

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 a V-a – a X-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 educador/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 (mintale) 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 lărgescă 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 îngrădească 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 a V-a****Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Formarea și dezvoltarea competenței de exprimare verbală/nonverbală și comunicare independentă**

<b>Clasa a V-a</b>
<p><b>1.1. Receptarea mesajului oral</b></p> <p>Jocuri pentru ascultarea și înțelegerea mesajelor orale („Graiul animalelor!”, „Ascultă cu atenție!”, „Potrivește obiectul/imaginea la cuvânt”, „Cel mai atent câștigă!”);</p> <p>Jocuri de fixare, prin suport obiectual/ imagistic, a următoarelor cunoștințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbe („Momentele zilei”, „Orarul/programul zilnic!”, „Să cunosc școala!”, „În drum spre școală/casă”, „La joacă!”);</li> <li>- substantive (noțiuni integratoare/ vocabular tematic: culori, forme, fructe și legume, animale, păsări, obiecte de îmbrăcăminte și de încălțăminte; „Coșul cu fructe și legume!”, „În vizită la ferma de animale!”, „În camera mea!”, „Casa păpușii!”, „Mijloace de transport!”, „Cine face?”, „Jocul meseriilor!” etc.);</li> <li>- pronume personal și posesiv (exerciții de identificare personală/ identitatea altor persoane familiare, „Eu sunt....!”, „Spune cine este?”, „Arată nasul.....meu, al tău”, „Al cui este...” etc.);</li> <li>- numeralul („Eu spun una, tu spui multe!”, „Găsește imaginile perechi!”).</li> </ul>
<p><b>1.2. Utilizarea/îmbogățirea vocabularului prin folosirea cuvintelor în contexte diferite</b></p> <p>Jocuri de denumire obiectuală și imagistică, cu precizarea funcției/ utilității obiectului („Ce este acesta?”; „La ce folosește ?” etc.);</p> <p>Jocuri- exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple/ dezvoltate) pe baza unui set de cuvinte date sau a unui șir de întrebări;</p> <p>Jocuri de verbalizare pe marginea subiectelor surprinse în imagini pe diferite teme: școală, familie, activități specifice momentelor zilei etc. („Ce spui despre....?”, „Când se întâmplă?”).</p>
<p><b>1.3. Integrarea cuvintelor și a expresiilor noi în propoziții simple/ dezvoltate</b></p> <p>Jocuri de citire de imagini izolate/ în suită ce ilustrează cuvinte noi;</p> <p>Jocuri pentru deprinderea abilităților de comunicare („Ce este?”, „Ce vezi?”, „Ce face?”, „Ce ai?”).</p>
<p><b>1.4. Utilizarea limbajului în organizarea spațio- temporală</b></p> <p>Jocuri cu utilizarea dialogului pentru denumirea de ființe și obiecte prezente în câmpul perceptiv („Spune ce vezi ....în clasă/curte/parc?”);</p> <p>Jocuri de formulare a răspunsurilor la întrebări despre relațiile spațiale dintre obiecte („Unde este ....?”);</p> <p>Jocuri de verbalizare a orientării și organizării spațiale și temporale („Unde se află....?”, „Așază la locul potrivit!”, „Când se întâmplă?”);</p> <p>Introducerea noțiunilor spațiale în comunicare :pe, sub, lângă, în, deasupra, dedesubt, în față etc. („Așază mașina/păpușa pe/sub/etc....!”);</p> <p>Introducerea noțiunilor temporale în comunicare (precizarea timpului când se petrece acțiunea: acum-azi-mâine; momentele zilei).</p>
<p><b>1.5. Interacțiunea și comunicarea cu cei din jur :</b></p> <p>Jocuri de mimă /pantomimă;</p> <p>Jocuri cu marionete în vederea inițierii și desfășurării unui dialog („Eu întreb, tu răspunzi!”);</p> <p>Jocuri de construire a unor dialoguri pe teme accesibile („Unde este..?”, „Cum este afară?”, „Ce faci acum?” etc.);</p> <p>Jocuri de rol („La cofetărie!”, „La plimbare cu mașina!”, „Construiți o grădină ZOO!”).</p>
<p><b>1.6. Exersarea în plan grafic a limbajului expresiv</b></p> <p>Jocuri-exerciții de asociere imagine - cuvânt – propoziție;</p>

**Clasa a V-a**

Jocuri- exerciții de completare de cuvinte lacunare, însoțite de imagine.

**2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice****Clasa a V-a****2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător**

Jocuri pentru explorarea senzorială a obiectelor, ființelor:

- vizuale (jocuri de evidențiere a diferențelor între obiecte/ imagini aparent asemănătoare: "Găsește deosebirea!"; "Privește atent!"; "Pune la locul potrivit!", "Ce forma are!", "Unde se află!");
- auditive (jocuri de discriminare a sunetelor apropiate ca punct de articulare, "Telefonul fără fir", "Recunoaște instrumentul!", "Cine se aude!");
- olfactiv (jocuri de asociere aliment/ obiect/ floare cu mirosul corespunzător: "A ce miroase?", "Identifică mirosul de...." etc);
- gustativ (jocuri de asociere aliment - gust corespunzător: "Ce gust are...?"; "Salata de fructe");
- tactil-kinestezice - jocuri de orientare tactilă (identificare și discriminare a unor obiecte familiare pe cale tactil-kinestezică, în absența văzului: "Ghici ce este?"; "Să cântărim cu palmele?", "Săculețul fermecat");

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității:

- jocuri de coordonare oculo-motorie (contururi după șablon, colorare, decupare, confecționarea unor modele prin decupaje de forme și culori etc.);
- jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale ("Arată...!", "Completează!");
- exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare ("Siluete lacunare", "Completează silueta cu elementele care lipsesc!");
- redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual- acțional și imagistic;
- modelare „Omulețul” din plastilină; realizarea siluetei umane din figure geometrice; desen/ test proiectiv "Omulețul");
- jocuri de sinteză perceptuală pe schemă corporală, în cadrul software-ului educativ;
- jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat;
- jocuri de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: "Mașina"; "Blocul", Casa, Trenul etc);
- jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic;
- jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după criterii asociate: culoare, mărime, formă etc. ("Grupează după criteriul dat!", "Potrivește!");
- jocuri de asociere culoare-simbol :cifră, literă, figură geometrică("Colorează după litere/cifre!", "Ce este mai aproape/departe", "Joc de figuri geometrice", "Fluturii își caută florile!");
- jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după criterii asociate: culoare - mărime - formă etc.
- 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;
- programul perceptiv-motric M. Frostig;

Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială:

- jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală ("Batem măsura și ținem ritmul!", "Baloanele zilelor săptămânii", "Baloanele lunilor");
- exercițiu-joc de memorare: zilele săptămânii, lunile anului, anotimpurile, succesiunea anotimpurilor ("Programul zilnic!", "Sortează hainutele", "Cum ne îmbrăcăm?");

Jocuri simbolic-reprezentative ("Mimul", "Vânzătorul și cumpărătorul", "La magazin" ,

<b>Clasa a V-a</b>
<p>"La piață!);</p> <p>Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare ("Descompune și compune păpușa", "Puzzle", "Mare-mijlociu-mic", "Găsește și potrivește", "Caută vecinul!", "Urcă/ coboară scara!", "Șirurile tematice", joc de asociere a culorii cu obiectele familiare);</p> <p>Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber (ex: "Parcul cu mașini"; "Ferma de păsări"; "Orășelul copiilor"; Micii constructori!).</p>
<p><b>2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale</b></p> <p>Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare: mimico-gestuală, verbală (jocuri de expresie corporală, "Dansăm în ritmul melodiei", jocuri de dans în pereche și în horă, jocuri sportive pe echipe);</p> <p>Jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului ("Eu spun una, tu spui multe", "Șarpele și albinuța", "Stop", "Ce literă lipsește?");</p> <p>Jocuri de integrare prepozițională după suport imagistic ("Recunoaște personajul!");</p> <p>Participarea la situații de comunicare și relaționare socială (audiții, cântece pentru copii, desene animate, povești);</p> <p>Jocuri simbolice</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri afective("Masca tristă, masca veselă!", "Clovnul"; mimarea unor stări afective: bucurie, tristețe etc; jocuri ce au conotații afective "De-a mama și copilul");</li> <li>- jocuri de identificare cu un model ("Buni gospodari"; "Micii meșteri mari"; "Profesorul" etc.);</li> </ul> <p>Jocuri de socializare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor ("Așa da, așa nu", "Cuvinte magice");</li> <li>- jocuri de rol /dramatizări ("În vizită", "La spectacol", "La biserică", "La teatru", "Scufița Roșie", "Vânzătorul", "Poștașul" etc.);</li> <li>- jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente ("Cine este vinovat?"; "Cum e corect?" "Așa da, așa nu!");</li> </ul> <p>Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vizite, excursii, drumeții;</li> <li>- șezători, serbări, aniversări;</li> <li>- jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase;</li> <li>- jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare ("Colinde", "Capra", "Sorcova", "Ursul");</li> <li>- jocuri cu reguli individuale și colective ("De-a circulația", "Semaforul", "Să protejăm natura!");</li> <li>- jocuri-competiții (concurs de dansuri și de costume; competiții sportive);</li> <li>- jocuri distractive ("Săritura în sac", "Portocala", "Lingurile");</li> <li>- jocuri de relaxare("Pășește mai iute!", "Cine este mai tare!", "Caută comoara!");</li> <li>- jocuri de imitare ("De-a polițistul!", "De-a doctorul!", "De-a bucătarul!", "De-a vânzătorul!").</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța</b></p>
<b>Clasa a V-a</b>
<p><b>3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător</b></p> <p>Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice ("Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir", "Jocul degetelor - Ploaia" etc);</p> <p>Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri sincretice de analiză și sinteză perceptuală și în plan mintal (incastre, puzzle /reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese; alcătuirea unor obiecte din corpuri mai mici, "Asamblează obiectul!"; "Să construim din piese lego!");</li> </ul>



**Clasa a V-a**

Jocuri analitico-sintetice:

- jocuri de comparație
- jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare;
- jocuri de asociații ("Cel mai frumos model"; "Cum se numește tabloul tău?"; "Spune cum este corect!");

Jocuri de construcție în plan obiectual și/sau imagistic ("Labirinte");

Jocuri de memorie vizuală și auditivă: -jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ ("Găsește perechea!"; "Spune ce ai reținut!");

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

Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:

- jocuri de mimă ("Mimul");
- jocuri de mișcare și ritm ("Bate în ritmul meu! etc.);
- cântece însoțite de mișcare ("Dacă vesel se trăiește!", "Degețelele");
- jocuri verbale ("Ecoul");
- recitări;
- dialoguri tematice/ jocuri de rol ("La magazin"; "La piață!" etc.);

Jocuri funcționale:

- senzorio-motorii (jocuri cu obiecte concrete: "Cald sau rece?", "La țintă", "Trăistuța fermecată" etc.);
- perceptiv ("Ce poate fi dulce/sărat/acru?", "Ce culoare are ... ?", "Care este mai mare/mic ? ", "Arată unul/mai multe" etc.);
- jocuri de exersare a aparatului fono-articulator ("Umflă balonul", "Sufală în lumânare");
- jocuri onomatopeice("Ferma animalelor", "Orchestra", "Frământări de limbă",
- jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele(" Pune pălăria", "Culcă păpușa");
- repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.

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 ("Ce este și la ce folosește?"; "La masă", "La telefon"; "La piață" etc);
- jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm în funcție de anotimp?"; "Cum aranjăm masa?");
- jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!", "Colectarea deșeurilor");
- jocuri de cooperare pe diverse teme("Ne jucăm împreună!", "Lucrăm în echipă!");
- jocuri-întreceri ("Aruncări sincronizate", "Joc cu inele", "Jocul cercurilor", "Jocul panglicilor", "Cine sparge mai multe baloane!", "Cine umple mai repede rucsacul!").

**3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative**

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale:

- jocuri de mișcare variate ("Cursa perechilor", "Ștafeta", "Scoate- mă din cerc!", "Zig-zagul deplasat");
- jocuri de echilibru ("Cumpăna", "Mersul pe bârnă", "Urmărește traseul", "Cursa cu obstacole;
- jocuri de expresie corporală ("Arată cum face....!");
- jocuri de imitare gestuală ("Desen în oglindă", "Hainele pe umeraș!"; "Descoperă personajul!");

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

Jocuri de manipulare și prehensiune ("Adună cât mai multe obiecte", "Mingea la conducător" "Aruncă/Prinde/rostogolește mingea" etc.);

Jocuri de îndemânare ("Sortăm mărgelile", "Să țesem frumos"; Coasem felicitări"; "Împletim!"; "Construim din bețișoare");

<b>Clasa a V-a</b>
<p>Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "împarte cărțile", "Trasează cercuri cu ambele mâini", "Alege imaginile");</p> <p>Jocuri de incastrare;</p> <p>Jocuri de construcție ("Micul constructor"; Calea ferată"; "Din bucățele");</p> <p>Jocuri de asamblare (Lego; "Totul la locul său"; "Să construim din bețișoare");</p> <p>Jocuri de expresie grafico-plastică (modelaj, colorare, desenare după model, desen schematizat pe bază de linii, geometrie din linii etc.).</p>

### Conținuturi

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

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

<b>Clasa a VI-a</b>
<p><b>1.1. Receptarea mesajului oral</b></p> <p>Jocuri pentru ascultarea și înțelegerea mesajelor orale ("Potrivește obiectul/ imaginea la cuvânt", "Cel mai atent câștigă!");</p> <p>Jocuri exerciții de fixare, prin suport obiectual/ imagistic, a următoarelor cunoștințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbe(" Momentele zilei", "Orarul/programul zilnic!", "Să cunosc școala!", "În drum spre școală/casă", "La joacă" );</li> <li>- substantive("În camera mea!", "Casa păpușii!", "Mijloace de transport!", "Cine face?" etc.);</li> <li>- elemente de identificare personală/ identitatea altor persoane familiare("Eu sunt....!", "Spune cine este?");</li> <li>- stabilirea relației de apartenență;</li> <li>- numeralul („ Eu spun una, tu spui multe!" etc.).</li> </ul> <p>Jocuri cu asocieri : obiect-imagine, imagine-obiect, obiect- imagine-cuvânt („Găsește imaginea potrivită! ", "Găsește umbra!").</p>
<p><b>1.2. Utilizarea/îmbogățirea vocabularului prin folosirea cuvintelor în contexte diferite</b></p> <p>Jocuri de denumire obiectuală și imagistică, cu precizarea funcției/ utilității obiectului („Ce este acesta?"; „La ce folosește ?" etc.);</p> <p>Jocuri - exerciții de integrare prepozițională după suport imagistic/ cu cuvinte date ("Pune jucăria .....pe/în!", "Potrivește.... lângă/sub!", "Așază mingea.....în spatele/în fața/între!", "Ascunselea", "Vânătoarea de comori!");</p> <p>Jocuri- exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple/ dezvoltate ) pe baza unui set de cuvinte date sau a unui șir de întrebări;</p> <p>Jocuri de verbalizare pe marginea subiectelor surprinse în imagini pe diferite teme: școală, familie, activități specifice momentelor zilei etc. ( "Ce spui despre....?", "Când se întâmplă?").</p>
<p><b>1.3.Integrarea cuvintelor și a expresiilor noi în propoziții simple/ dezvoltate</b></p> <p>Jocuri de explicare a unui set de planșe izolate/ în suită ce ilustrează cuvinte noi;</p> <p>Jocuri lexicale de utilizare a sinonimiei – antonimiei;</p> <p>Jocuri-exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple și dezvoltate) cu cuvinte și expresii noi;</p> <p>Jocuri-exerciții de tipul asocierii „substantiv-adjectiv” și introducerea acestora în propoziții simple și dezvoltate (3-5 cuvinte).</p>
<p><b>1.4 Utilizarea limbajului în organizarea spațio- temporală</b></p> <p>Jocuri pentru denumirea de ființe și obiecte prezente în câmpul perceptiv;</p> <p>Jocuri de verbalizare a orientării și organizării spațiale și temporale;</p> <p>Jocuri muzicale;</p> <p>Formulare de răspunsuri la întrebări pe teme legate de spațialitate și de temporalitate.</p>
<p><b>1.5 Interacțiunea și comunicarea cu cei din jur :</b></p> <p>Jocuri de mimă /pantomimă;</p> <p>Jocuri cu marionete în vederea inițierii și desfășurării unui dialog;</p> <p>Jocuri de utilizare corectă a formulelor de adresare și de politețe;</p> <p>Jocuri de utilizare a cuvintelor noi în contexte situaționale;</p> <p>Jocuri de relatare a unor fapte și întâmplări din viața cotidiană;</p> <p>Jocuri de comunicare în grup;</p> <p>Jocuri de rol, de construire a unor dialoguri pe teme accesibile.</p>

**Clasa a VI-a****1.6. Exersarea în plan grafic a limbajului expresiv**

Jocuri -exerciții de copiere a unor cuvinte și propoziții simple și dezvoltate (3-4 cuvinte);  
 Completare de rebusuri imagistice (set cuvinte familiare);  
 Jocuri de asociere imagine - cuvânt – propoziție;  
 Completare de cuvinte lacunare, însoțite de imagine;  
 Exerciții - joc cu cuvinte paronime.

**2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice****Clasa a VI-a****2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător**

Jocuri pentru explorarea senzorială a obiectelor, ființelor:

- vizuale (“Găsește deosebirile!”, “Privește atent!”, “Magazinul de jucării”, “Ce formă are?”, “Unde se află?”, “Pune la locul potrivit!”);
- auditive (jocuri de discriminare a sunetelor apropiate ca punct de articulare);
- olfactiv (jocuri de asociere aliment/obiect/floare cu mirosul corespunzător);
- gustativ (jocuri de asociere aliment - gust corespunzător)
- tactil-kinestezice (“Ghici ce este?”, “Să cântărim cu palmele”, “Săculețul fermecat”;

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității

- jocuri de coordonare oculo-motorie (contururi după șablon; colorare, decupare, confecționarea unor modele prin decupaje de forme și culori etc.);
- jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale
- jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic;
- jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ
- jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat;
- jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală (“Jocul anotimpurilor”);
- exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută (“Povești încurcate!”, “Cutia cu povești”);

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

- jocuri de imitare a unor conduite;
  - jocuri cu reguli (“De-a musafirii”, “Mergem la cumpărături” etc.)
  - jocuri simbolic-reprezentative (“Meseriile”, “La piață/magazin”);
- Rezolvarea unor situații-problemă (“Ce vei face când ...?”, “Micul pieton” etc.)

Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur:

Învățarea unor forme de comunicare cu cei din jur.

**2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale**

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

- jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului (“Să alintăm cuvintele”, “Indreaptă greșeala!”, “Ce literă/silabă lipsește?”);
- jocuri de integrare prepozițională după suport imagistic (“Recunoaște personajul!” etc.);
- participarea la situații de comunicare și relaționare socială;

Jocuri simbolice:

- jocuri afective (“Masca tristă, masca veselă”, “Clovnul”);
- jocuri de identificare cu un model;

Jocuri de socializare:

- jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor;
- jocuri de rol /dramatizări;

Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:

- șezători, serbări, aniversări;
- jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase;
- jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare (“Colinde”, “Capra”, “Sorcova”, “Ursul”);

**Clasa a VI-a**

- jocuri cu reguli individuale și colective ("De-a circulația", "Semaforul", "Pro-natura");
  - jocuri-competitii (concurs de dansuri și de costume; competiții sportive);
  - jocuri distractive ("Încalță scaunul", "Sfoara", "Săritura în sac", "Portocala" "Lingurile");
  - jocuri de relaxare ("Pășește mai iute", "Cine este mai tare?" "Caută comoara!");
  - jocuri de imitare ("De-a bucătarul", "De-a polițistul", "De-a doctorul");
- Exerciții de dezvoltare a abilităților care facilitează interacțiunea socială.

**3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța****Clasa a VI-a****3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător**

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);
- jocuri analitico-sintetice;
- jocuri de comparație;
- jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare("Jocul omisiunilor", "Familia de animale"; "Bucătarii iscusiți"; "La ce folosește...?");
- jocuri de asociații și rezolvare de probleme("Cel mai frumos model", "Cum se numește tabloul tău?", "Spune cum este corect!");
- jocuri de memorie vizuală și auditivă ("Ghici ce lipsește!");
- jocuri de atenție ("Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!");

Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare;

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 ("Ce este și la ce folosește?"; "La masă", "La telefon"; "La piață" etc);
- jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm în diferite situații"; "Cum aranjăm masa?")
- jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!"; "Colectarea deșeurilor");
- jocuri-competiții/ de cooperare pe diverse teme.

**3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative**

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale:

- jocuri de mișcare variate ("Cursa perechilor"; "Ștafeta"; "Scoate- mă din cerc!"; "Zig-zagul deplasat");
- jocuri de echilibru ("Cumpăna", "Urmărește traseul"; "Cursa cu paharele pline de apă"; "Nu scăpa bila"; "Ștafeta cu cartea/revista pe cap");
- jocuri de expresie corporală ("Arată cum face!");
- jocuri de imitare gestuală ("Desen în oglindă"; "Hainele pe umerăș!"; "Descoperă personajul!");

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

- jocuri de manipulare și prehensiune ("Zmeul", "Adună cât mai multe obiecte", "Jocuri cu mingea" etc.);
- jocuri de îndemănare ("Sortăm mărgelile", "Să țesem frumos"; "Coasem felicitări"; "Împletim firul!"; "Construim din bețișoare");
- jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "Împarte cărțile", "Trasează cercuri cu ambele mâini", "Alege imaginile");

<b>Clasa a VI-a</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de asamblare (Lego; "Totul la locul său"; "Să construim din bețișoare");</li> <li>- jocuri de expresie grafico-plastică (modelaj, colorare, desenare după model/șablon; desen schematizat pe bază de linii etc.).</li> </ul>

## Conținuturi

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

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

<b>Clasa a VII-a</b>
<p><b>1.1. Receptarea mesajului oral</b>            Jocuri pentru ascultarea și înțelegerea mesajelor orale;            Exerciții de fixare, prin suport obiectual/ imagistic, a următoarelor cunoștințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbe (cuvinte-acțiuni: „dorm”, „mănânc”, activitățile elevilor în școală și în afara ei etc.);</li> <li>- substantive (În camera mea!”, „Casa păpușii!”, „Mijloace de transport!”, „Cine face?”, „Jocul meseriilor!” etc.);</li> <li>- adjective („Spune cum este!”, „Arată ce este la fel!”, „Grupează obiectele/imaginile care sunt la fel!”, „Arată ce este diferit!”, „Grupează ce este diferit!”);</li> <li>- pronume personal și posesiv;</li> <li>- numeralul.</li> </ul>
<p><b>1.2. Utilizarea/îmbogățirea vocabularului prin folosirea cuvintelor în contexte diferite</b>            Jocuri de denumire obiectuală și imagistică, cu precizarea funcției/ utilității obiectului („Ce este acesta?”; „La ce folosește ?” etc.);            Jocuri - exerciții de integrare prepozițională după suport imagistic/ cu cuvinte date;            Jocuri- exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple/ dezvoltate ) pe baza unui set de cuvinte date sau a unui șir de întrebări;            Jocuri de verbalizare pe marginea subiectelor surprinse în imagini pe diferite teme (“Ce spui despre...?”; “Când se întâmplă?”).</p>
<p><b>1.3. Integrarea cuvintelor și a expresiilor noi în propoziții simple/ dezvoltate</b>            Jocuri de explicare a unui set de planșe izolate/ în suită ce ilustrează cuvinte noi            Jocuri lexicale de utilizare a sinonimiei – antonimiei;            Jocuri-exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple și dezvoltate) cu cuvinte și expresii noi;            Jocuri-exerciții de tipul asocierii „substantiv-adjectiv” și introducerea acestora în propoziții simple și dezvoltate.</p>
<p><b>1.4. Utilizarea limbajului în organizarea spațio- temporală</b>            Jocuri pentru denumirea de ființe și obiecte prezente în câmpul perceptiv;            Jocuri de verbalizare a orientării și organizării spațiale și temporale;            Jocuri muzicale;            Formulare de răspunsuri la întrebări pe teme legate de spațialitate și de temporalitate; momentele zilei; zilele săptămânii; anotimpurile.</p>
<p><b>1.5. Interacțiunea și comunicarea cu cei din jur :</b>            Jocuri de mimă /pantomimă;            Jocuri cu marionete în vederea inițierii și desfășurării unui dialog;            Jocuri de utilizare corectă a formulelor de adresare și de politețe;            Jocuri de utilizare a cuvintelor noi în contexte situaționale;            Jocuri de relatare a unor fapte și întâmplări din viața cotidiană;            Jocuri de comunicare în grup;            Jocuri de rol;            Jocuri de construire a unor dialoguri situaționale.</p>
<p><b>1.6. Exersarea în plan grafic a limbajului expresiv</b>            Jocuri-exerciții de copiere a unor cuvinte și propoziții simple și dezvoltate (3-4 cuvinte);            Completare de rebusuri imagistice (set cuvinte familiare);            Jocuri de asociere imagine - cuvânt – propoziție;            Completare de cuvinte lacunare, însoțite de imagine.</p>

## 2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice

### Clasa a VII-a

#### 2.1. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale

Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare:

- jocuri de expresie corporală-mișcare și ritm ("Dansăm în ritmul melodiei!");
- jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului ("Recunoaște personajul!");

Participarea la situații de comunicare și relaționare socială;

Jocuri de identificare cu un model ("Buni gospodari"; "Micii meșteri mari"; "Bucătarul" etc.);

Jocuri de socializare:

- jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor ("Așa da, așa nu!", "Cuvinte magice");
- jocuri de rol /dramatizări ("Între prieteni", "În vizită", "La spectacol", "La biserică"; "Scufița Roșie" etc.);
- jocuri cu alternanță de rol ("Vânzătorul", "Poștașul" etc.);

Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:

- vizite, excursii, drumeții;
- jocuri cu reguli individuale și colective ("De-a circulația", "Semaforul", "Pro-natura");
- jocuri-competiții (concurs de dansuri și de costume; competiții sportive);

Dezvoltarea abilităților care facilitează interacțiunea socială:

- jocuri cu reguli;
- jocuri de expresie corporală -mișcare și ritm.

#### 2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale

Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare:

- jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului ("Să alintăm cuvintele", "Eu spun una, tu spui multe", "Dacă nu-i așa, cum e? Stop! Ce silaba lipsește?");
- jocuri de integrare prepozițională după suport imagistic; "Hai să facem o poveste!"; jocul "Recunoaște personajul!");

Participarea la situații de comunicare și relaționare socială:

- audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești);

Jocuri simbolice:

- jocuri afective
- jocuri de identificare cu un model ("Buni gospodari"; "Micii meșteri mari"; "Bucătarul" etc.);

Jocuri de socializare:

- 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 ("În vizită", "La picnic", "La spectacol", "La biserică"; etc.);
- jocuri cu alternanță de rol ("Vânzătorul", "Poștașul" etc.);
- jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente ("Cine este vinovat?"; "Învăță din greșelile lor!"; "Cum e corect?");

Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:

- vizite, excursii, drumeții;
- șezători, serbări, aniversări;
- 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);
- jocuri distractive;
- jocuri de relaxare ("Sfinxul"; "La plajă");
- jocuri de imitare ("De-a profesorul", "De-a polițistul", "De-a doctorul");



**Clasa a VII-a**

Exerciții de dezvoltare a abilităților care facilitează interacțiunea socială:

- jocuri cu reguli;
- jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm : Bate vântul frunzele, Ursul doarme, batistuța;
- audiții.

**3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța****Clasa a VII-a****3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător**

Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice ("Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir" etc.);

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

- jocuri sincretice de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental ("Asamblează obiectul!", "Să construim din piese lego!");

Jocuri analitico-sintetice:

- jocuri de comparație ("Jocul perechilor", "Jocul umbrelor"; "Jocul diferențelor");
- jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare: Jocul omisiunilor; Jocuri asociative ("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 memorie vizuală și auditivă ("Spune ce ai reținut!");

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

Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare;

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 ("Orchestra");
- imitative ("În vizită la un muzeu", "La farmacie"; "Să organizăm o petrecere surpriză!");

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 ("Ce este și la ce folosește?"; "La masă", "La telefon"; "La piață" etc);
- jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală;
- jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!"; "Colectarea deșeurilor"; "Cui cerem ajutorul?");
- jocuri-competiții/ de cooperare pe diverse teme.

**3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative**

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale:

- jocuri de mișcare variate ("Cursa perechilor"; "Ștafeta"; "Scoate- mă din cerc!"; "Zig-zagul deplasat");
- jocuri de echilibru ("Mersul pe bârnă", "Urmărește traseul", "Cursa cu obstacole", "Cursa cu paharele pline de apă", "Ștafeta cu cartea/revista pe cap");
- jocuri de expresie corporală ("Robotul", "Călărețul");
- jocuri de imitare gestuală ("Desen în oglindă"; "Hainele pe umerăș!"; "Descoperă personajul!"; "La ce cuvânt m-am gândit?");

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

- jocuri de manipulare și prehensiune ("Zmeul", "Adună cât mai multe obiecte", "Jocuri cu mingea" etc.);

<b>Clasa a VII-a</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de îndemânare ("Sortăm măgelele", "Să țesem frumos"; Coasem felicitări"; "Împletim firele!"; "Construim din bețișoare");</li> <li>- jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "Împarte cărțile", "Trasează cercuri cu ambele mâini", "Alege imaginile");</li> <li>- jocuri de incastrare;</li> <li>- jocuri de construcție ("Micul constructor", "Calea ferată", "Din bucățele");</li> <li>- jocuri de asamblare ;</li> <li>- jocuri de expresie grafico-plastică (modelaj, colorare, desenare după model.</li> </ul>

## Conținuturi

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

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

<b>Clasa a VIII-a</b>
<p><b>1.1. Receptarea mesajului oral</b></p> <p>Jocuri pentru ascultarea și înțelegerea mesajelor orale ("Ascultă cu atenție!", "Potrivește obiectul/ imaginea la cuvânt", "Cel mai atent câștigă!");</p> <p>Jocuri-exerciții de fixare, prin suport obiectual/ imagistic, a următoarelor cunoștințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbe (" Momentele zilei", "Orarul/programul zilnic!", "Să cunosc școala!", "În drum spre școală/casă", "La joacă" );</li> <li>- substantive (noțiuni integratoare/ vocabular tematic: culori; forme; fructe și legume; animale, păsări; obiecte de îmbrăcăminte și de încălțăminte; fenomene ale naturii; mijloace de transport; unelte, meserii; rechizite; gradele de rudenie; obiecte de uz casnic);</li> <li>- adjective</li> <li>- exerciții-joc cu antonime – sinonime("Arată ce este la fel!", "Grupează obiectele/imaginile care sunt la fel!", "Arată ce este diferit!", "Grupează ce este diferit!");</li> <li>- pronume personal și posesiv</li> <li>- numeralul( „ Eu spun una, tu spui multe!", „Găsește imaginile perechi!");</li> </ul> <p>Joc cu asocieri : obiect-imagine, imagine-obiect, obiect- imagine-cuvânt („Găsește imaginea potrivită! "Loto imagistic pe categorii").</p>
<p><b>1.2. Utilizarea/îmbogățirea vocabularului prin folosirea cuvintelor în contexte diferite</b></p> <p>Jocuri de denumire obiectuală și imagistică, cu precizarea funcției/ utilității obiectului („Ce este acesta?"; „La ce folosește ?" etc.);</p> <p>Jocuri - exerciții de integrare prepozițională după suport imagistic/ cu cuvinte date "Pune jucăria .....pe/în!", "Potrivește.... lângă/sub!", "Așază mingea.....în spatele/în fața/între!", "Ascunselea", "Vânătoarea de comori!");</p> <p>Jocuri - exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple/ dezvoltate ) pe baza unui set de cuvinte date sau a unui șir de întrebări;</p> <p>Jocuri de verbalizare pe marginea subiectelor surprinse în imagini pe diferite teme: școală, familie, activități specifice momentelor zilei ( "Ce spui despre....?", "Când se întâmplă?").</p>
<p><b>1.3. Integrearea cuvintelor și a expresiilor noi în propoziții simple/ dezvoltate</b></p> <p>Jocuri de explicare a unui set de planșe izolate/ în suită ce ilustrează cuvinte noi</p> <p>Jocuri lexicale de utilizare a sinonimiei – antonimiei;</p> <p>Jocuri - exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple și dezvoltate) cu cuvinte și expresii noi;</p> <p>Jocuri - exerciții de tipul asocierii „substantiv-adjectiv” și introducerea acestora în propoziții simple și dezvoltate.</p>
<p><b>1.4. Utilizarea limbajului în organizarea spațio- temporală</b></p> <p>Jocuri pentru denumirea de ființe și obiecte prezente în câmpul perceptiv;</p> <p>Jocuri de verbalizare a orientării și organizării spațiale și temporale;</p> <p>Jocuri muzicale;</p> <p>Formulare de răspunsuri la întrebări pe teme legate de spațialitate și de temporalitate.</p>
<p><b>1.5. Interacțiunea și comunicarea cu cei din jur :</b></p> <p>Jocuri de mimă /pantomimă ( exprimarea emoțiilor și recunoașterea lor, imitarea persoanelor/personajelor îndrăgite);</p> <p>Jocuri cu marionete în vederea inițierii și desfășurării unui dialog ;</p> <p>Jocuri pentru utilizarea corectă a formulelor de adresare si de politețe;</p>

<b>Clasa a VIII-a</b>
Jocuri-exerciții de folosire a cuvintelor noi în contexte situaționale; Jocuri de relatare a unor fapte și întâmplări din viața cotidiană.
<b>1.6.Exersarea în plan grafic a limbajului expresiv</b> Exerciții de copiere a unor cuvinte și propoziții simple și dezvoltate (3-4 cuvinte); Completare de rebusuri imagistice (set cuvinte familiare); Exerciții - joc de asociere imagine - cuvânt – propoziție; Completare de cuvinte lacunare, însoțite de imagine; Exerciții - joc cu cuvinte paronime.

## **2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice**

<b>Clasa a VIII-a</b>
<b>2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător</b> Jocuri pentru explorarea senzorială a obiectelor, ființelor: - vizuale; - auditive (jocuri de discriminare a sunetelor apropiate ca punct de articulare; joc "Telefonul fără fir", Ce se aude?); - olfactiv (jocuri de asociere aliment/obiect/floare cu mirosul corespunzător - gustativ ("Ce gust are...?"; "Salata de fructe"); - tactil-kinestezice (jocuri de orientare tactilă ("Ghici ce este ?; "Să cântărim cu palmele", Pipăie și recunoaste!); Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității: - jocuri de coordonare oculo-motorie (contururi după șablon; colorare, decupare, confecționarea unor modele prin decupaje de forme și culori etc.); - jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale ("Siluete lacunare"); - redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual- acțional și imagistic - modelare „Omulețul” din plastilină; realizarea siluetei umane din figuri geometrice; desen/ test proiectiv "Omulețul"; - jocuri de sinteză perceptuală pe schemă corporală, în cadrul software-ului educativ; - jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic ("In oglindă", "Ce lipsește?", "Grupează după un criteriu dat!"); - jocuri de asociere culoare-simbol ("Colorează după litere/cifre!", "Ce este mai aproape/departe", "Joc de figuri geometrice", "Fluturii își caută florile!"); - jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după criterii asociate (culoare - mărime - formă etc.); - 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; - programul perceptiv-motric M. Frostig; 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 ("Acrobatul", La circ! "Unde se află!, Așază și tu!"); - jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat; - jocuri de redare a poziției în plan imagistic ("Mașina"; "Blocul", "Casa", „Trenul” etc); Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală ("Batem măsura și ținem ritmul!", Baloanele zilelor săptămânii, "Baloanele lunilor"); - exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii, lunilor anului, anotimpurilor, succesiunea anotimpurilor ("Jocul anotimpurilor") - exercițiu-joc de asociere a anotimpurilor cu transformările din natură și semnele corespunzătoare ("Sortează!", "Cum ne îmbrăcăm?"); - exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută ("Povești încurcate");

**Clasa a VIII-a**

Jocuri pentru 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?");
- jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare ("Magazionerii", "Șiragul de mărgel", "Dulapul cu rechizite");
- jocuri cu reguli ("Șotron", "Iepurașul fără culcuș", "De-a musafirii", "Mergem la cumpărături" etc.);
- jocuri motrice simbolice ("Acrobații la circ", "Țăranul e pe câmp", "Păsările și vânătorul", "Ștafeta" etc.);
- jocuri simbolic-reprezentative ("Meseriile", "Mimul", "Vânzătorul și cumpărătorul", "La librărie");
- jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriare, clasificare ("Descompune și compune păpușa", "Puzzle", "Mare-mijlociu-mic", "Găsește și potrivește", "Caută vecinul!", "Urcă/ coboară scara! (șirul crescător-descrescător)", "Șirurile tematice");
- rezolvarea unor situații-problemă ("Ce vei face când ...?", "Micul pieton" etc.)
- jocuri de construcție ("Parcul cu mașini"; "Ferma de păsări"; "Orășelul copiilor");
- jocuri de asamblare ("Puzzle", "Incastre", "Asamblează jucăria!" etc.);
- jocuri onomatopeice ("Recunoaște sunetul și numește (animalul, instrumentul)");
- jocuri verbale (recitări de poezii scurte, dialoguri situaționale: "La telefon"; "La magazin"; "La piață" etc.);
- dramatizare (imitări de personaje din povești);

Jocuri de imitare a unor conduite ("Fă odată cu colegii!", "Cântăm împreună!" etc);

Jocuri de manipulare a unor jucării sau obiecte școlare;

Jocuri cu reguli simple.

**2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale**

Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare:

- jocuri de expresie corporală-mișcare și ritm ("Dansăm în ritmul melodiei!");
- jocuri onomatopeice;
- jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului ("Să alintăm cuvintele", "Eu spun una, tu spui multe", "Dacă nu-i așa, cum e?", "Stop!");

Participarea la situații de comunicare și relaționare socială:

- audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești);
- jocuri de identificare cu un model ("Buni gospodari"; "Micii meșteri mari"; "Croitorul", "Bucătarul" etc.);

Jocuri de socializare:

- 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" etc);
- jocuri cu alternanță de rol ("Vânzătorul", "Poștașul" etc.);
- jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente ("Cine este vinovat?"; "Învață din greșelile lor!"; "Cum e corect?");

Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:

- vizite, excursii, drumeții;
- șezători, serbări, aniversări
- jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase
- jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare ("Colinde", "Capra", "Sorocova", "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);

<b>Clasa a VIII-a</b>
Jocuri distractive ("Sfoara", "Săritura în sac", "Portocala"); Jocuri de relaxare ("Sfinxul"; "La plaja"); Jocuri de imitare ("De-a bucătarul", "De-a polițistul", "De-a doctorul").

### **3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța**

<b>Clasa a VIII-a</b>
<p><b>3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la în mediul înconjurător</b></p> <p>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 ("Asamblează obiectul!"; "Să construim din piese lego!");            Jocuri analitico-sintetice;            Jocuri de comparație ("Loto", "Jocul perechilor", "Jocul umbrelor", "Jocul diferențelor");            Jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare ("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;            Jocuri de memorie vizuală și auditivă ("Ghici ce lipsește!", "Ce auzi?");            Jocuri de atenție ("Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!");            Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de mimă/pantomimă ("Mimul");</li> <li>- jocuri de mișcare și ritm ("Bate în ritmul meu!"); cântece însoțite de mișcare ("Dacă vesel se trăiește!"; "Bate vântul frunzele!");</li> <li>- jocuri verbale ("Fazan"; "Ecoul", "Hai să facem o poveste!", "Actorii"; recitări);</li> <li>- dialoguri tematice/ jocuri de rol ("La doctor!"; "La magazin!"; "În vizită" etc);</li> </ul>           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 ("Ce este și la ce folosește?"; "La masă", "La telefon"; "La piață" etc);            Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm în diferite situații (activitate sportivă, vizită, teatru etc.?)"; "Pregătirea rucsacului pentru excursie"; "Cum aranjăm masa festivă?");            Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!"; "Colectarea deșeurilor"; "Cui cerem ajutorul?");            Jocuri-competiții/ de cooperare pe diverse teme ("Cine știe, 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").</p> <p><b>3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative</b></p> <p>Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de mișcare variate ("Cursa perechilor"; "Ștafeta"; "Scoate-mă din cerc!"; "Zig-zagul deplasat");</li> <li>- 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");</li> <li>- jocuri de expresie corporală ("Robotul"; "Călărețul");</li> </ul>

<b>Clasa a VIII-a</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de imitare gestuală ("Desen în oglindă"; "Hainele pe umerăș!"; "Descoperă personajul!"; "La ce cuvânt m-am gândit?");</li> <li>- jocuri de exersare și valorificare a conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate;</li> <li>- jocuri de manipulare și prehensiune ("Zmeul", "Adună cât mai multe obiecte", "Mingea la conducător" etc.);</li> <li>- jocuri de îndemânare ("Sortăm mărgelile", "Să țesem frumos"; Coasem felicitări"; "Împletim în 2-3-4!"; "Construim din bețișoare");</li> <li>- jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "Împarte cărțile", "Trasează cercuri cu ambele mâini", "Alege imaginile");</li> </ul> <p>Jocuri de incastrare;</p> <p>Jocuri de construcție ("Micul constructor"; Calea ferată"; "Din bucățele");</p> <p>Jocuri de asamblare (Lego; "Totul la locul său"; "Să construim din bețișoare");</p> <p>Jocuri de expresie grafico-plastică ("Cu creioane colorate poți să desenezi de toate!"; desen schematic pe bază de linii, geometrie din linii etc.).</p>

## Conținuturi

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

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

<b>Clasa a IX-a</b>
<p><b>1.1. Receptarea mesajului oral</b></p> <p>Jocuri pentru ascultarea și înțelegerea mesajelor orale ( "Ce se aude?", „Cine a vorbit?"; „ Graiul animalelor!", "Ascultă cu atenție!", "Potrivește obiectul/ imaginea la cuvânt“, "Cel mai atent câștigă!");</p> <p>Jocuri-exerciții de fixare, prin suport obiectual/ imagistic, a următoarelor cunoștințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbe;</li> <li>- substantive;</li> <li>- adjective;</li> <li>- pronume personal și posesiv;</li> <li>- numeralul.</li> </ul>
<p><b>1.2. Utilizarea/îmbogățirea vocabularului prin folosirea cuvintelor în contexte diferite</b></p> <p>Jocuri de denumire obiectuală și imagistică, cu precizarea funcției/ utilității obiectului („Ce este acesta?"; „La ce folosește ?" etc.);</p> <p>Jocuri - exerciții de integrare prepozițională după suport imagistic/ cu cuvinte date ("Pune jucăria .....pe/în!" , "Potrivește.... lângă/sub!" );</p> <p>Jocuri- exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple/ dezvoltate ) pe baza unui set de cuvinte date sau a unui șir de întrebări;</p> <p>Jocuri de verbalizare pe marginea subiectelor surprinse în imagini pe diferite teme: școală, familie, activități specifice momentelor zilei etc.( "Ce spui despre....?", "Când se întâmplă?").</p>
<p><b>1.3. Integrarea cuvintelor și a expresiilor noi în propoziții simple/ dezvoltate</b></p> <p>Jocuri de inițiere a unui dialog pe baza unui set de planșe izolate/ în suită ce ilustrează cuvinte noi;</p> <p>Jocuri lexicale de utilizare a sinonimiei – antonimiei;</p> <p>Exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple și dezvoltate) cu cuvinte și expresii noi;</p> <p>Jocuri pentru exprimarea opiniilor proprii în legătură cu fapte din viața personală (în familie, la școală etc.).</p>
<p><b>1.4 Utilizarea limbajului în organizarea spațio- temporală</b></p> <p>Jocuri pentru denumirea de ființe și obiecte prezente în câmpul perceptiv;</p> <p>Jocuri de formularea răspunsurilor la întrebări despre relațiile spațiale dintre obiecte;</p> <p>Jocuri de orientare și organizare spațială și temporală cu verbalizare;</p> <p>Jocuri-exerciții cu formulare de răspunsuri la întrebări pe teme legate de spațialitate și de temporalitate.</p>
<p><b>1.5. Interacțiunea și comunicarea cu cei din jur :</b></p> <p>Jocuri de mimă /pantomimă;</p> <p>Jocuri cu marionete în vederea inițierii și desfășurării unui dialog;</p> <p>Jocuri de utilizare corectă a formulelor de adresare si de politețe;</p> <p>Jocuri-exerciții de folosire a cuvintelor noi în contexte situaționale;</p> <p>Jocuri de comunicare/relatare a unor fapte și întâmplări din viața cotidiană;</p> <p>Jocuri de comunicarea în grup;</p> <p>Jocuri de inițiere a unui dialog pe baza unui suport imagistic.</p>
<p><b>1.6. Exersarea în plan grafic a limbajului expresiv</b></p> <p>Jocuri-exerciții de copiere a unor cuvinte și propoziții simple și dezvoltate ;</p> <p>Jocuri de completare de rebusuri imagistice (set cuvinte familiare);</p> <p>Jocuri de asociere imagine - cuvânt – propoziție;</p>



**Clasa a IX-a**

Jocuri de completare de cuvinte lacunare, însoțite de imagine;  
 Jocuri cu cuvinte paronime;  
 Exerciții de copiere / transcriere a unui text scurt.

**2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice****Clasa a IX-a****2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător**

Jocuri pentru explorarea senzorială a obiectelor, ființelor:

- vizuale;
- auditive;
- olfactiv;
- gustativ;
- tactil-kinestezice.

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității:

- jocuri de coordonare oculo-motorie;
- jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale;
- redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual- acțional și imagistic;
- jocuri de sinteză perceptuală pe schemă corporală, în cadrul software-ului educativ;

Jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic:

- jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după criterii asociate;
- jocuri de asociere culoare-simbol (cifră, literă, figură geometrică);
- jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după criterii asociate (culoare - mărime - formă etc.);

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;
- jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat;

Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală:

- exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii, lunilor anului, anotimpurilor, succesiunea anotimpurilor;
- exercițiu-joc de asociere a anotimpurilor cu transformările din natură și semnele corespunzătoare ("Când se întâmplă?);
- joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-baiat);
- exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută;

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

- jocuri de imitare a unor conduite ("Ce meserie ți-ai ales?", "De-a bucătarul" etc.);
- jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare ("Magazinerii" etc.);
- jocuri cu reguli ("Șotron", "Iepurașul fără culcuș", "De-a musafirii", "Mergem la cumpărături" etc.);
- jocuri simbolic-reprezentative ("Meseriile", "Mimul", "Vânzătorul și cumpărătorul", "La magazin");
- jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriare, clasificare ( "Descompune și compune păpușa", "Puzzle", "Mare-mijlociu-mic", "Găsește și potrivește", "Caută vecinul!", "Urcă/ coboară scara", "Șirurile tematice");
- rezolvarea unor situații-problemă ("Ce vei face când ...?", "Micul pieton" etc.);
- jocuri de construcție ("Parcul cu mașini", "Ferma de păsări", "Orășelul copiilor", "Casa");
- dramatizare (imitări de personaje din povești);

Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur:

<b>Clasa a IX-a</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- învățarea unor forme de comunicare cu cei din jur;</li> <li>- jocuri de imitare a unor conduite;</li> <li>- jocuri cu reguli simple.</li> </ul>
<p><b>2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale</b></p> <p>Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului ("Să alintăm cuvintele", "Eu spun una, tu spui multe", "Dacă nu-i așa, cum e?", "Stop!");</li> <li>- jocuri de integrare prepozițională după suport imagistic ("Hai să facem o poveste!"; "Recunoaște personajul!");</li> <li>- participarea la situații de comunicare și relaționare socială;</li> <li>- audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești);</li> <li>- jocuri simbolice;</li> <li>- jocuri afective ("Masca tristă, masca veselă", "Clovnul"; "Hora spiridușilor");</li> <li>- jocuri de identificare cu un model ("Buni gospodari"; "Micii meșteri mari"; "Croitorul" etc.);</li> </ul> <p>Jocuri de socializare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor ("Așa da, așa nu", "Se poate așa ceva?", "Cuvinte magice");</li> <li>- jocuri de rol /dramatizări ("Între prieteni", "În vizită", "La picnic", "La spectacol", "La biserică"; "La teatru"; "În excursie"; "Scufița Roșie" etc);</li> <li>- jocuri cu alternanță de rol ("Vânzătorul", "Poștașul" etc.);</li> <li>- jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente ("Cine este vinovat?", "Învăț din greșelile lor!", "Cum e corect?");</li> </ul> <p>Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vizite, excursii, drumeții;</li> <li>- șezători, serbări, aniversări;</li> <li>- recitări de poezii, interpretări de cântece și dansuri moderne, populare, ("Carnavalul copiilor");</li> <li>- jocuri cu reguli individuale și colective ("Semaforul", "Foc și apă", "Pro-natura");</li> <li>- jocuri-competiții (concurs de dansuri și de costume; competiții sportive);</li> <li>- jocuri distractive</li> <li>- jocuri de relaxare</li> <li>- jocuri de imitare</li> </ul>

### **3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța**

<b>Clasa a IX-a</b>
<p><b>3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător</b></p> <p>Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice ("Ce obiect a dispărut?", "Telefonul fără fir", "Jocul degetelor", "Ploaia" etc.);</p> <p>Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri sincretice de analiză și sinteză în plan mental;</li> <li>- jocuri analitico-sintetice;</li> <li>- jocuri de comparație ("Jocul Loto", "Jocul perechilor" etc);</li> <li>- jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare ("Jocul omisiunilor", "Familia de animale");</li> <li>- jocuri de asociații ("Cel mai frumos model"; "Cum se numește tabloul tău?"; "Spune cum este corect!");</li> <li>- jocuri tip "rezolvare de probleme".</li> </ul> <p>Jocuri de memorie vizuală și auditivă ("Ghici ce lipsește!", "Spune ce ai reținut!");</p>

<b>Clasa a IX-a</b>	
<p>Jocuri de atenție ("Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!");</p> <p>Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de mimă/pantomimă ("Mimul");</li> <li>- jocuri de mișcare și ritm ("Bate în ritmul meu!");</li> <li>- jocuri verbale ("Fazan" ; "Ecou", "Hai să facem o poveste!", "Actorii");</li> <li>- dialoguri tematice/ jocuri de rol ("Doctorul și pacientul"; "Învățătoarea" etc)</li> </ul> <p>Jocuri funcționale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- senzorio-motorii ("Cald sau rece?", "La țintă", "Trăistuța fermecată" etc.);</li> <li>- perceptive ("Ce poate fi dulce?", "Ce culoare are ... ?", "Care este mai mare ? " etc.);</li> <li>- verbale ("Frământări de limbă", "Jocul rimelor") ;</li> </ul> <p>Jocuri de integrare a abilităților formate în comportamentul individual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii / jocuri cu subiecte din viața cotidiană ("Ce este și la ce folosește?"; "La masă", "La telefon"; "La piață" etc);</li> <li>- jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm pentru activitate sportivă, vizită, teatru etc.?" ; "Pregătirea rucsacului pentru excursie"; "Cum aranjăm masa festivă?");</li> <li>- jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!"; "Colectarea deșeurilor"; "Cui cerem ajutorul?");</li> <li>- jocuri-competiții/ de cooperare pe diverse teme, concursuri ("Cine știe, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret/ pictor/ recitator").</li> </ul>	
<p><b>3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative</b></p> <p>Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de mișcare;</li> <li>- jocuri de echilibru;</li> <li>- jocuri de expresie corporală ("Robotul"; "Călărețul");</li> <li>- jocuri de imitare gestuală ("Desen în oglindă", "Descoperă personajul!")</li> </ul> <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"> <li>- jocuri de manipulare și prehensivitate ("Zmeul", "Adună cât mai multe obiecte" etc.);</li> <li>- jocuri de îndemânare ("Să țesem frumos", "Coasem felicitări", "Construim din bețișoare");</li> <li>- jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Trasează cercuri cu ambele mâini", "Alege imaginile");</li> <li>- jocuri de incastrare;</li> <li>- jocuri de construcție ("Micul constructor"; "Calea ferată"; "Din bucățele");</li> <li>- jocuri de asamblare (Lego; "Totul la locul său"; "Să construim din bețișoare");</li> <li>- jocuri de expresie grafico-plastică (modelaj, colorare, desenare după model).</li> </ul>	

## Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a IX-a
<b>Expresie și comunicare</b>	Orientare și adaptare: Acțiuni Stări/emoții Obiecte Fenomene
<b>Senzații și percepții</b>	Obiecte Alimente Îmbrăcăminte Fenomene

<b>Domenii de conținut</b>	<b>Clasa a IX-a</b>
<b>Schema corporală și lateralitate</b>	Corpul uman Mișcări de bază
<b>Orientarea spațio-temporală</b>	Poziția obiectelor Relațiile dintre obiecte și fenomene Ordonarea, succesiunea evenimentelor
<b>Casa și școala</b>	Spațiile și utilitatea lor Mobilierul Activități specifice
<b>Autonomie personală</b>	Obiectele de toaletă Obiecte vestimentare Servirea mesei
<b>Familia și relațiile sociale</b>	Date personale Relațiile în familie Comportament dezirabil Prieteni Deplasarea cu mijloacele de transport

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

<b>Clasa a X-a</b>
<p><b>1.1. Receptarea mesajului oral</b></p> <p>Jocuri pentru ascultarea și înțelegerea mesajelor orale ("Ascultă cu atenție!", "Potrivește obiectul/imaginea la cuvânt", "Cel mai atent câștigă!");</p> <p>Jocuri de fixare, prin suport obiectual/ imagistic, a următoarelor cunoștințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbe ("Momentele zilei", "Orarul/programul zilnic!" etc.);</li> <li>- substantive ("În camera mea!", "Casa păpușii!", "Mijloace de transport!", "Cine face?", "Jocul meseriilor!" etc.);</li> <li>- adjective ("Spune cum este!");</li> <li>- exerciții-joc cu antonime – sinonime ("Arată ce este la fel!", "Grupează obiectele/ imaginile care sunt la fel!", "Arată ce este diferit!", "Grupează ce este diferit!");</li> <li>- pronume personal și posesiv;</li> <li>- numeralul.</li> </ul>
<p><b>1.2. Utilizarea/îmbogățirea vocabularului prin folosirea cuvintelor în contexte diferite</b></p> <p>Jocuri de denumire obiectuală și imagistică, cu precizarea funcției/ utilității obiectului („Ce este acesta?"; „La ce folosește ?" etc.);</p> <p>Jocuri - exerciții de integrare prepozițională după suport imagistic/ cu cuvinte date ("Pune jucăria .....pe/în!" , "Potrivește.... lângă/sub!", "Așază mingea.....în spatele/în fața/ între!", "Ascunselea", "Vânătoarea de comori!");</p> <p>Jocuri- exerciții de construire a unor enunțuri (propoziții simple/ dezvoltate ) pe baza unui set de cuvinte date sau a unui șir de întrebări;</p> <p>Jocuri de verbalizare pe marginea subiectelor surprinse în imagini pe diferite teme.</p>
<p><b>1.3. Integrearea cuvintelor și a expresiilor noi în propoziții simple/ dezvoltate</b></p> <p>Jocuri de ordonare cu verbalizare a unui set de planșe izolate/ în suită ce ilustrează cuvinte noi;</p> <p>Jocuri lexicale de utilizare a cuvintelor sinonim și antonime;</p> <p>Jocuri de construire a unor enunțuri (propoziții simple și dezvoltate) cu cuvinte și expresii noi;</p> <p>Jocuri de asociere de tipul „substantiv-adjectiv” și introducerea acestora în propoziții simple și dezvoltate.</p>
<p><b>1.4. Utilizarea limbajului în organizarea spațio- temporală</b></p> <p>Jocuri pentru denumirea de ființe și obiecte prezente în câmpul perceptiv;</p> <p>Jocuri-exerciții de formulare a răspunsurilor la întrebări despre relațiile spațiale dintre obiecte;</p> <p>Jocuri-exerciții de verbalizare a orientării și organizării spațiale și temporale:</p> <p>Formulare de răspunsuri la întrebări pe teme legate de spațialitate și de temporalitate.</p>
<p><b>1.5. Interacțiunea și comunicarea cu cei din jur :</b></p> <p>Jocuri de mimă /pantomimă (exprimarea emoțiilor: plăcere, bucurie, tristețe etc.; imitarea gesturilor unor persoane/personaje cunoscute etc.);</p> <p>Jocuri cu marionete în vederea inițierii și desfășurării unui dialog;</p> <p>Jocuri de utilizare corectă a formulelor de adresare și de politețe;</p> <p>Jocuri de folosire a cuvintelor noi în contexte situaționale;</p> <p>Jocuri de relatare a unor fapte și întâmplări din viața cotidiană;</p> <p>Jocuri de grup;</p> <p>Jocuri de inițiere a unui dialog pe baza unui suport imagistic;</p> <p>Exerciții-joc de continuare a unui dialog început;</p> <p>Jocuri de rol ("La cumpărături!", "La spectacol!", "La medic!", "Să vorbim la telefon!" etc).</p>

**Clasa a X-a****1.6. Exersarea în plan grafic a limbajului expresiv**

Jocuri-exerciții de copiere a unor cuvinte și propoziții simple și dezvoltate;  
 Jocuri de completare de rebusuri imagistice (set cuvinte familiare);  
 Jocuri-exerciții cu cuvinte paronime;  
 Exerciții de copiere / transcriere a unui text scurt;  
 Copieri selective;  
 Scriere după dictare a unui material verbal simplu ("Felicitări de ziua mamei", "Liste cu dorințe" etc)..

**2. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice****Clasa a X-a****2.1. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător**

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea psihomotricității:

- jocuri de coordonare oculo-motorie (contururi după șablon; colorare, decupare, confecționarea unor modele prin decupaje de forme și culori etc.);
- jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale;
- exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare ("Siluete lacunare");
- jocuri de sinteză perceptuală pe schemă corporală, în cadrul software-ului educativ;
- jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic;
- jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după criterii asociate: (culoare, mărime, formă, cantitate etc.);
- jocuri de asociere culoare-simbol ("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 criterii asociate (culoare - mărime - formă etc.);
- 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.

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 ("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);

Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală ;

- jocul anotimpurilor;
- exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută;

Jocuri pentru 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 cu reguli ("De-a musafirii", "Mergem la cumpărături" etc.)
- jocuri simbolic-reprezentative ("Meseriile", "Vânzătorul și cumpărătorul", "La librărie");
- rezolvarea unor situații-problemă ("Ce vei face când ...?", "Micul pieton" etc.).

**2.2. Formarea și dezvoltarea comunicării și relaționării sociale**

Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală): jocuri de expresie corporală, mișcare și ritm; jocuri de dans în pereche și în horă/jocuri sportive pe echipe;

- jocuri onomatopeice ("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?");

**Clasa a X-a**

- jocuri de integrare prepozițională după suport imagistic ("Hai să facem o poveste!"; "Recunoaște personajul!");
- participarea la situații de comunicare și relaționare socială;
- audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești);
- jocuri simbolice;
- jocuri afective ("Masca tristă, masca veselă", "Clovnul"; "Hora spiridușilor");
- mimarea unor stări afective: bucurie, tristețe etc;
- jocuri ce au conotații afective ("De-a mama și copilul");
- jocuri de identificare cu un model ("Buni gospodari"; "Micii meșteri mari"; "Bucătarul" etc.);

Jocuri de socializare:

- 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 excursie"; "Scufița Roșie" etc); jocuri cu alternanță de rol ("Vânătorul", "Poștașul" etc.);
- jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente ("Cine este vinovat?"; "Învăță din greșelile lor!"; "Cum e corect?");

Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale:

- vizite, excursii, drumeții;
- șezători, serbări, aniversări;
- jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase;
- jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare ("Colinde", "Capra", etc.);
- 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);
- jocuri distractive ("Încalță scaunul", "Sfoara", "Săritura în sac", "Portocala" Lingurile);
- jocuri de relaxare ("Sfinxul"; "La plajă");
- jocuri de imitare ("De-a bucătarul, De-a croitorul", "De-a polițistul", "De-a doctorul").

**3. Formarea și dezvoltarea competenței de a învăța****Clasa a X-a****3.1. Stimularea și dezvoltarea capacității psiho-individuale în vederea formării abilităților de adaptare/integrare la/în mediul înconjurător**

Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice ("Ce obiect a dispărut?", "Telefonul fără fir", etc.);

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

- jocuri sintetice de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental;
- jocuri analitico-sinetice;
- jocuri de comparație între imagini reprezentând culori, forme, ființe etc.
- jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare ("Jocul omisiunilor; Jocuri asociative". "Bucătarii iscusiți"; "La ce folosește...?");
- jocuri de asociații ("Cel mai frumos model"; "Cum se numește tabloul tău?");
- jocuri tip "rezolvare de probleme"(Jocuri de construcție în plan obiectual și/sau imagistic; Labirinte);
- jocuri de memorie vizuală și auditivă ("Ghici ce lipsește!");
- 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 ("Bate în ritmul meu!);cântece însoțite de mișcare ("Dacă vesel se trăiește!"; "Bate vântul frunzele!");

**Clasa a X-a**

- jocuri verbale: joc de exemplificări de cuvinte cu început dat; "Fazan" ; "Ecoul", "Hai să facem o poveste!", "Actorii"; recitări;
- dialoguri tematice/ jocuri de rol ("Doctorul și pacientul"; "Învățătoarea" etc.;

Jocuri funcționale:

- senzorio-motorii
- verbale;
- imitative: neverbale (jocuri de mimă/ pantomimă) și verbale (jocuri de rol/ dialoguri situaționale (" În vizită la un muzeu", "La farmacie", "Să organizăm o petrecere surpriză!"));

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 ("Ce este și la ce folosește?"; "La masă", "La telefon"; "La piață" etc);
- jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm în diferite situații.?", "Pregătirea rucsacului pentru excursie"; "Cum aranjăm masa festivă?");
- jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!"; "Colectarea deșeurilor"; "Cui cerem ajutorul?");
- jocuri-competiții/ de cooperare pe diverse teme, concursuri ("Cine știe, 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 ").

**3.2. Formarea unor abilități practic-aplicative**

Jocuri pentru formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale:

- jocuri de mișcare variate ("Cursa perechilor"; "Ștafeta" etc)
- jocuri de echilibru ("Cursa cu obstacole"; "Cursa cu paharele pline de apă"; "Nu scăpa bila"; "Ștafeta cu cartea/revista pe cap"; "Capcana"; "Ferește-te de crocodili!");
- jocuri de expresie corporală ("Robotul"; "Călărețul");
- jocuri de imitare gestuală ("Descoperă personajul!"; "La ce cuvânt m-am gândit?");

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

- jocuri de manipulare și prehensiune ("Zmeul", "Adună cât mai multe obiecte" etc.);
- jocuri de îndemânare ("Să țesem frumos", "Coasem felicitări"; "Construim din bețișoare");
- jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Trasează cercuri cu ambele mâini", "Alege imaginile " etc.);
- jocuri de incastrare;
- jocuri de construcție ("Micul constructor" etc");
- jocuri de asamblare (Lego; "Totul la locul său"; "Să construim din bețișoare");
- jocuri de expresie grafico-plastică.



## Conținuturi

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