

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 ușoare și moderate

București, 2021

Notă de prezentare

În cadrul învățământului special asigurarea calității procesului educațional se sprijină pe programe analitice elaborate într-o manieră prin care să răspundă cerințelor fiecărui copil, în raport cu posibilitățile reale de învățare, de stilul și de ritmul fiecărui copil.

Pentru elevii din învățământul special învățarea se face prin diferențiere și individualizare, componenta compensator-recuperatorie fiind realizată prin intermediul activităților din cadrul ariilor curriculare „*Terapii specifice și de compensare*” și „*Terapia educațională complexă și integrată*”. Intervențiile corectiv - recuperatorii ale terapiilor specifice și ale terapiilor educaționale se realizează prin programe individuale de învățare - corectare - compensare care au ca finalitate formarea deprinderilor de viață cotidiană, cultivarea capacităților și aptitudinilor pentru muncă, progresul în formarea și dezvoltarea personalității elevilor. Astfel, se respectă principiile fundamentale ale educației speciale: *principiul asigurării unității instrucției, educației, compensării, recuperării și/ sau reeducării, principiul accesibilitatii si tratarii individuale, diferite, principiul unicității și al individualizării.*

Aria curriculară „Terapia educațională complexă și integrată” cuprinde următoarele discipline: *Formarea autonomiei personale, Socializarea, Terapia ocupațională, Stimularea cognitivă și Ludoterapia.*

Activitățile propuse în cadrul acestor discipline sunt realizate de către profesorul - educator (clasele I –a IV-a) cu toți elevii clasei, sprijină și completează programului de predare-învățare-evaluare, desfășurat de către profesorul de educație specială și au un caracter de terapie corectiv-recuperativă.

Formarea autonomiei personale și **Socializarea**, procesul integrării constituie o acțiune complexă care generează o fuziune între elementele sistemului personalității și elementele sistemului social, determinând o dinamică de dezvoltare prin intermediul unor factori purtători de valori morale, spirituale, culturale (familia, școala, institutiile publice din comunitate etc.) aparținând grupului social. *Socializarea* presupune achiziția unor cunoștințe despre sine și despre mediul înconjurător, învățarea unor norme de conduită socială, ceea ce permite integrarea în colectivitate. Abilitățile și competențele necesare adaptării și integrării sociale sunt rezultatul unui proces continuu de învățare și antrenament al deprinderilor copilului în situații diverse de viață. Aceste considerații generale privind procesul adaptării și integrării sociale permit analiza și proiectarea programelor educaționale raportate la specificul și particularitățile individuale ale copilului.

Terapie ocupațională, pornind de la principalele forme de ocupații ale ființei umane: ***munca, jocul și activitățile de viață cotidiană***, are în vedere următoarele obiective: dezvoltarea, menținerea și recuperarea nivelului de funcționare al organismului fiecărei persoane; compensarea deficiențelor funcționale prin preluarea funcțiilor afectate de componentele valide ale organismului persoanei; prevenirea destructurării anumitor funcții ale organismului; inducerea unei stări de sănătate și încredere în forțele proprii ale persoanei.

Stimularea cognitivă se constituie din acțiuni și programe compensatorii care facilitează înțelegerea lucrurilor, fenomenelor, persoanelor și situațiilor de viață în dimensiunea lor instrumental-integratoare. Structurarea proceselor de cunoaștere la copilul cu dizabilități intelectuale se referă la dobândirea instrumentelor de bază ale cunoașterii (citit, scris, socotit) și la formarea unor tehnici elementare de muncă intelectuală. Este necesar ca activitățile desfășurate în cadrul acestei arii să aibă un pronunțat caracter ludic, jocul fiind cea mai eficientă cale de stimulare cognitivă .

Ludoterapia, Jocul didactic, o formă de organizare a cogniției și o cale de organizare a cunoașterii conduce la stimularea și dezvoltarea capacităților cognitive ale copilului, educarea trăsăturilor de personalitate și realizarea obiectivelor de cunoaștere ale procesului de predare-învățare este evidentă; prin jocul didactic, elevul își angajează

întregul potențial psihic, își antranează observația, își cultivă inițiativa, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, își dezvoltă spiritul de cooperare, de echipă.

Stabilirea competențelor generale, competențelor specifice, activităților de învățare, conținuturilor învățării și standardelor curriculare de performanță pentru programele terapiilor educaționale ce urmează a fi parcurse de către elevii cu deficiență mintală ușoară și moderată din ciclul primar al școlii speciale, trebuie să țină cont de particularitățile psiho-intelectuale ale acestor beneficiari.

Programele propuse pentru disciplinele cuprinse în aria curriculară „Terapia educațională complexă și integrată” au un caracter orientativ, oferind cadrului didactic libertatea de a alege exerciții de învățare și activități cu caracter terapeutic corespunzătoare nivelului de dezvoltare psihofizică al elevilor cu dizabilități intelectuale și, respectiv, zonei proximei dezvoltări a fiecărui caz în parte.

Competențe generale

- 1. Stimularea și dezvoltarea capacității de autocunoaștere, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător**
- 2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-indivduale în vederea adaptării la mediu**
- 3. Formarea unor abilități manuale și a unor deprinderi practice-aplicative**
- 4. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**

CLASA PREGĂTITOARE

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Stimularea și dezvoltarea capacității de autocunoaștere, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător

Clasa pregătitoare
<p>1.1. Explorarea multisenzorială (vizuală, auditivă, gustativă, olfactivă, tactil kinestezică) a mediului înconjurător</p> <p>Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale (“Recunoaște obiectul!”; “Găsește diferențele între obiecte/imagini!”) auditive (“De unde se aude?”, “Graii animalelor”, “Cine te-a strigat?”, “Vocea șoptită”) olfactiv [“Ce miroase așa?”, “Cum miroase ...? (plăcut, neplăcut)] gustativ (“Ce gust are ...?”, “Albinuțele adună miere”, “Salata de fructe”) tactil-kinestezice (“Trăistuța fermecată”, “Recunoaște obiectul cu ochii închiși!”)</p> <p>Jocuri de mimă și pantomimă</p>
<p>1.2. Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <p>a) coordonare oculo-motorie</p> <p>Jocuri de coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță ; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.).</p> <p>b) schemă corporală și lateralitate</p> <p>Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (joc “Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; joc “Așază obiectul unde spun eu!”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”) - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic modelare „Omulețul” din plastilină; desen/ test proiectiv “Omulețul”; - Jocuri de mișcare ritmate (“Bate la fel ca mine!”) <p>c) conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);</p> <p>Jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă (“Cuburile colorate”; “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după mărime!”etc.) - jocuri de ordonare după criteriul mărimii: “Piticii din poveste!” - jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după unul sau mai multe criterii (culoare –mărime – formă); - jocuri analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor” - jocuri de redare a conturului pe bază de șablon; - jocuri de colorat și desenat; <p>d) organizare, orientare , structurare spatio-temporală</p> <p>Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte; - jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat; - jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte; - 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 (“Mergi în ritmul dat de mine!”, “Baloanele cu zilele săptămânii” “Stai pe roșu, treci pe verde!”) - Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii; - Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare (“Orarul în imagini”); - Jocul anotimpurilor; - Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat);

Clasa pregătitoare

- Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută.

1.3. Cunoașterea și operarea cu elementele familiare din mediul înconjurător

- jocuri de imitare a unor conduite ("De-a mama", "Cântărețul");
- jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare;
- jocuri cu 1-2 reguli simple ("La cumpărături"; "La telefon" etc.);
- jocuri motrice simbolice ("Bate vântul frunzele"; "Batistuța"; "Ursul doarme" etc);
- Jocuri simbolic-representative ("Fă ca mine", "Mimul");
- Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare (ex: "Descompune și compune păpușa", "Puzzle", "Mare-mijlociu-mic", "Gasește și potrivește, „Cauta vecinul!", „Urca/coboara scara!" (șirul crescător-descrescător));
- joc de asociere a culorii cu obiectele familiare ("Ce e roșu?");
- Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber (ex : "Turnulețul vesel");
- Jocuri de asamblare din 2-6 piese ("Puzzle", "Incastre", "Asamblează jucăria!");
- Jocuri onomatopice ("Graiul animalelor");
- Jocuri verbale (recitări de poezii scurte, "frământări de limbă", dialoguri situaționale "La telefon" etc.

2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-indivduale in vederea adaptării la mediu**Clasa pregătitoare****2.1. Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice de bază**

- **Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice** ("Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir", "Jocul degetelor – Ploaia" etc.);
- **Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului:**
- Jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental): incastre; puzzles (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 analitico-sintetice:**
- **jocuri de comparație:** "Jocul Loto" (comparații, suprapuneri, asocieri, combinări între imagini reprezentând culori, forme, ființe); "Jocul perechilor"(alcătuirea de perechi între obiecte, ființe);
- **Jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare:** Jocul omisiunilor:sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu); Jocuri asociative ("Jocul categoriilor": "Familia de animale"; "Salata de legume";
- "Care este casa lui?", "La ce folosește ...?"); Jocul ghicitorilor?
- **Jocuri de memorie vizuală și auditivă** („ Ghici ce lipsește! ” (extragerea unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/imagini percepute anterior);
- **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!")
- recitări;
- dialoguri tematice/ jocuri de rol ("Doctorul și pacientul"; "Învățătoarea" etc)
- **Jocuri funcționale:**
- senzorio-motorii (Jocuri cu obiecte concrete: "Cald sau rece?", "La țintă", "Trăistuța fermecată" etc.);
- perceptiv ("Ce poate fi dulce?", "Ce culoare are ... ?" "Care este mai mare ? " etc);

Clasa pregătitoare
<ul style="list-style-type: none"> - verbale (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopeice; ,, frământări de limbă”; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele; repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.); - imitative: neverbală (jocuri de mimă/ pantomimă) și verbale (jocuri de rol/ dialoguri situaționale: “În vizită la bunici”, ”La plimbare”, ”Să primim musafirii!”).
<p>2.2. Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente</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 (“Respectați natura!”) - Jocuri-competiții pe diverse teme (“Cine stie, câștigă”, ”Ștafeta”, “Cel mai bun interpret”) - Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.

3. Formarea unor abilități manuale și a unor deprinderi practic-aplicative

Clasa pregătitoare
<p>3.1. 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”); - Jocuri de echilibru (“Cumpăna”, “Mersul pe bârnă”, “Urmărește traseul”); - Jocuri de expresie corporală (“Ce spune mimul?”); - Jocuri de imitare gestuală (“Batem toba, cântăm la pian, batem din palme”);
<p>3.2. Exersarea și valorificarea conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de manipulare și prehensiune (“Zmeul”, “Adună cât mai multe obiecte”, “Mingea la conducător”); - Jocuri de îndemânare (“Sortăm măregele”); - Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale (“Aruncă mingea cu o mână/ două mâini”, “Împarte cărțile!”); - 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”.

4. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social

Clasa pregătitoare
<p>4.1. Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur, utilizând diverse forme de comunicare</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 - („, Mimul ” ; ,, Dansăm în ritmul melodiei ”; jocuri de dans în pereche și în horă/jocuri sportive pe echipe); - jocuri onomatopeice (“Graiul animalelor”); - jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului (“Să alintăm cuvintele”, ”Eu spun una, tu spui multe”); - Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești).
<p>4.2. Participarea la situații de comunicare și relaționare socială</p> <p>-Jocuri simbolice</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri afective (jocuri de expresie afectivă (“Masca tristă, masca veselă”, “Clovnul”) mimarea unor stări afective: bucurie, tristețe etc; jocuri ce au conotații afective (“De-a

Clasa pregătitoare

mama și copilul”);

- jocuri de identificare cu un model (“De-a mama”, “De-a vânzătorul”; “De-a doctorul”etc.)

- jocuri de socializare:

a) jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor (“Așa da, așa nu”, “Se poate așa ceva?”, “Cuvinte magice”);

b) jocuri de rol /dramatizări (“Între prieteni”, “În vizită”, “La picnic”, “La spectacol”, “La biserică”; “La teatru”; “În autobuz”) ; jocuri de alternanță de rol (“Vânzătorul”, “Postașul” etc.);

c) jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente (“Cine este vinovat?”; “Învață din greșelile lor!”)...

4.3 Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale

-Vizite, excursii, drumeții, sezători, serbări, aniversări (Recitări de poezii, interpretari de cântece și dansuri moderne, populare, “Carnavalul copiilor”);

- Jocuri de socializare (cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase);

-Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare “Colinde”, “Capra”, “Sorcova”, “Ursul”)

- Jocuri-competiții (concurs de dansuri / de costume ; competiții sportive);

- Jocuri distractive (“Încalță scaunul”, “Sfoara”);

- Jocuri de imitare (“De-a polițistul”, “De-a doctorul”);

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa pregătitoare
1. Explorarea senzorială	- Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice
2. Psihomotricitatea	- Jocuri pentru coordonarea oculo-motorie - Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității - Jocuri pentru conduitele perceptiv-motrice de bază : culoare, mărime, formă - Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațio-temporală
3. Jocuri de operare cu elemente familiare din mediul înconjurător:	- Jocuri de imitare a unor conduite - Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare - Jocuri cu reguli simple - Jocuri motrice simbolice - Jocuri simbolic-reprezentative -Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare - Rezolvarea unor situații – problemă -Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber) -Jocuri de asamblare -Jocuri onomatopeice -Jocuri verbale -Dramatizare (imitări de personaje din povești)
4. Jocuri pentru dezvoltarea proceselor psihice de bază	Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului: - jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental); - jocuri analitico-sintetice (de comparație, cu unele elemente de abstractizare și generalizare, tip “rezolvare e probleme”); - jocuri de memorie vizuală și auditivă; - jocuri de atenție; -jocuri funcționale (senzorio-motorii, perceptiv, verbale, imitative); - jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare (nonverbală, verbală);
5. Jocuri pentru valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente:	-Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiect din viața cotidiană - Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală - Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului - Jocuri-competiții pe diverse teme - Concursuri
6. Conduite motrice generale:	- Jocuri de mișcare variate -Jocuri de echilibru - Jocuri de expresie corporală - Jocuri de imitare gestuală
7. Abilități manuale	- Jocuri de manipulare și prehensiune - Jocuri de îndemânare - Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale

Domenii de conținut	Clasa pregătitoare
	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de incastre - Jocuri de construcție - Jocuri de asamblare - Jocuri de expresie grafico-plastică -Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală)
8. Tipuri de comunicare în plan social	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm - Jocuri onomatopeice - Jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului - Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești)
9.Situații de comunicare și relaționare socială	<p>Jocuri simbolice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri afective; - jocuri de identificare cu un model; - jocuri de socializare;
10.Jocuri pentru integrare socio-culturală	<ul style="list-style-type: none"> - Vizite, excursii, drumeții - Șezători, serbări, aniversări - Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase - Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare - Jocuri-competiții - Jocuri distractive - Jocuri de imitare

CLASA I**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Stimularea și dezvoltarea capacității de autocunoaștere, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător**

Clasa I
<p>1.1. Explorarea multisenzorială (vizuală, auditivă, gustativă, olfactivă, tactil kinestezică) a mediului înconjurător</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale (“Recunoaște obiectul!”; “Găsește diferențele între obiecte/imagini!”) auditive (“De unde se aude?”, “Graiul animalelor”, “Cine te-a strigat?”, “Vocea șoptită”) olfactiv [“Ce miroase așa?”, “Cum miroase ...? (plăcut, neplăcut)] gustativ (“Ce gust are ...?”, “Albinuțele adună miere”, “Salata de fructe”) tactil-kinestezice (“Trăistuța fermecată”, “Recunoaște obiectul cu ochii închiși!”) - Jocuri de mimă și pantomimă
<p>1.2. Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <p>a) coordonare oculo-motorie Jocuri de coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță ; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.);</p> <p>b) schemă corporală și lateralitate Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (joc “Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; joc “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate; sus-jos);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acesteia (“Siluete în mișcare”) - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”) - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic modelare „Omulețul” din plastilină; desen/ test proiectiv “Omulețul”; - Jocuri de mișcare ritmate (“Bate la fel ca mine!”); - Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ; <p>c) conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); Jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă (“Cuburile colorate”; “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după mărime!” etc.) - 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 (culoare –mărime – formă); - jocuri analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor” - jocuri de redare a conturului pe bază de șablon; - jocuri de colorat și desenat; - Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ (ex: “Mica Sirenă”/ “Albă ca Zăpada” etc.). <p>d) organizare, orientare , structurare spatio-temporală Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte; - jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat; - jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte; - jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat; - jocuri de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: “Omida”; “Casa” etc);

Clasa I
<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală ("Mergi în ritmul dat de mine!", "Baloanele cu zilele săptămânii" "Stai pe roșu, treci pe verde!") - Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii; - Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare ("Orarul în imagini") ; - Jocul anotimpurilor; - Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat); - Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută.
<p>1.3. Cunoașterea și operarea cu elementele familiare din mediul înconjurător</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de imitare a unor conduite ("De-a mama", "Cântărețul"); - jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare; - jocuri cu 1-2 reguli simple ("La cumpărături"; "La telefon"etc.); - jocuri motrice simbolice ("Bate vântul frunzele"; "Batistuța"; "Ursul doarme" etc); - Jocuri simbolic-reprezentative ("Fă ca mine", "Mimul"); - Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare (ex: "Descompune și compune păpușa", "Puzzle", "Mare-mijlociu-mic", "Gasește și potrivește, „Cauta vecinul!", „Urca/coboara scara!" (șirul crescător-descrescător)) - joc de asociere a culorii cu obiectele familiare ("Ce e roșu?"); - Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber (ex : "Turnulețul vesel"); - Jocuri de asamblare din 2-6 piese ("Puzzle", "Incastre", "Asamblează jucăria!"); - Jocuri onomatopeice ("Graiuul animalelor"); - Jocuri verbale (recitări de poezii scurte, "frământări de limbă", dialoguri situaționale "La telefon" etc.

2.Stimularea si dezvoltarea capacitatilor psiho-individuale in vederea adaptării la mediu

Clasa I
<p>2.1. Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice de bază</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice ("Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir", "Jocul degetelor – Ploaia"etc.) - Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului: - Jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental): incastre; puzzles (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 analitico-sintetice: - jocuri de comparație: "Jocul Loto" (comparații, suprapuneri, asocieri, combinări între imagini reprezentând culori, forme, ființe); "Jocul perechilor"(alcătuirea de perechi între obiecte, ființe etc); "Jocul umbrelor" (asocierea de imagini, obiecte, ființe prin identificarea umbrelor acestora);"Jocul diferențelor"(identificarea diferențelor între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare) -Jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare: Jocul omisiunilor:sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu); 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 (identificarea unor trasee pe un suport grafic); trasee simple în relief sau în plan imagistic (parcurerea cu degetul/cu creionul)

Clasa I

- **Jocuri de memorie vizuală și auditivă** („ Ghici ce lipsește! ” (extragerea unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/imagini percepute anterior);
- **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!”)
 - recitări;
 - dialoguri tematice/ jocuri de rol (“Doctorul și pacientul”; “Învățătoarea” etc)
- **Jocuri funcționale:**
 - sensorio-motorii (Jocuri cu obiecte concrete: “Cald sau rece?”, “La țintă”, “Trăistuța fermecată” etc.)
 - perceptivă (“Ce poate fi dulce?”, “Ce culoare are ... ?” “Care este mai mare ? ” etc)
 - verbale (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele; repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.);
 - imitative: neverbală (jocuri de mimă/ pantomimă) și verbale (jocuri de rol/ dialoguri situaționale: “În vizită la bunici”, “La plimbare”, “Să primim musafirii!”);

2.2. Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente

- 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 (“Respectați natura!”);
- Jocuri-competiții pe diverse teme (“Cine stie, câștigă”, “Ștafeta”, “Cel mai bun interpret”);
- Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.

3. Formarea unor abilități manuale și a unor deprinderi practic-aplicative**Clasa I****3.1. 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 echilibru (“Cumpăna”, “Mersul pe bârnă”, “Urmărește traseul”);
- Jocuri de expresie corporală (“Ce spune mimul?”);
- Jocuri de imitare gestuală (“Batem toba, cantam la pian, batem din palme”).

3.2. Exersarea și valorificarea conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate

- Jocuri de manipulare și prehensiune (“Zmeul”, “Adună cât mai multe obiecte”, “Mingea la conducător”);
- Jocuri de îndemânare (“Sortăm mărgelile”, “Să țesem frumos”);
- Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale (“Aruncă mingea cu o mână/ două mâini”, “Împarte cărțile!”);
- Jocuri de incastare;
- 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”.

4. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**Clasa I****4.1. Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur, utilizând diverse forme de comunicare**

- **Jocuri de stimulare și dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare** (mimico-gestuală, verbală):
- jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm - („Mimul ” ; „, Dansăm în ritmul melodiei ”; jocuri de dans în pereche și în horă/jocuri sportive pe echipe);
- jocuri onomatopice (“Graiul animalelor”);
- 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 propozițională după suport imagistic;
- Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești).

4.2. Participarea la situații de comunicare și relaționare socială**-Jocuri simbolice**

- jocuri afective (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.);
- jocuri de socializare:
 - a) jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor (“Așa da, așa nu”, “Se poate așa ceva?”, “Cuvinte magice”);
 - b) jocuri de rol /dramatizări (“Între prieteni”, “În vizită”, “La picnic”, “La spectacol”, “La biserică” ; “La teatru”; “În autobuz”) ; jocuri de alternanță de rol (“Vânzătorul”, “Postașul” etc.);
 - c) jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente (“Cine este vinovat?”; “Învață din greșelile lor!”)...

4.3 Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personal

- Vizite, excursii, drumeții, sezători, serbări, aniversări (Recitări de poezii, interpretari de cântece și dansuri moderne, populare, “Carnavalul copiilor”);
- Jocuri de socializare (cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase);
- Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare “Colinde”, “Capra”, “Sorcova”, “Ursul”)
- Jocuri-competiții (concurs de dansuri / de costume ; competiții sportive);
- Jocuri distractive (“Încalță scaunul”, “Sfoara”);
- Jocuri de imitare (“De-a polițistul”, “De-a doctorul”).

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa I
1. Explorarea senzorială	- Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice
2. Psihomotricitatea	- Jocuri pentru coordonarea oculo-motorie; - Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității; - Jocuri pentru conduitele perceptiv-motrice de bază : culoare, mărime, formă; - Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațio-temporală.
3. Jocuri de operare cu elemente familiare din mediul înconjurător	- Jocuri de imitare a unor conduite; - Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare; - Jocuri cu reguli simple; - Jocuri motrice simbolice; - Jocuri simbolic-reprezentative; -Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriare, clasificare; - Rezolvarea unor situații – problemă; -Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber); -Jocuri de asamblare; -Jocuri onomatopice; -Jocuri verbale; Dramatizare (imitări de personaje din povești).
4. Jocuri pentru dezvoltarea proceselor psihice de bază	- Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice; - Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului: -jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental); -jocuri analitico-sintetice (de comparație, cu unele elemente de abstractizare și generalizare, tip “rezolvare de probleme”); - jocuri de memorie vizuală și auditivă; - jocuri de atenție; -jocuri funcționale (senzorio-motorii, perceptiv, verbale, imitative); - jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare (nonverbală, verbală);
5. Jocuri pentru valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente	- Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiect din viața cotidiană; - Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală; - Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului; - Jocuri-competiții pe diverse teme; - Concursuri.
6. Conduite motrice generale	- Jocuri de mișcare variate; -Jocuri de echilibru; - Jocuri de expresie corporală; - Jocuri de imitare gestuală.

Domenii de conținut	Clasa I
7. Abilități manuale	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de manipulare și prehensiune; - Jocuri de îndemânare; - Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale; - Jocuri de incastre; - Jocuri de construcție; - Jocuri de asamblare; - Jocuri de expresie grafico-plastică; - Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală).
8. Tipuri de comunicare în plan social	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm; - Jocuri onomatopeice; - Jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului; - Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești).
9. Situații de comunicare și relaționare socială	<p>Jocuri simbolice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri afective; - jocuri de identificare cu un model; - jocuri de socializare,
10. Jocuri pentru integrare socio-culturală	<ul style="list-style-type: none"> - Vizite, excursii, drumeții; - Șezători, serbări, aniversări; - Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase; - Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare; - Jocuri-competiții; - Jocuri distractive; - Jocuri de imitare.

CLASA a II-a

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Stimularea și dezvoltarea capacității de autocunoaștere, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător

Clasa a II-a
<p>1.1. Explorarea multisenzorială (vizuală, auditivă, gustativă, olfactivă, tactil kinestezică) a mediului înconjurător</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale (“Recunoaște obiectul!”; “Găsește diferențele între obiecte/imagini!”) auditive (“De unde se aude?”, “Graii animalelor”, “Cine te-a strigat?”, “Vocea șoptită”) olfactiv [“Ce miroase așa?”, “Cum miroase ...? (plăcut, neplăcut)] gustativ (“Ce gust are ...?”, “Albinuțele adună miere”, “Salata de fructe”) tactil-kinestezice (“Trăistuța fermecată”, “Recunoaște obiectul cu ochii închiși!”) - Jocuri de mimă și pantomimă
<p>1.2. Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <p>a) coordonare oculo-motorie</p> <p>Jocuri de coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță/ a mărgelilor pe ață; simulare cusături; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.)</p> <p>b) schemă corporală și lateralitate</p> <p>Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (joc “Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; joc “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate”);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acestuia (“Siluete în mișcare”); - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”); - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic modelare „Omulețul” din plastilină; desen/ test proiectiv “Omulețul”; - Jocuri de mișcare ritmate (“Bate la fel ca mine!”); - Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ. <p>c) conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);</p> <p>Jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic</p> <ul style="list-style-type: none"> - - jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă (“Cuburile colorate”; “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după mărime!”etc.) - 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 (culoare –mărime – formă); - jocuri analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor” - jocuri de redare a conturului pe bază de șablon; - jocuri de colorat și desenat; - Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ (ex:“Mica Sirenă”/ “Albă ca Zăpada”etc.) <p>d) organizare, orientare , structurare spatio-temporală</p> <p>Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte; - jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat; - jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte; - jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat; - jocuri de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: “Omida”; “Casa” etc);

Clasa a II-a

- **Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală** ("Mergi în ritmul dat de mine!", "Baloanele cu zilele săptămânii" "Stai pe roșu, treci pe verde!")
- Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii;
- Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare ("Orarul în imagini");
- Jocul anotimpurilor;
- Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat);
- Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută.

1.3. Cunoașterea și operarea cu elementele familiare din mediul înconjurător

- jocuri de imitare a unor conduite ("De-a mama", "Cântărețul")
- jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare
- jocuri cu 1-2 reguli simple ("La cumpărături"; "La telefon"etc.)
- jocuri motrice simbolice ("Bate vântul frunzele"; "Batistuța"; "Ursul doarme" etc)
- Jocuri simbolic-reprezentative ("Fă ca mine", "Mimul")
- Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare (ex: "Descompune și compune păpușa", "Puzzle", "Mare-mijlociu-mic", "Gasește și potrivește, „Cauta vecinul!", „Urca/coboara scara!" (șirul crescător-descrescător))
- joc de asociere a culorii cu obiectele familiare ("Ce e roșu?")
- Rezolvarea unor situații - problemă ("Ce vei face când ...?", "Micul pieton"etc.)
- Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber (ex : "Turnulețul vesel")
- Jocuri de asamblare din 2-6 piese ("Puzzle", "Incastre", "Asamblează jucăria!")
- Jocuri onomatopeice ("Graiul animalelor")
- Jocuri verbale (recitări de poezii scurte, "frământări de limbă", dialoguri situaționale "La telefon" etc.
- Dramatizare (imitări de personaje din desene animate).

2.Stimularea si dezvoltarea capacitatilor psiho-individuale in vederea adaptarii la mediu**Clasa a II-a****2.1. Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice de bază**

- **Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice** ("Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir", "Jocul degetelor – Ploaia"etc.)
- **Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului:**
- Jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental): incastre; puzzles (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 analitico-sintetice:
- **jocuri de comparație:** "Jocul Loto" (comparații, suprapuneri, asocieri, combinări între imagini reprezentând culori, forme, ființe); "Jocul perechilor"(alcătuirea de perechi între obiecte, ființe etc); "Jocul umbrelor" (asocierea de imagini, obiecte, ființe prin identificarea umbrelor acestora);"Jocul diferențelor"(identificarea diferențelor între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare).
- **Jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare:** 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 ...?"); Jocul ghicitorilor;

Clasa a II-a

- **Jocuri tip “rezolvare de probleme”:** Jocuri de construcție în plan obiectual și/sau imagistic; Labirinte simple (identificarea unor trasee pe un suport grafic); trasee simple în relief sau în plan imagistic (parcurgerea cu degetul/cu creionul);
- **Jocuri de memorie vizuală și auditivă** (« Ghici ce lipsește! » (extragerea unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/imagini percepute anterior); 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!”)
 - recitări;
 - dialoguri tematice/ jocuri de rol (“Doctorul și pacientul”; “Învățătoarea” etc)
- **Jocuri funcționale:**
 - senzorio-motorii (Jocuri cu obiecte concrete: “Cald sau rece?”, “La țintă”, “Trăistuța fermecată” etc.)
 - perceptive (“Ce poate fi dulce?”, “Ce culoare are ... ?” “Care este mai mare ? ” etc)
 - verbale (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele; repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.);
 - imitative: neverbală (jocuri de mimă/ pantomimă) și verbale (jocuri de rol/ dialoguri situaționale: “În vizită la bunici”, “La plimbare”, “Să primim musafirii!”).

2.2. Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente

- 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 (“Respectați natura!”);
- Jocuri-competiții pe diverse teme (“Cine stie, câștigă”, “Ștafeta”, “Cel mai bun interpret”);
- Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.

3. Formarea unor abilitati manuale si a unor deprinderi practic-aplicative**Clasa a II-a****3.1. 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, cantam la pian, batem din palme”).

3.2. Exersarea și valorificarea conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate

- Jocuri de manipulare și prehensiune (“Zmeul”, “Adună cât mai multe obiecte”, “Mingea la conducător”);
- Jocuri de îndemânare (“Sortăm mărgelile”, “Să țesem frumos”);
- Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale (“Aruncă mingea cu o mână/ două mâini”, “Împarte cărțile!”);
- 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”.

4. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**Clasa a II-a****4.1. Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur, utilizând diverse forme de comunicare**

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

- jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm - („Mimul ” ; „, Dansăm în ritmul melodiei ”);
- jocuri de dans în pereche și în horă/jocuri sportive pe echipe);
- jocuri onomatopice (“Graiul animalelor”); 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 propozițională după suport imagistic;
- audiții, viziuni (cântece pentru copii, desene animate, povești).

4.2. Participarea la situații de comunicare și relaționare socială -jocuri simbolice

- jocuri afective (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.)
- jocuri de socializare:
 - a) jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor (“Așa da, așa nu”, “Se poate așa ceva ?”, “Cuvinte magice”);
 - b) jocuri de rol /dramatizări (“Între prieteni”, “În vizită”, “La picnic”, “La spectacol”, “La biserică” ; “La teatru”; “În autobuz”) ; jocuri de alternanță de rol (“Vânzătorul”, “Poștașul” etc.);
 - c) jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente (“Cine este vinovat?”; “Învață din greșelile lor!”).

4.3 Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale

- Vizite, excursii, drumeții, sezători, serbări, aniversări (Recitări de poezii, interpretări de cântece și dansuri moderne, populare, “Carnavalul copiilor”);
- Jocuri de socializare (cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase);
- Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare “Colinde”, “Capra”, “Sorcova”, “Ursul”);
- Jocuri-competiții (concurs de dansuri / de costume ; competiții sportive);
- Jocuri distractive (“Încalță scaunul”, “Sfoara”);
- Jocuri de imitare (“De-a polițistul”, “De-a doctorul”).

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a II-a
1. Explorarea senzorială	- Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice
2. Psihomotricitatea	- Jocuri pentru coordonarea oculo-motorie - Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității - Jocuri pentru conduitele perceptiv-motrice de bază : culoare, mărime, formă - Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațio-temporală
3. Jocuri de operare cu elemente familiare din mediul înconjurător:	-Jocuri de imitare a unor conduite -Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare -Jocuri cu reguli simple -Jocuri motrice simbolice -Jocuri simbolic-representative -Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare -Rezolvarea unor situații – problemă -Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber) -Jocuri de asamblare -Jocuri onomatopeice -Jocuri verbale -Dramatizare (imitări de personaje din povești)
4. Jocuri pentru dezvoltarea proceselor psihice de bază	-Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice; -Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului: - jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental); - jocuri analitico-sintetice (de comparație, cu unele elemente de abstractizare și generalizare, tip “rezolvare e probleme”); - jocuri de memorie vizuală și auditivă; - jocuri de atenție; -jocuri funcționale (senzorio-motorii, perceptiv, verbale, imitative); - jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare (nonverbală, verbală).
5. Jocuri pentru valorificarea structurilor psihice individuale în conduite independente:	-Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiect din viața cotidiană -Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală -Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului -Jocuri-competiții pe diverse teme -Concursuri
6. Conduite motrice generale:	- Jocuri de mișcare variate -Jocuri de echilibru - Jocuri de expresie corporală - Jocuri de imitare gestuală

Domenii de conținut	Clasa a II-a
7. Abilități manuale	<ul style="list-style-type: none"> -Jocuri de manipulare și prehensiune -Jocuri de îndemânare -Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale -Jocuri de incastre -Jocuri de construcție -Jocuri de asamblare -Jocuri de expresie grafico-plastică -Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală)
8. Tipuri de comunicare în plan social	<ul style="list-style-type: none"> -Jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm -Jocuri onomatopeice -Jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului -Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești)
9. Situații de comunicare și relaționare socială	<p>Jocuri simbolice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri afective; - jocuri de identificare cu un model; - jocuri de socializare;
10. Jocuri pentru integrare culturală și socio-	<ul style="list-style-type: none"> -Vizite, excursii, drumeții; -Șezători, serbări, aniversări; -Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase; -Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare; -Jocuri-competiții; -Jocuri distractive; -Jocuri de imitare.

CLASA a III-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Stimularea și dezvoltarea capacității de autocunoaștere, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător**

Clasa a III-a
<p>1.1. Explorarea multisenzorială (vizuală, auditivă, gustativă, olfactivă, tactil kinestezică) a mediului înconjurător Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: -vizuale („Sculptorul orb”, „Recunoaște obiectul!”, „Găsește diferențele între obiecte/imagini!”) -olfactive („Punga mirositoare”, „Ce miroase așa?”, „Cum miroase ...? (plăcut, neplăcut)”) gustativ („Ce gust are ...?”, „Albinuțele adună miere”, „Salata de fructe”) -auditive (jocuri de discriminare a sunetelor apropiate ca punct de articulare; „frământări de limbă”; joc „Paznicul orb”, „Telefonul fără fir cu numere”, „Telefonul fără fir”); -jocuri de orientare tactilă (identificare și discriminare a unor obiecte familiare pe cale tactil-kinestezică, în absența văzului: joc „Santinela”, „Vânătoarea căprioarei”, „Ghici ce este?”, „Să cântărim cu palmele”). Jocuri de mimă și pantomimă: „Fă ca mine”, „Statuia”.</p>
<p>1.2. Formarea și dezvoltarea psihomotricității: a) coordonare oculo-motorie Jocuri de coordonare oculo-motorie (contururi după șablon; colorare, decupare, confecționarea unor modele prin decupaje de forme și culori etc.) b) schemă corporală și lateralitate Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (joc „Arată ce-ți spun eu!”, jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; joc „Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate”); - Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acestuia („Dreapta-stânga”, „Siluete în mișcare”); - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare („Spune ce lipsește”, „Siluete lacunare”) - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic modelare „Omulețul” din plastilină; desen/ test proiectiv „Omulețul”; - Jocuri de mișcare ritmate („Bate la fel ca mine!”). c) conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); Jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic - jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/imagistic, după criteriile asociate: (culoare, mărime, formă etc); - jocuri de asociere culoare-simbol (cifră, literă, figură geometrică): jocul „Colorează după litere/cifre!”, „Ce este mai aproape/depart”, „Joc de figuri geometrice”, „Fluturii își caută florile!”); - jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după unul sau mai multe criterii (culoare –mărime – formă); - jocuri analitico-sintetice: „Jocul Loto”, „Jocul perechilor”; „Jocul umbrelor” - jocuri de redare a conturului pe bază de șablon; - jocuri de colorat și desenat; d) organizare, orientare, structurare spatio-temporală Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială: -jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și respectiv, în relație cu alte obiecte; „Lănțișorul de copii”, „Acrobatul”, „Intersecția”, „La circ!”</p>

Clasa a III-a

- jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat;
- jocuri de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: „Oraselul meu”, „Mașina”, „Blocul” etc);
- **Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală** („Semaforul”, „Mergi în ritmul dat de mine!”, „Baloanele cu zilele săptămânii”)
- Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii;
- Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare („Orarul în imagini”);
- Jocul anotimpurilor;
- Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat);
- Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută.

1.3. Cunoașterea și operarea cu elementele familiare din mediul înconjurător

- Jocuri de imitare a unor conduite („De-a profesorul”, „De-a polițistul”, „Facem curat în bucătărie”, „Ce meserie ți-ai ales?”, „Construim un gard”)
- Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare („Magazionerii”, „Șiragul de mărgel”)
- Jocuri cu reguli („Șotron”, „Iepurașul fără culcuș”, „De-a musafirii”, „Mergem la cumpărături” etc.)
- Jocuri motrice simbolice („Bate vântul frunzele”; „Acrobații la circ”; „Țăranul e pe câmp”; „Păsările și vânătorul” etc.)
- Jocuri simbolic-reprezentative („Grupurile”, „Meseriile”, „Mimul”, „Vânzătorul și cumpărătorul”, „La librărie”)
- Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare (ex: „Descompune și compune păpușa”, „Puzzle”, „Mare-mijlociu-mic”, „Gasește și potrivește”, „Caută vecinul!”, „Urcă/ coboară scara! (șirul crescător-descrescător)”, „Șirurile tematice” (vocabular tematic), joc de asociere a culorii cu obiectele familiare („Ce e roșu?”)
- Rezolvarea unor situații-problemă („Ce vei face când ...?”, „Micul pieton” etc.)
- Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber (ex : „Parcul cu mașini”; „Ferma de păsări”; „Orășelul copiilor”; „Casa țărănească”)
- Jocuri de asamblare („Puzzle”, „Incastre”, „Asamblează jucăria!” etc.)
- Jocuri onomatopeice („Graiul animalelor”)
- Jocuri verbale (recitări de poezii scurte, „frământări de limbă”, dialoguri situaționale: „La telefon”; „La farmacie”; „La piață” etc.)
- Dramatizare (imitări de personaje din povești).

2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea adaptării la mediu**Clasa a III-a****2.1. Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice de bază****1. Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile,**

kinestezice („Ce obiect a dispărut ?”, „Telefonul fără fir”, „Jocul degetelor – Ploaia” etc.

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

a) Jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan

mental): incastre; puzzles (reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese); alcătuirea unor obiecte din corpuri mai mici;

(„Asamblează obiectul!”, „Să construim din piese lego!”); alcătuirea unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice).

Clasa a III-a

b) Jocuri analitico-sintetice:

- Jocuri de comparație: "Jocul Loto" (comparații, suprapuneri, asocieri, combinări între imagini reprezentând culori, forme, ființe etc); "Jocul perechilor"; "Jocul umbrelor"; "Jocul diferențelor"

- Jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare: Jocul omisiunilor; Jocuri asociative ("Jocul categoriilor": "Familia de animale"; "Piața de legume, fructe și verdețuri"; "Bucătarii

iscusiți"; "La ce folosește ...?") Jocul ghicitorilor;

- Jocuri de asociații ("Cel mai frumos model"; "Cum se numește tabloul tău?"; "Spune cum este corect!")

- Jocuri tip "rezolvare de probleme": Jocuri de construcție în plan obiectual și/sau imagistic; Labirinte;

c) Jocuri de memorie vizuală și auditivă („Sus-jos”, „Ghici ce lipsește!”);

- jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ[„Găsește perechea!” (descoperă perechile, reținând poziția jetoanelor)]; "Spune ce ai reținut!" (poezii scurte, ghicitori simple);

d) Jocuri de atenție („Zboară, zboară!", „Căutarea de comori", „Trenulețul veseliei", "Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!");

e) Jocuri pentru dezvoltarea creativității: „Desenul colectiv", „Săculețul cu surprize", „Mă gândesc la un număr”;

f) Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:

- jocuri de mimă/pantomimă ("Mimul");

- jocuri de mișcare și ritm (joc cu cântec și text „Toamna”, „Bate în ritmul meu!");

- cântece însoțite de mișcare: „A venit la poarta mea”, „Soarele și ploaia”, „Țăranul e pe câmp”, „Iepurasul albișor”, „Podul de piatră”, „Pe gheața subțire”, „Cozonacul”, „Soarele și ploaia”

- jocuri verbale: joc de exemplificări de cuvinte cu început dat „Vocala care se repetă”, „Joc

cu...nume”, „Lanțul cuvintelor”, „Cocteil de litere” "Fazan" ; "Ecoul", "Hai să facem o poveste!", "Actorii";

- recitări de poezii sau repovestiri în ordine cronologică;

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

f) Jocuri funcționale:

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

- perceptiv ("Ce poate fi dulce?", "Ce culoare are ... ?" "Care este mai mare ?" etc.);

- verbale (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopice "Orchestra"; « frământări de limbă » pentru perechile consoană surdă - sonoră; «Jocul rimelor » ; jocuri de

integrare propozițională după suport imagistic; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele; repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.);

- imitative: neverbale (jocuri de mimă/ pantomimă „lonuț cel grabit și oglinda sa) și verbale (jocuri de rol/ dialoguri situaționale: "În vizită la un muzeu", "La farmacie/doctor/piață" ; "Să organizăm o petrecere surpriză!");

2.2. Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente

- Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii / jocuri cu subiecte din viața cotidiană ("La masă", „La muzeu", "La cinematograful"; "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 ("Respectați natura!")

- Jocuri-competiții pe diverse teme ("Cine stie, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret")

Clasa a III-a

- Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.
- Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!").
- Jocuri-competiții/ de cooperare pe diverse teme – Concursuri (desen, dans, cântec): "Cine stie, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret/ pictor/ recitator"
- Jocuri-întreceri ("Aruncări sincronizate","Joc cu inele","Jocul cercurilor","Jocul panglicilor", "Cine sparge mai multe baloane!","Cine umple mai repede rucsacul!").

3.Formarea unor abilități manuale și a unor deprinderi practic-aplicative**Clasa a III-a****3.1. Formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale**

- Jocuri de mișcare variate („Apă, cer, foc, pământ”, „Cursa perechilor”; „Ștafeta”; „Scoate-mă din cerc!"; „Zig- zagul deplasat")
- Jocuri de echilibru ("Cumpăna", "Mersul pe bârănă", "Urmărește traseul", "Cursa cu obstacole"; "Cursa cu paharele pline de apă"; "
- Nu scăpa bila"; "Ștafeta cu cartea/revista pe cap"; "Capcana"; "Ferește-te de crocodili!"; "Calcă coada! ")
- Jocuri de expresie corporală ("Robotul"; "Călărețul");
- Jocuri de imitare gestuală ("Desen în oglindă"; "Hainele pe umeraș!"; "Descoperă personajul!"; "La ce cuvânt m-am gândit?").

3.2. Exersarea și valorificarea conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate

- Jocuri de manipulare și prehensiune ("Zmeul", "Adună cât mai multe obiecte", "Mingea la conducător");
- Jocuri de îndemânare ("Sortăm măregele", "Să țesem frumos");
- Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "Împarte cărțile!");
- Jocuri de incastare;
- 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”).

4.Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**Clasa a III-a****4.1. Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur, utilizând diverse forme de comunicare**

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

- jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm - („Mimul”; „Dansăm în ritmul melodiei”; jocuri de dans în pereche și în horă/jocuri sportive pe echipe);
- jocuri onomatopice („Scara”, „Micul actor”; „Șuieratul vântului”);
- 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 propozițională după suport imagistic; "Hai să facem o poveste!"; jocul "Recunoaște personajul!" (recunoaștere în imagini/ din descriere);

Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești).

4.2. Participarea la situații de comunicare și relaționare socială**Jocuri simbolice**

a) jocuri afective:

- 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 pentru stimularea încrederii: „Turnul de control”, „Lângă mine”, „Nume și

Clasa a III-a

- aplauze”;
- jocuri de identificare cu un model (“Buni gospodari”; ”Micii meșteri mari”; ”Profesorul”etc.)
 - b) jocuri de socializare:
 - jocuri de prezentare :,,Ghemul călător”, ,,Pânza de păianjen”, ,,Harpa”;
 - 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 autobuz”) ; jocuri de alternanță de rol (“Vânzătorul”, “Postașul” etc.);
 - jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente (“Cine este vinovat?”; “Învață din greșelile lor!”).
 - jocuri pentru stimularea și dezvoltarea spiritului de echipă: ,,Jocurile pisicii”, ,,Prințesa captivă”.

4.3 Rezolvarea unor situatii practice de viață prin folosirea experienței personale

- Vizite, excursii, drumeții, sezători, serbări, aniversări (Recitări de poezii, interpretari de cântece și dansuri moderne, populare, “Carnavalul copiilor”, ,, Cu pași mici pe scena mare”, ,,Împreună pentru viitor”, ,,Festivalul Primăverii”, ,,Pentru tine mama mea!”);
- Ateliere de lucru: ,,Atelier de vopsit ouă de Paști”, ,,Atelier de modelat și pictat măștișoare, pandantive”;
- Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase;
- Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare (“Colinde”, “Capra”, “Sorcova”, “Ursul”);
- Jocuri cu reguli individuale și colective (“De-a circulația”, “Semaforul”, “Foc și apă”, “Pro-natura”);
- Jocuri-competitii: concurs de dansuri și de costume; competiții sportive (Special Olympics);
- Jocuri distractive (“Încalță scaunul”, “Sfoara”, “Săritura în sac”, “Portocala”);
- Jocuri de relaxare (,,Pisicile somnoroase”, ,, Lumânările””Sfinxul”; “La plajă”)

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a III-a
1. Explorarea senzorială	Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice
2. Psihomotricitatea	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri pentru coordonarea oculo-motorie - Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității - Jocuri pentru conduitele perceptiv-motrice de bază : culoare, mărime, formă - Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațio-temporală
3. Jocuri de operare cu elemente familiare din mediul înconjurător	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de imitare a unor conduite - Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare - Jocuri cu reguli simple - Jocuri motrice simbolice - Jocuri simbolic-reprezentative - Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare - Rezolvarea unor situații – problemă - Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber) - Jocuri de asamblare - Jocuri onomatopeice - Jocuri verbale - Dramatizare (imitări de personaje din povești)
4. Jocuri pentru dezvoltarea proceselor psihice de bază	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice - Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului: <ul style="list-style-type: none"> -jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental); -jocuri analitico-sintetice (de comparație, cu unele elemente de abstractizare și generalizare, tip “rezolvare e probleme”); - jocuri de memorie vizuală și auditivă; - jocuri de atenție; -jocuri funcționale (senzorio-motorii, perceptiv, verbale, imitative); - jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare (nonverbală, verbală).
5. Jocuri pentru valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiect din viața cotidiană - Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală - Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului - Jocuri-competiții pe diverse teme - Concursuri
6. Conduite motrice generale	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de mișcare variate -Jocuri de echilibru - Jocuri de expresie corporală - Jocuri de imitare gestuală

Domenii de conținut	Clasa a III-a
7. Abilități manuale	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de manipulare și prehensiune - Jocuri de îndemânare - Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale - Jocuri de incastre - Jocuri de construcție - Jocuri de asamblare - Jocuri de expresie grafico-plastică - Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală)
8. Tipuri de comunicare în plan social	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm - Jocuri onomatopeice - Jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului - Audiiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate)
9. Situații de comunicare și relaționare socială	<p>Jocuri simbolice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri afective; - jocuri de identificare cu un model; - jocuri de socializare
10. Jocuri pentru integrare socio-culturală	<ul style="list-style-type: none"> - Vizite, excursii, drumeții - Șezători, serbări, aniversări - Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase - Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare - Jocuri-competiții - Jocuri distractive - Jocuri de imitare.

CLASA a IV-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Stimularea și dezvoltarea capacității de autocunoaștere, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător**

Clasa a IV-a
<p>1.1. Explorarea multisenzorială (vizuală, auditivă, gustativă, olfactivă, tactil kinestezică) a mediului înconjurător</p> <p>Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității:</p> <ul style="list-style-type: none"> -vizuale („Sculptorul orb”, „Recunoaște obiectul!”, „Găsește diferențele între obiecte/imagini!”) -olfactive [„Punga mirositoare”, „Ce miroase așa?”, „Cum miroase ...? (plăcut, neplăcut)”, gustativ („Ce gust are ...?”, „Albinuțele adună miere”, „Salata de fructe”) -auditive (jocuri de discriminare a sunetelor apropiate ca punct de articulare; „frământări de limbă”; joc „Paznicul orb”, „Telefonul fără fir cu numere”, „Telefonul fără fir”,); -jocuri de orientare tactilă (identificare și discriminare a unor obiecte familiare pe cale tactil-kinestezică, în absența văzului: joc „Santinela”, „Vânătoarea căprioarei”, „Ghici ce este?”, „Să cântărim cu palmele”. <p>Jocuri de mimă și pantomimă: „Fă ca mine”, „Statuia”.</p>
<p>1.2. Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <p>a) coordonare oculo-motorie</p> <p>Jocuri de coordonare oculo-motorie (contururi după șablon; colorare, decupare, confecționarea unor modele prin decupaje de forme și culori etc.)</p> <p>b) schemă corporală și lateralitate</p> <p>Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (joc „Arată ce-ți spun eu!”, jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; joc „Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acesteia („Dreapta-stânga”, „Siluete în mișcare”); - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare („Spune ce lipsește”, „Siluete lacunare”) - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic modelare „Omulețul” din plastilină; desen/ test proiectiv „Omulețul”; - Jocuri de mișcare ritmate („Bate la fel ca mine!”); - Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ. <p>c) conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);</p> <p>Jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/imagistic, după criteriile asociate: (culoare, mărime, formă etc); - jocuri de asociere culoare-simbol (cifră, literă, figură geometrică): jocul „Colorează după litere/cifre!”, „Ce este mai aproape/depart”, „Joc de figuri geometrice”, „Fluturii își caută florile!”); - jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după unul sau mai multe criterii (culoare –mărime – formă); - jocuri analitico-sintetice: „Jocul Loto”, „Jocul perechilor”; „Jocul umbrelor” - jocuri de redare a conturului pe bază de șablon; - jocuri de colorat și desenat; - Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ (ex: „Mica Sirenă”/ „Albă ca Zăpada” etc.) <p>d) Organizare, orientare, structurare spatio-temporală</p> <p>-Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială:</p> <ul style="list-style-type: none"> -jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și respectiv, în relație

Clasa a IV-a

- cu alte obiecte; „Lănțișorul de copii”, „Acrobatul”, „Intersecția”, „La circ”!
- jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat;
- jocuri de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: „Mașina”; „Blocul” etc);
- **Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală** („Mergi în ritmul dat de mine!”, „Baloanele cu zilele săptămânii” „Stai la semafor!”)
- Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii;
- Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare („Orarul în imagini”);
- Jocul anotimpurilor;
- Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat);
- Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută.

1.3. Cunoașterea și operarea cu elementele familiare din mediul înconjurător

- Jocuri de imitare a unor conduite („De-a profesorul”, „De-a polițistul”, „Facem curat în bucătărie”, „Ce meserie ți-ai ales?”, „Construim un gard”)
- Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare („Magazionerii”, „Șiragul de mărgelă”)
- Jocuri cu reguli („Șotron”, „Iepurașul fără culcuș”, „De-a musafirii”, „Mergem la cumpărături” etc.)
- Jocuri motrice simbolice („Bate vântul frunzele”; „Acrobații la circ”; „Țăranul e pe câmp”; „Păsările și vânătorul” etc.)
- Jocuri simbolic-reprezentative („Grupurile”, „Meseriile”, „Mimul”, „Vânzătorul și cumpărătorul”, „La librărie”)
- Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, serie, clasificare (ex: „Descompune și compune păpușa”, „Puzzle”, „Mare-mijlociu-mic”, „Gasește și potrivește”, „Caută vecinul!”, „Urcă/ coboară scara! (șirul crescător-descrescător)”, „Șirurile tematice” (vocabulary tematic), joc de asociere a culorii cu obiectele familiare („Ce e galben?”)
- Rezolvarea unor situații-problemă („Ce vei face când ...?” „Micul pieton” etc.)
- Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber (ex : „Parcul cu mașini”; „Ferma de păsări”; „Orășelul copiilor”; „Casa țărănească”)
- Jocuri de asamblare („Puzzle”, „Incastre”, „Asamblează jucăria!” etc.)
- Jocuri onomatopice („Graiul animalelor”)
- Jocuri verbale (recitări de poezii scurte, „frământări de limbă”, dialoguri situaționale: „La muzeu”, „La telefon”; „La farmacie”; „La piață” etc.)
- Dramatizare (imitări de personaje din povești).

2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea adaptării la mediu**Clasa a IV-a****2.1. Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice de bază****1. Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile,**

kinestezice („Ce obiect a dispărut ?”, „Telefonul fără fir”, „Jocul degetelor – Ploaia” etc.

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

a) Jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental): incastre; puzzle (reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese); alcătuirea unor obiecte din corpuri mai mici („Asamblează obiectul!”, „Să construim din piese lego!”); alcătuirea unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice);

Clasa a IV-a**b) Jocuri analitico-sintetice:**

- Jocuri de comparație: "Jocul Loto" (comparații, suprapuneri, asocieri, combinări între imagini reprezentând culori, forme, ființe etc); "Jocul perechilor"; "Jocul umbrelor"; "Jocul diferențelor";
- Jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare: Jocul omisiunilor; Jocuri asociative ("Jocul categoriilor": "Familia de animale"; "Piața de legume, fructe și verdețuri"; "Bucătăriiiscusiți"; "La ce folosește ...?") Jocul ghicitorilor;
- Jocuri de asociații ("Cel mai frumos model"; "Cum se numește tabloul tău?"; "Spune cum este corect!");
- Jocuri tip "rezolvare de probleme": Jocuri de construcție în plan obiectual și/sau imagistic; Labirinte;

c) Jocuri de memorie vizuală și auditivă („Sus-jos”, „Ghici ce lipsește!”);

- jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ[„Găsește perechea!” (descoperă perechile, reținând poziția jetoanelor)]; "Spune ce ai reținut!" (poezii scurte, ghicitori simple);

d) Jocuri de atenție („Zboară, zboară!", „Căutarea de comori”, „Trenulețul veseliei”, "Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!")**e) Jocuri pentru dezvoltarea creativității: „Desenul colectiv”, „Săculețul cu surprize”, „Mă gândesc la un număr”****f) Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:**

- jocuri de mimă/pantomimă ("Mimul");
- jocuri de mișcare și ritm (joc cu cântec și text „Toamna”, „Bate în ritmul meu!");
- cântece însoțite de mișcare: „A venit la poarta mea”, „Soarele și ploaia”, „Țăranul e pe câmp”, „Iepurasul albișor”, „Podul de piatră”, „Pe gheața subțire”, „Cozonacul”, „Soarele și ploaia”
- jocuri verbale: joc de exemplificări de cuvinte cu început dat „,Vocala care se repetă”, „Joc cu...nume”, „Lanțul cuvintelor”, „Cocteil de litere” "Fazan" ; "Ecoul", "Hai să facem o poveste!", "Actorii";
- recitări de poezii sau repovestiri în ordine cronologică;
- dialoguri tematice/ jocuri de rol ("Doctorul și pacientul"; "Învățătoarea" etc.

g) Jocuri funcționale:

- senzorio-motorii (Jocuri cu obiecte concrete: "Cald sau rece?", "La țintă", "Trăistuța fermecată" etc.);
- perceptive ("Ce poate fi dulce?", "Ce culoare are ... ?" "Care este mai mare ?" etc.);
- verbale (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopoeice "Orchestra"; « frământări de limbă » pentru perechile consoană surdă - sonoră; «Jocul rimelor »; jocuri de integrare propozițională după suport imagistic; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele; repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.);
- imitative: neverbale (jocuri de mimă/ pantomimă „Ionuț cel grabit și oglinda sa) și verbale (jocuri de rol/ dialoguri situaționale: " În vizită la un muzeu", "La farmacie/doctor/piață" ; "Să organizăm o petrecere surpriză!").

2.2. Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente

- 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 ("Respectați natura!");
- Jocuri-competiții pe diverse teme ("Cine stie, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret");
- Concursuri desen, dans, cântec ș.a.;
- Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!"; "Colectarea deșeurilor"; "Cui cerem ajutorul?");
- Jocuri-competiții/ de cooperare pe diverse teme – Concursuri (desen, dans, cântec):

Clasa a IV-a

"Cine stie, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret/ pictor/ recitator";
 - Jocuri-întreceri ("Aruncări sincronizate", "Joc cu inele", "Jocul cercurilor", "Jocul panglicilor", "Cine sparge mai multe baloane!", "Cine umple mai repede rucsacul!", "Ștafete cu alergări, tracțiuni, împingeri, cățărări, escaladări").

3. Formarea unor abilitati manuale si a unor deprinderi practic-aplicative**Clasa a IV-a****3.1. Formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale**

- Jocuri de mișcare variate („Apă, cer, foc, pământ”, "Cursa perechilor"; "Ștafeta"; "Scoate-mă din cerc!"; "Zig- zagul deplasat")
 - Jocuri de echilibru ("Cumpăna", "Mersul pe bârnă", "Urmărește traseul", "Cursa cu obstacole"; "Cursa cu paharele pline de apă";
 - Nu scăpa bila"; "Ștafeta cu cartea/revista pe cap"; "Capcana"; "Ferește-te de crocodili!"; "Calcă coada! ");
 - Jocuri de expresie corporală ("Robotul"; "Călărețul");
 - Jocuri de imitare gestuală ("Desen în oglindă"; "Hainele pe umeraș!"; "Descoperă personajul!"; "La ce cuvânt m-am gândit?").

3.2. Exersarea și valorificarea conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate

- Jocuri de manipulare și prehensiune ("Zmeul", "Adună cât mai multe obiecte", "Mingea la conducător");
 - Jocuri de îndemânare ("Sortăm măregele", "Să țesem frumos");
 - Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "Împarte cărțile!");
 - 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”).

4. Formarea conduitelor independente pentru integrarea in plan social**Clasa a IV-a****4.1. Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur, utilizând diverse forme de comunicare**

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

- jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm - (« Mimul » ; „ Dansăm în ritmul melodiei ”; jocuri de dans în pereche și în horă/jocuri sportive pe echipe);
 - jocuri onomatopoeice („ Scara”, "Micul actor"; "Șuieratul vântului");
 - 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 propozițională după suport imagistic; "Hai să facem o poveste!"; jocul "Recunoaște personajul!" (recunoaștere în imagini/ din descriere);
 - Audiții, viziuni (cântece pentru copii, desene animate, povești).

4.2. Participarea la situații de comunicare și relaționare socială

Jocuri simbolice

c) jocuri afective:

- 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 pentru stimularea încrederii: „Turnul de control”, „Lângă mine”, „Nume și aplauze”;
 - jocuri de identificare cu un model ("Buni gospodari"; "Micii meșteri mari");

Clasa a IV-a

”Profesorul”etc.)

d) jocuri de socializare:

- jocuri de prezentare : „Ghemul călător”, „Pânza de păianjen”, „Harpa”;
- 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 autobuz”) ; jocuri de alternanță de rol (“Vânătorul”, “Postașul” etc.);
- jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente (“Cine este vinovat?”; “Învață din greșelile lor!”)...
- jocuri pentru stimularea și dezvoltarea spiritului de echipă: „Jocurile pisicii”, „Prințesa captivă”.

4.3 Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale

- Vizite, excursii, drumeții, sezători, serbări, aniversări (Recitări de poezii, interpretari de cântece și dansuri moderne, populare, “Carnavalul copiilor”, „ Cu pași mici pe scena mare”, „Împreună pentru viitor”, „Festivalul Primăverii”, „Pentru tine mama mea!”)
- Ateliere de lucru: „Atelier de vopsit ouă de Paști”, „Atelier de modelat și pictat măștișoare, pandantive”
- Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase;
- Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare (“Colinde”, “Capra”, “Sorcova”, “Ursul”)
- Jocuri cu reguli individuale și colective (“De-a circulația”, “Semaforul”, “Foc și apă”, “Pro-natura”)
- Jocuri-competiții: concurs de dansuri și de costume; competiții sportive (Special Olympics)
- Jocuri distractive (“Încalță scaunul”, “Sfoara”, “Săritura în sac”, “Portocala”)
- Jocuri de relaxare („Pisicile somnoroase”, „ Lumânările””Sfinxul”; “La plajă”)
- Jocuri de imitare („Fă ca mine!””De-a profesorul”, “De-a polițistul”, “De-a doctorul”)

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a IV-a
1. Explorarea senzorială	Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice
2. Psihomotricitatea	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri pentru coordonarea oculo-motorie - Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității - Jocuri pentru conduitele perceptiv-motrice de bază: culoare, mărime, formă - Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațio-temporală
3. Jocuri de operare cu elemente familiare din mediul înconjurător	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de imitare a unor conduite - Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare - Jocuri cu reguli simple - Jocuri motrice simbolice - Jocuri simbolic-reprezentative - Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriare, clasificare - Rezolvarea unor situații – problemă - Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber) - Jocuri de asamblare - Jocuri onomatopeice - Jocuri verbale - Dramatizare (imitări de personaje din povești)
4. Jocuri pentru dezvoltarea proceselor psihice de bază	<p>Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice</p> <p>Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental); - jocuri analitico-sintetice (de comparație, cu unele elemente de abstractizare și generalizare, tip “rezolvare e probleme”); - jocuri de memorie vizuală și auditivă; - jocuri de atenție; - jocuri funcționale (senzorio-motorii, perceptiv, verbale, imitative); - jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare (nonverbală, verbală);
5. Jocuri pentru valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiect din viața cotidiană - Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală - Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului - Jocuri-competiții pe diverse teme - Concursuri
6. Conduite motrice generale	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de mișcare variate - Jocuri de echilibru - Jocuri de expresie corporală - Jocuri de imitare gestuală

Domenii de conținut	Clasa a IV-a
7. Abilități manuale	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de manipulare și prehensiune - Jocuri de îndemânare - Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale - Jocuri de incastre - Jocuri de construcție - Jocuri de asamblare - Jocuri de expresie grafico-plastică -Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală)
8. Tipuri de comunicare în plan social	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm - Jocuri onomatopeice - Jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului - Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești)
9.Situații de comunicare și relaționare socială	<p>Jocuri simbolice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri afective; - jocuri de identificare cu un model; - jocuri de socializare;
10.Jocuri pentru integrare socio-culturală	<ul style="list-style-type: none"> - Vizite, excursii, drumeții - Șezători, serbări, aniversări - Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase - Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare - Jocuri-competiții - Jocuri distractive - Jocuri de imitare

Sugestii metodologice

Principiul integrativ al acțiunii educațional-terapeutice obligă ca activitățile educaționale să fie valorificate sub toate aspectele, ca urmare a faptului că aceste categorii terapeutice nu pot fi abordate separat. În organizarea procesului de învățare sunt selectate situațiile de învățare care conduc la formarea deprinderilor și dezvoltarea capacităților utile, corelând secvențele de învățare cu competențele necesare dezvoltării conform potențialităților individuale.

Adaptarea intervențiilor având în vedere mărimea și gradul de dificultate al sarcinii, metodele de predare (metode de învățare prin cooperare, metode activ-participative, jocul didactic), materialul didactic (intuitive-concret), selectarea sarcinilor de învățare după criteriul maturității intelectuale, adoptarea unor metode de învățare diferite dar și a unor materiale și mijloace didactice diverse au scopul de a forma și dezvolta deprinderi practice de muncă intelectuală, adaptative la viața cotidiană, care să formeze capacitatea de a învăța să înveți și exersarea deprinderilor.

Jocul, ca învățare și terapie, dezvoltă copilului capacitatea de observare, de analiză și de exersare a operatorilor logici, predarea-învățarea prin joc pornește de la contextul școlar până la contextul social-integrator, în scopul compensării personalității elevului cu dizabilități intelectuale și abilitării acestuia cu modalități de acțiune în situații cotidiene, sociale. Prin joc se poate obține întărirea comportamentelor și raționamentelor corecte și, poate cel mai important aspect didactico-formativ, motivarea copilului deficient spre explorare și cunoaștere.

În concluzie, intervenția educațională la elevii cu dizabilități intelectuale ușoare și moderate trebuie să se sprijine pe dezvoltarea personală deplină a acestora, prin promovarea unor abilități sau competente fundamentale, care să asigure în primul rând formarea identității de sine și a autonomiei personale, maturizarea afectivă, relationarea cu cei din jur, rezolvarea de sarcini pornind de la nivelul elementar, utilizarea conținuturilor învățate în viața de zi cu zi, necesare desfășurării unor activități sociale utile și care să favorizeze integrarea lor socială.

Programele Terapiilor educaționale complexe și integrate au un demers flexibil, cadrul didactic având reperele curriculare la nivel mediu și operând diferențieri, adaptări în funcție de particularitățile clasei și ale elevului cu care lucrează.

BIBLIOGRAFIE

1. Gherguț, A.; Neamțu C., (2000), *Psihopedagogie specială*, Editura Polirom, Iasi;
2. Mușu, I., Taflan, A., (1997), *Terapia educațională integrată*, Editura Pro Humanitate, București;
3. Verza, E., (1998), *Psihopedagogie specială*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
4. ***, (2008), Aria curriculară: „Terapia educațională complexă și integrată” - *Programe școlare: Formarea autonomiei personale, Socializarea, Terapia ocupațională, Stimularea cognitivă și Ludoterapia*, București;
5. ***, (2008), *Curriculum deficiențe mintale severe, profunde și/ sau asociate - Programe școlare*, București;
6. ***, (2003), *Programe școlare pentru învățământul primar, clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a*, București;
7. ***, (2005), *Programă școlară pentru elevii cu deficiență mintală ușoară și moderată, disciplina Citire-Scriere-Comunicare, clasele I- a IV-a, Iași.*

Grupul de lucru:**Liana Maria Mitran, Coordonator Ministerul Educației****Corina - Nicoleta Magearu, Coordonator Inspectoratul Școlar Județean Călărași**

Nume și prenume	Instituția de apartenență
Năstase Mariana	CJRAE Călărași
Petcu Dorina	Școala Gimnazială Specială Nr.1 Călărași
Andrei Mihaela	Școala Gimnazială Specială Nr.1 Călărași
Brașoveanu Cristina Ioana	Școala Gimnazială Specială Nr.1 Călărași