piticului"; "Merg soldații-n pas vioi, tot așa mergem și noi"; "Mersul pisicii" etc.); - jocuri de echilibru ("Mersul pe bârnă", "Urmărește traseul", "Cursa cu obstacole"); - jocuri de expresie corporală ("Fă ca mine!", "Ce spune mimul?"); - jocuri de imitare gestuală ("Cântăm la pian", "Piaptână părul", "Sună clopoțelul" etc.); <p>Jocuri de manipulare și prehensiune ("Adună cât mai multe obiecte/piese lego", "Aruncă/rostogolește");</p> <p>Jocuri de îndemânare ("Sortăm mărgelile", "Înșirăm mărgelile");</p> <p>Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "Răsfoiește cărțile/revistele!");</p> <p>Jocuri de exersare și valorificare a conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate ("Micul constructor"; "Turnulețul", "Lego", "Să asamblăm păpușa!", "Cu creioane colorate poți să desenezi de toate!");</p>

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a III-a
Expresie și comunicare	Orientare și adaptare: Acțiuni Stări/emoții Obiecte Fenomene
Senzații și percepții	Obiecte Alimente Îmbrăcăminte Fenomene
Schema corporală și lateralitatea	Corpul uman Mișcări de bază

Domenii de conținut	Clasa a III-a
Orientarea spațio-temporală	Poziția obiectelor Relațiile dintre obiecte și fenomene Ordonarea, succesiunea evenimentelor
Casa și școala	Spațiile și utilitatea lor Mobilierul Activități specifice
Autonomie personală	Obiectele de toaletă Obiecte vestimentare Servirea mesei
Familia și relațiile sociale	Date personale Relațiile în familie Comportament dezirabil Prietenii Deplasarea cu mijloacele de transport

CLASA a IV-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Formarea și dezvoltarea competenței de exprimare verbală/nonverbală și comunicare independentă**

Clasa a IV-a
<p>1.1. Receptarea mesajului verbal și formarea complianței</p> <p>Jocuri pentru ascultarea și identificarea unor semnale sonore (zgomote, sunete, onomatopee);</p> <p>Jocuri de localizare și de denumire a sunetelor din mediul ambiant (identificarea sursei zgomotelor, a vocii persoanelor din mediul familiar copilului etc.);</p> <p>Jocuri pentru stimularea disponibilității elevului să asculte și să înțeleagă mesajele orale scurte exprimate de profesor;</p> <p>Jocuri de exersare a auzului fonematic (diferențieri auditive: zgomote, onomatopee, sunete emise de diverse surse);</p> <p>Jocuri de executare de comenzi verbale simple;</p> <p>Jocuri de receptare a unor mesaje vizând comportamentul de ascultător/ privitor.</p>
<p>1.2. Învățarea comunicării și stimularea ei prin mijloace nonverbale</p> <p>Jocuri de asociere la suport imagistic ("Alege ce vrei!", "Potrivește imaginea la obiect!", "Potrivește obiectul la imagine!", "Arată cu degetul imaginea obiectului!", "Arată cu degetul obiectul reprezentat în imagine!", "Arată ce vrei!", "Fă așa!" : "Fă și tu!", "Învărte jucăria", "Baloane de săpun", "Puzzle", "Caută jucăria!", "Pictăm!");</p> <p>Pentru elevii nonverbali se poate utiliza sistemul de comunicare prin schimb de imagini (PECS) de Andrew Bondy și Lori Frost;</p> <p>Jocuri care presupun manevrarea unui obiect ("Vasul cu cuburi!", "Cânt la tobă!", "Cânt la pian!", "Ineu pe cilindru!", "Plimbă mașinuța!", "Aruncă mingea!");</p> <p>Jocuri care implică mișcări de motricitate grosieră ("Fă ca mine!", "Ia paharul/cana!" "Dă.....!", "Ciocăne la ușă!", "Închide/deschide ușă!", "Aprinde/stinge lumina!", "Pune un obiect într-un sertar/pe raft!");</p> <p>Jocuri care imită o altă persoană ("Fă și tu!" ,software educațional , "Fă așa!" etc.);</p> <p>Jocuri care antrenează motricitatea fină ("Strânge în pumn plastilina!", "Rulează plastilina!", "Atinge bărbia/ochii" etc., "Pune bile în cutie!", "Cartonul cu cârlige", "Apasă butonul!" etc.);</p> <p>Jocuri didactice de expresie mimico-facială:</p> <p>Jocuri cu marionete ("Păpușa spune....!");</p> <p>Jocuri de rol (" Arată imaginea potrivită!").</p>
<p>1.3. Formarea și dezvoltarea imitației verbale</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitării unor sunete, gesturi, expresii mimico-faciale, emoții, acțiuni, cuvinte emise de profesor;</p> <p>Jocuri pentru stimularea imitației oral-motorii;</p> <p>Jocuri de manevrare a obiectelor cu sunet;</p> <p>Jocuri pentru stimularea emiterii sunetelor și articularea cuvintelor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de asociere - silabe cu /fără sens ; - jocuri-exerciții de articulare corectă a unor cuvinte diferite, prin vorbire reflectată și independentă; - jocuri ritmate simple (silabe repetitive; cuvinte familiare care rimează; frământări de limbă); <p>Joc de alternare a rolurilor în care profesorul imită tot ceea ce face copilul (zâmbește, se încruntă, râde - abordând o mimică adecvată);</p> <p>Jocuri de grup (jocuri "De-a v-ați ascunselea!", joc cu mingea, "De-a prinselea!" etc.);</p> <p>Joc de rol pe teme diferite, cu oferirea de modele comportamentale nonverbale;</p> <p>Sărbătorirea zilelor festive ale colegilor, cu exersarea comportamentului nonverbal</p>

Clasa a IV-a
adecvat acestor momente speciale.
<p>1.4. Identificarea și verbalizarea denumirii unor obiecte, ființe, lucruri familiare</p> <p>Jocuri de identificare obiectuală/ imagistică (a unor ființe, lucruri, obiecte: animale familiare, articole de îmbrăcăminte, mâncare, obiecte casnice, mobilă) și de denumire corespunzătoare ("Ce este?" , "Spune ce vezi", "Părțile corpului!", "Ce fac?", "Cine este?" , "Cum este?").</p>
<p>1.5. Utilizarea corectă a anumitor formule de exprimare orală și de transmitere a unui mesaj simplu</p> <p>Jocuri pentru autocunoaștere; Jocuri de utilizare a unor formule de adresare, de menținere și de încheiere a unei conversații.</p>
<p>1.6. Redarea/ reproducerea unor conținuturi accesibile</p> <p>Jocuri de redare a conținutului unor ilustrații simple cu unul sau două elemente componente ("Spune ce vezi?"); Jocuri de ordonare cronologică a unui suport imagistic (4-6 imagini) corespunzător conținutului; Jocuri muzicale (audiere casetă/ software-uri educative); Jocuri de completare a propozițiilor cu început dat; Jocuri pentru utilizarea afirmației, negației în comunicarea preferințelor; Jocuri de utilizare a unor propoziții simple în funcție de situație.</p>
<p>1.7. Familiarizarea cu sunetul, silaba, cuvântul și propoziția:</p> <p>Jocuri de identificare a sunetelor și a poziției lor (inițială/finală) în cuvânt ; Jocuri de asociere cuvânt - imagine corespunzătoare; Jocuri de pronunție a cuvintelor mono -, bisilabice, (de citire globală); Jocuri de verbalizare a unor imagini/ acțiuni; Jocuri-exerciții de delimitare a cuvintelor în propoziție; Jocuri de realizare a corespondenței fonem- literă -grafem/ literă mare de tipar.</p>

2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice

Clasa a IV-a
<p>2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător</p> <p>Jocuri pentru explorarea senzorială a obiectelor, ființelor: vizuală, auditivă, gustativă, olfactivă, tactil- kinestezică; Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității: - coordonare oculo-motorie; - schemă corporală și lateralitate; Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare ("Siluete lacunare"); Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic: - modelare „Omulețul” din plastilină; software-ului educativ; - jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte ("Unde este!" , "Așază fularul!", "Fuga la steguleț!"); - jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat (" Pune pe/ sub....etc."); - jocuri de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: "Omida"; "Casa" etc); Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală: - exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii; - exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare ("Orarul în imagini"); - jocul anotimpurilor; Jocuri pentru cunoașterea și operarea cu elementele familiare din mediul înconjurător: - jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare;</p>

Clasa a IV-a
<p>- jocuri cu 1-2 reguli simple ("La cumpărături"; "La telefon" La piață! etc.);</p> <p>Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare ("Descompune și compune păpușa", "Puzzle", "Mare-mic", "Găsește și potrivește", "Caută vecinul!", "Urcă/ coboară scara!", "Șirurile tematice")</p> <p>Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber (ex : "Turnulețul vesel", Piramida din cuburi);</p> <p>Jocuri verbale (recitări de poezii scurte, dialoguri situaționale ,dramatizare /imitări de personaje din desene animate).</p>
<p>2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale</p> <p>Jocuri pentru dezvoltarea abilităților care facilitează interacțiunea socială:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de stimulare și dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală); - jocuri de expresie corporală, mișcare și ritm; - jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului ("Să alintăm cuvintele", "Eu spun una, tu spui multe", "Dacă nu-i așa, cum e?"; - jocuri de integrare prepozițională după suport imagistic; - audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești). <p>Participarea la situații de comunicare și relaționare socială;</p> <p>Jocuri simbolice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de expresie afectivă ("Masca tristă, masca veselă", "Clovnul"; mimarea unor stări afective: bucurie, tristețe etc; jocuri ce au conotații afective : "De-a mama și copilul"); - jocuri de identificare cu un model ("De-a mama", "De-a vânzătorul"; "De-a doctorul" etc.); <p>Jocuri de socializare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor ("Așa da, Așa nu", "Se poate așa ceva ?", "Cuvinte magice"); - jocuri de rol /dramatizări ("Între prieteni", "În vizită", "La picnic", "La spectacol", "La biserică"; "La teatru"; "În metrou"); jocuri de alternanță de rol ("Vânzătorul", "Poștașul" etc.); <p>Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale;</p> <ul style="list-style-type: none"> - vizite, excursii, drumeții; - șezători, serbări, aniversări (recitări de poezii, interpretări de cântece și dansuri modeme, populare, "Carnavalul copiilor"); - jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase); - jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare ("Colinde", "Capra", "Sorocova", "Ursul"); - jocuri-competiții (concurs de dansuri / de costume ; competiții sportive).
<p style="text-align: center;">3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța</p>
Clasa a IV-a
<p>3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător</p> <p>Jocuri de formare/dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice sau discriminare auditivă, vizuală;</p> <p>Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului;</p> <p>Jocuri de analiză și sinteză perceptuală;</p> <p>Jocuri pentru dezvoltarea abilității de sortare după formă, culoare, mărime, acțiuni;</p> <p>Jocuri analitico-sintetice;</p> <p>Jocuri de memorie vizuală și auditivă ("Ghici ce lipsește! ", jocuri de memorie vizuală în cadrul software- ului educativ);</p>

Clasa a IV-a	
<p>Jocuri funcționale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - senzorio-motorii (Jocuri cu obiecte concrete: "Cald sau rece?", "La țintă", "Trăistuța fermecată" etc.); - perceptive ("Ce poate fi dulce/sărat/acru?", "Ce culoare are ... ?" "Ce formă are? "Care este mai mare ? ?" "Care este mai mic? " etc); - verbale (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopeice;; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele; repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.); - imitative: neverbală (jocuri de mimă) și verbale (jocuri de rol/ dialoguri situaționale: "în vizită la bunici", "La plimbare", "Să primim musafirii!"); <p>Jocuri de integrare a abilităților formate în comportamentul individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii / jocuri cu subiecte din viața cotidiană; - jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm?", "Cum aranjăm masa?"); - jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("În parc!", "Respectăm natura!"). 	
<p>3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative</p> <p>Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de mișcare variate ("Sări într-un picior", "Mersul piticului"; "Merg soldații-n pas vioi, tot așa mergem și noi"; "Mersul pisicii" etc.); - jocuri de echilibru ("Cumpăna", "Mersul pe bârnă", "Urmărește traseul", "Cursa cu obstacole"); - jocuri de expresie corporală ("Fă ca mine!", "Ce spune mimul ?"); - jocuri de imitare gestuală. <p>Jocuri de exersare și valorificare a conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de manipulare și prehensiune , ("Adună cât mai multe obiecte", "Mingea la conducător", "Prinde cleștii pe sfoară/carton"); - jocuri de îndemânare ("Sortăm măregele/bețișoare colorate", "Gulerașul" etc.); - jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "Împarte cărțile !"); - jocuri de incastre; - jocuri de construcție; - jocuri de asamblare ; - jocuri de expresie grafico-plastică (modelaj, colorare, desenare după model). 	

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a IV-a
Expresie și comunicare	Orientare și adaptare: Acțiuni Stări/emoții Obiecte Fenomene
Senzații și percepții	Obiecte Alimente Îmbrăcăminte Fenomene
Schema corporală și lateralitatea	Corpul uman Mișcări de bază

Domenii de conținut	Clasa a IV-a
Orientarea spațio-temporală	Poziția obiectelor Relațiile dintre obiecte și fenomene Ordonarea, succesiunea evenimentelor
Casa și școala	Spațiile și utilitatea lor Mobilierul Activități specifice
Autonomie personală	Obiectele de toaletă Obiecte vestimentare Servirea mesei
Familia și relațiile sociale	Date personale Relațiile în familie Comportament dezirabil Prietenii Deplasarea cu mijloacele de transport

Sugestii metodologice

Activitățile cuprinse în cadrul disciplinei "Ludoterapie" stimulează dezvoltarea elevilor cu dizabilități intelectuale, încurajează dezvoltarea relațiilor pozitive în demersul integrării școlare și sociale.

Se recomandă individualizarea demersului didactic, profesorul-educator având posibilitatea să creeze situații variate de învățare utilizând jocul didactic, jocul de rol, dramatizarea prin organizarea activităților cu caracter practic-aplicativ așa încât elevul să poată atinge, gradual, competențe de tipul:

- își îndreaptă privirea/atenția către profesorul-educator
- nu face gesturi necontrolate cu mâinile
- stă împreună cu alți copii, nu se izolează
- îndeplinește indicațiile date individual
- se supune regulilor clasei
- îndeplinește activități de rutină fără să fie atenționat și fără să i se arate ce să facă
- comunică
- duce la bun sfârșit jocul ales/atribuit de profesorul-educator

Jocul, prin caracterul său terapeutic-compensator, stimulează, formează abilitățile psihomotrice, abilitățile de comunicare și afectiv-relaționale ale elevului cu dizabilitate intelectuală severă.

Prin aplicarea programei se urmărește ca achizițiile și deprinderile elevilor cu dizabilități să se reflecte în comportamente dezirabile care să permită adaptarea și integrarea școlară și profesională.

Bibliografie

1. Albu, C., (2006), *Psihomotricitate*, Iași: Editura Institutul European;
2. Ausubel, P.D., (1986), *Învățarea în școală*, București: Editura Didactică și Pedagogică;
3. Barbu, P., (2012), *Copilul și motricitatea*, Pitești: Editura Nomina;
4. Beniuc, M, Chircev, A., (1980), *Probleme fundamentale ale psihopedagogiei*, București: Editura ASSP;
5. Crețu, E., (1999), *Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar*, București: Editura Aramis;
6. Gherguț , Al., (2013), *Sinteze de psihopedagogie specială. Ghid pentru concursuri și examene de obținere a gradelor didactice*, Iași: Editura Polirom;
7. Mușu I. , (1997), *Terapia educațională integrată*, Ed. Prohumanitate.
8. Păunescu, C., Mușu, I., (1990), *Recuperarea medico-pedagogică a copilului handicapat mintal*, București: Editura Medicală;
9. ***(2002), *Curriculum pentru copii cu deficiențe (dizabilități) severe și profunde*, București: Asociația RENINCO România;
- 10.***(1998), *Educația integrată a copiilor cu handicap*, București: Asociația RENINCO România;
- 11.***(2000), *Ghid de predare-învățare pentru copiii cu CES*, București: Asociația RENINCO România.

Grupul de lucru:

Liana Maria MITRAN, Coordonator Ministerul Educației
Vasilica COMIȘEL, Inspectoratul Școlar Județean Prahova

Nume, prenume	Instituție de apartenență
Rîncioagă Aurora	CSEI Breaza Prahova
Marin Simona	CSEI Breaza Prahova
Gociu Claudia	Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Ploiești