

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 STIMULARE COGNITIVĂ

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

București, 2021

Notă de prezentare

Aria curriculară **Terapia educațională complexă și integrată** are alocată o normă de profesor 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, nederijată) 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-aur; ochi-văz etc), organism și mediu.

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

Educarea proceselor senzorial-motorii primare și dezvoltarea motricității generale vizează dezvoltarea unor abilități și deprinderi care constituie punctul de plecare în

dezvoltarea cognitivă, a limbajului, a comunicării, precum și operaționalizarea unor concepte matematice elementare. În dezvoltarea senzorială, unele experiențe de viață, cum ar fi cele care implică spațiul, timpul și cantitatea, au scopuri legate de matematică. Formarea și operaționalizarea unor concepte matematice elementare conduc la înțelegerea conceptului de număr și folosirea concretă a numerelor în situații cotidiene (exemplu : alegerea autobuzului corect, folosirea banilor etc.).

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

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

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

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

Competențe generale

- 1. Familiarizarea cu mediul ambient utilizând capacitățile senzoriale și motrice**
- 2. Utilizarea capacităților psiho-individuale pentru stimularea cunoașterii și învățării**
- 3. Manifestarea unor comportamente cognitive în relaționare și integrare în grup**

CLASA PREGĂTITOARE

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Familiarizarea cu mediul ambiant utilizând capacitățile senzoriale și motrice

Clasa Pregătitoare
<p>1.1. Identifică, distinge, descoperă obiectele din mediul înconjurător . Exerciții-joc de stimulare polisenzorială (vizual, auditiv, olfactiv, gustativ, tactil):</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de identificare și denumire a obiectelor: "Arată-mi...!", "Spune ce ai atins!"; - exerciții de observare și recunoaștere a persoanelor: "Arată pe...!", "Spune cine este?"; - exerciții de observare și recunoaștere a unui obiect dintr-o mulțime de obiecte: "Arată-mi obiectul...!"; "Arată ce-ți spun eu!"; - exerciții de observare și identificare de obiecte/imagini identice sau neidentice cu cel dat: "Potrivește la fel!", "Găsește obiectul la fel/diferit!"; - exerciții de observare și identificare a diferențelor între obiecte/imagini: "Găsește diferențele între obiecte/ imagini!"; - exerciții denumire, detectare, discriminare auditivă: "Cine face așa?", "De unde se aude?", joc "LOTO sonor", "Cine te-a strigat?", "Vocea șoptită" etc.; - exerciții de identificare și numire a caracteristicilor olfactive: "Ce miroase așa?", "Cum miroase ...?"; - exerciții de identificare și numire a principalelor caracteristici gustative: dulce, sărat, acru, amar: "Ce gust are...?"; - exerciții de asociere corectă a gustului cu alimente de bază, fructe, legume: "Salata de fructe!", "Ce ai gustat?"; "Cauta....!"
<p>1.2. Manipulează obiectele și descoperă diferite însușiri ale acestora. Exerciții de coordonare oculo - motorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de manipulare a obiectelor cu diverse forme, mărimi culori; - exerciții de manipulare a telefonului, a tabletei etc. - exerciții de pictat cu palma, cu degetele, cu diferite obiecte, materiale; - exerciții de modelare, frământare cu plastilină /lut/nisip kinetic; - exerciții-joc de umplere și golire a unor sticle, sau recipiente cu apă; - exerciții de găurire cu bețișoare a conturului unor forme; - exerciții –joc de construire a unui bloc/pod din cuburi; - joc puzzle.
<p>1.3. Descoperă elementele schemei corporale și lateralitatea. Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exercițiu-joc de identificare a poziției corpului și de redare a acesteia în plan obiectual-acțional: Joc cu palmele, joc de identificarea părților principale ale corpului, "Corpuri în mișcare"; - exerciții de recunoaștere și să denumire a părților mari și mici ale corpului: "Arată ce-ți spun eu!"; - exerciții - joc de sinteză perceptuală: puzzle schemă corporală; - exerciții-joc de identificare și completare a unor suporturi lacunare: "Ce parte de corp lipsește?"
<p>1.4. Descoperă structurile perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime). Exerciții perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă: "Cuburile/Paharele colorate!", "Încercuiește obiectul!", "Sortează după mărime!" etc.); - exerciții de ordonare/ seriere, după criteriul mărimii: "Piticii din poveste!", "Paharele colorate!", "Cercurile colorate!"; - exerciții de construcție utilizând cuburi sau alte jucării, după imitație, folosind criterii (culoare – mărime –formă); - exerciții analitico-sintetice: potrivire obiect-obiect, obiect-imagie: "Jocul Loto", "Jocul perechilor"; "Jocul umbrelor" etc.;

Clasa Pregătitoare
<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de potrivire a obiectelor după un contur dat; - exerciții de umplere a unor forme diferite, folosind plastilină, lut etc.;
<p>1.5. Descoperă unele elemente de organizare spațio-temporală. Exerciții perceptiv - motrice de orientare și organizare spațială:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte (sus, jos, pe, sub, lângă etc); - exerciții de poziționare a obiectelor din mediul apropiat (sus, jos, pe, sub, lângă etc); - exerciții de identificare/denumire a poziției în plan imagistic (lipire de figuri și forme, după cerințe/repere): "Mașina"; "Casa", "Pomul", "Descoperă locul obiectelor!".

2. Utilizarea capacităților psiho-individuale pentru stimularea cunoașterii și învățării

Clasa Pregătitoare
<p>2.1. Exersează reprezentări vizuale, auditive, tactile, kinestezice necesare stimulării intelectuale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții – joc: "Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir", "Cine te-a strigat", "Jocul degetelor – Ploaia", "Paznicul castelului" etc.; - exerciții de incastrare; - exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici: "Păpușa demontabilă"; "Să construim din piese lego!"; - exerciții de alcătuire a unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, sârmă etc.); - exerciții de reconstituire imagistică dintr-un număr (2-3 piese); - exerciții de sortare și clasificare în plan obiectual după caracteristici simple (mare-mic; tare-moale, ud-uscat, gros-subțire, cald-rece); „Alege obiectul...!"; - exerciții de suprapunere și asociere de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc. "Loto", "Jocul umbrelor", "Formează perechea!", "De unde a căzut bucățica" etc.; - exerciții de imitație nonverbală : "Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!" etc.; - exerciții- joc de atenție auditivă: "Când auzi..... fă așa.....!".
<p>2.2. Manifestă unele abilități/deprinderi autonomie personală și de conduită independentă .</p> <ul style="list-style-type: none"> -exerciții de recunoaștere a sălii de baie și a obiectelor de toaletă concret/ în imagini; -exerciții de comunicare (verbal sau nonverbal) a nevoii de a merge la toaletă; - exerciții de însușire a ordinii operațiilor necesare igienei mâinilor, feței, corpului - exerciții - joc de recunoaștere (nonverbal/ verbal) concret/ în imagini a mobilierului și dotărilor din sala de mese, bucătărie.
<p>2.3. Valorifică deprinderile dobândite și manifestă unele conduite independente.</p> <ul style="list-style-type: none"> -exerciții- joc de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană: "La masă", "La telefon", "La piață", "La cofetărie" etc..

3. Manifestarea unor comportamente cognitive în relaționare și integrare în grup

Clasa Pregătitoare
<p>3.1. Utilizează relații numerice între obiecte, ființe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții- joc cu obiecte (multe, puține, mai multe, mai puține etc.), - exerciții- joc cu membrii familiei (mai mare, mai mic etc.).
<p>3.2. Valorifică relațiile numerice între obiecte, ființe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții cu ființe – animale, păsări (câți/câte sunt, mai mulți/mai multe, mai puțin/mai puține, exemplu: familia de animale: "Scroafa cu porci", "Pisica cu pisoi", "Cloșca cu pui" etc.; - exerciții- joc cu figurine, jucării etc.

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa Pregătitoare
Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric	Explorare și discriminare în contexte variate: <ul style="list-style-type: none"> - obiecte, - persoane, - ființe, -alimente, -îmbrăcăminte, fenomene etc. Schema corporală și lateralitate: imitare mișcări generale, acțiuni, conștientizarea propriului corp, identificarea elementelor schemei corporale și a lateralității; Structuri perceptiv motrice de formă, mărime, culoare, spațiu și timp; Coordonare oculo – motorie.
Comportament cognitiv la nivelul capacităților/ psiho-individuale / proceselor psihice	Cunoașterea obiectelor familiare și a semnificațiilor acestora cu și fără suport vizual, auditiv, tactil, kinestezic; Identificarea și recunoașterea obiectelor după anumite criterii; Gândirea , memoria, imaginația, atenția, limbajul, voința: <ul style="list-style-type: none"> - analiza și sinteza perceptuală și/sau în plan mental; - încadrare; - alcătuire a unor obiecte/figuri/imagini din corpuri mai mici; - compararea și sortare/clasificarea plan obiectual/imagistic după caracteristici simple; - suprapunere și asociere de imagini - imitație nonverbală, verbală; - verbalizare a acțiunii cu obiectele; - formare a noțiunilor integratoare (vocabular tematic: culori, fructe, legume, animale, îmbrăcăminte, obiecte de igienă, meserii, mijloace de transport etc.); - descriere imagini simple; - realizarea unor sarcini simple, concrete.
Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social	Relații numerice între obiecte, ființe: <ul style="list-style-type: none"> - formarea de relații numerice între obiecte; - formarea de relații numerice între membrii familiei etc.; - formarea de relații numerice între ființe.

CLASA I**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Familiarizarea cu mediul ambiant utilizând capacitățile senzoriale și motrice**

Clasa I
<p>1.1. Identifică, distinge, descoperă obiectele din mediul înconjurător.</p> <p>Exerciții-joc de stimulare polisenzorială (vizual, auditiv, olfactiv, gustativ, tactil).</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de identificare și denumire a obiectelor: "Arată-mi....!", "Spune ce ai atins!"; - exerciții de observare și recunoaștere a persoanelor: "Arată pe...!", "Spune cine este?"; - exerciții de observare și identificare a diferențelor între obiecte/imagini: "Găsește diferențele între obiecte/ imagini!"; - exerciții denumire, detectare, discriminare auditivă: "Cine face așa?", "De unde se aude?", joc "LOTO sonor", "Cine te-a strigat?", "Vocea șoptită" etc.; - exerciții de identificare și numire a caracteristicilor olfactive: "Ce miroase așa?", "Cum miroase ...?"; - exerciții de identificare și numire a principalelor caracteristici gustative: dulce, sărat, acru, amar: "Ce gust are...?"; - exerciții de asociere corectă a gustului cu alimente de bază, fructe, legume: "Salata de fructe!", "Ce ai gustat?"; "Caută....!"; - exerciții de degustare și de asociere corectă gust- alimente de bază, fructe și legume corespunzătoare; - exerciții de numire a gusturilor de bază: dulce, sărat, acru; - exerciții vizual-auditive; - exerciții de suflat și de emitere de sunete cu ajutorul instrumentelor muzicale; - exerciții de denumire/identificare a instrumentelor muzicale indicate (tobă, fluier, clopotel, muzicuță, trompetă, castaniete, maracas, pianină etc).
<p>1.2. Manipulează obiectele și descoperă diferite însușiri ale acestora.</p> <p>Exerciții de coordonare oculo - motorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de manipulare a obiectelor cu diverse forme, mărimi culori; - exerciții de manipulare a telefonului, a tabletei etc. - exerciții de pictat cu palma, cu degetele, cu diferite obiecte, materiale; - exerciții de modelare, frământare cu plastilină /lut/nisip kinetic; - exerciții de găurire cu bețișoare a conturului unor forme; - exerciții –joc de construire a unui bloc/pod din cuburi; - joc puzzle; - exerciții- joc de prindere a obiectelor cu cleme pe o sfoară; - exerciții înșurubare /deșurubare, șnuruire/bobinare, așezare a pionilor pe tăbliță, a mărgelilor pe ață; - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor (gesturi fundamentale; control segmentar – mână dominantă /lateralitate; coordonare ochi – mână etc., utilizarea unor jucării muzicale cu manivelă/cheiță, jocul cu lacățul, jocul cu melcul);
<p>1.3. Descoperă elementele schemei corporale și lateralitatea.</p> <p>Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exercițiu-joc de identificare a poziției corpului și de redare a acesteia în plan obiectual-acțional: joc cu palmele, joc de identificarea părților principale ale corpului, "Corpuri în mișcare"; - exerciții – joc de control al respirației: "Respiră ca mine!" - exerciții de recunoaștere și să denumire a părților mari și mici ale corpului: "Arată ce-ți spun eu!"; - exerciții - joc de sinteză perceptuală: puzzle schemă corporală; - exerciții- joc de identificare și completare a unor suporturi lacunare: "Ce parte de corp lipsește?" - exerciții de modelare de fructe, legume, „Omulețul”, "Animăluțe din plastilină"; - exerciții - joc de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ, aplicații.

Clasa I

<p>1.4. Descoperă structurile perceptiv-motrice de bază .</p>
--

Exerciții perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic:

- exerciții de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă: "Cuburile/Paharele colorate!", "Încercuiește obiectul!", "Sortează după mărime!" etc.);
- exerciții de ordonare/ seriere, după criteriul mărimii: "Piticii din poveste!", "Paharele colorate!", "Cercurile colorate!";
- exerciții de construcție utilizând cuburi sau alte jucării, după imitație, folosind criterii (culoare – mărime – formă);
- exerciții analitico-sintetice: potrivire obiect-obiect, obiect-imagie: "Jocul Loto", "Jocul perechilor"; "Jocul umbrelor" etc.;
- exerciții de potrivire a obiectelor după un contur dat;
- exerciții de umplere a unor forme diferite, folosind plastilină, lut etc.;
- exerciții de divertisment grafic;
- exerciții-jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ, aplicații.

<p>1.5. Descoperă elementele de organizare spațio-temporală.</p>

- exerciții de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte (sus, jos, pe, sub, lângă etc);
- exerciții de poziționare a obiectelor din mediul apropiat (sus, jos, pe, sub, lângă etc);
- exerciții de identificare/denumire a poziției în plan imagistic (lipire de figuri și forme, după cerințe/repere): "Mașina"; "Casa", "Pomul", "Descoperă locul obiectelor!";
- exerciții perceptiv - motrice de orientare și organizare temporală:
- exerciții motrice de respectare a unui anumit ritm și de realizare a unei acțiuni: "Mergi odată cu mine!/Ține ritmul!", "Baloanele cu zilele săptămânii", "Stai pe roșu, treci pe verde!" etc.

2. Utilizarea capacităților psiho-individuale pentru stimularea cunoașterii și învățării

Clasa I

<p>2.1. Exersează reprezentări vizuale, auditive, tactile, kinestezice necesare stimulării intelectuale.</p>

- exerciții – joc: "Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir", "Cine te-a strigat", "Jocul degetelor – Ploaia", "Paznicul castelului" etc.;
- exerciții de incastrare;
- exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici: "Păpușa demontabilă"; "Să construim din piese lego!";
- exerciții de alcătuire a unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, sârmă, plastilină etc.);
- exerciții de reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese;
- exerciții de sortare și clasificare în plan obiectual după caracteristici simple (mare-mic; tare-moale, ud-uscat, gros-subțire, cald-rece); „Alege obiectul...!”;
- exerciții de imitație nonverbală pentru motricitate generală și pentru motricitatea aparatului fono-articulator: "Fă ca mine!", jocuri de mimă/pantomimă;
- exerciții de mișcare și ritm: "Mergi în ritmul meu!", cântece însoțite de mișcare : "Dacă vesel se trăiește!", "Bate vântul frunzele!" etc.;
- descriere imagini simple;
- exerciții – joc de executare a unor mișcări la comandă dată pentru controlarea reacțiilor motrice: "Morișca", "Actorii", "Mersul piticului", "Soldații", "Statuia", "Dans" etc..

Clasa I
<p>2.2. Manifestă unele abilități/deprinderi autonomie personală și de conduită independentă prin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de recunoaștere a sălii de baie și a obiectelor de toaletă concret/ în imagini; - exerciții de comunicare (verbal sau nonverbal) a nevoii de a merge la toaletă; - exerciții de însușire a ordinii operațiilor necesare igienei mâinilor, feței, corpului - exerciții - joc de recunoaștere (nonverbal/ verbal) concret/ în imagini a mobilierului și dotărilor din sala de mese, bucătărie și sufragerie.
<p>2.3. Valorifică deprinderile dobândite și manifestă unele conduite independente prin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții- joc de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană: "La masă", "La telefon", "La piață", "La cofetărie", etc.

3. Manifestarea unor comportamente cognitive în relaționare și integrare în grup

Clasa I
<p>3.1. Utilizează relații numerice între obiecte, ființe prin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții- joc cu obiecte (multe, puține, mai multe, mai puține etc.), - exerciții- joc cu membrii familiei (mai mare, mai mic etc.); - exerciții cu ființe – animale, păsări (câți/câte sunt, mai mulți/mai multe, mai puțin/mai puține.
<p>3.2. Valorifică relațiile numerice între obiecte, ființe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții cu ființe – animale, păsări (câți/câte sunt, mai mulți/mai multe, mai puțin/mai puține, exemplu: familia de animale: "Scroafa cu porci", "Pisica cu pisoi", "Cloșca cu pui" etc.; - exerciții- joc cu figurine, machete.

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa I
Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric	<p>Explorare și discriminare în contexte variate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - obiecte, - persoane, - ființe, - alimente, - îmbrăcăminte, fenomene etc. <p>Schema corporală și lateralitate: imitare mișcări generale, acțiuni, conștientizarea propriului corp, identificarea elementelor schemei corporale și a lateralității;</p> <p>Structuri perceptiv-motrice de formă, mărime, culoare, spațiu și timp;</p> <p>Coordonare oculo – motorie.</p>
Comportament cognitiv la nivelul capacităților psiho-individuale / proceselor psihice	<p>Cunoașterea obiectelor familiare și a semnificațiilor acestora cu și fără suport vizual, auditiv, tactil, kinestezic;</p> <p>Identificarea și recunoașterea obiectelor după anumite criterii;</p> <p>Gândirea, memoria, imaginația, atenția, limbajul, voința:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analiza și sinteza perceptuală și/sau în plan mental;

Domenii de conținut	Clasa I
	<ul style="list-style-type: none"> - încastrare; - alcătuire a unor obiecte/figuri/imagini din corpuri mai mici; - comparare și sortare/clasificare plan obiectual/imagistic după caracteristici simple; - suprapunere și asociere de imagini - imitație nonverbală, verbală; - verbalizare a acțiunii cu obiectele; - formare a noțiunilor integratoare (vocabular tematic: culori, fructe, legume, animale, îmbrăcăminte, obiecte de igienă, meserii, mijloace de transport etc.); - descriere imagini simple; - realizare de sarcini simple, concrete. - asociere de informații pentru crearea de conținuturi, produse, activități noi; - acțiuni cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii. - educare a reacției la diferiți stimuli; - executare de comenzi simple. - exersare de acțiuni pentru dezvoltarea unor deprinderi de autonomie personală (igienă, masă, somn etc.); - teme din viața cotidiană (trezirea, masa, pregătirea pentru școală, pregătirea pentru somn, etc.) - acțiuni concrete cu elementele mediului.
Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social	<p>Relații numerice între obiecte, ființe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formarea unor relații numerice între obiecte; - formarea unor relații numerice între membrii familiei etc.; - formarea unor relații numerice între ființe.

CLASA a II-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Familiarizarea cu mediul ambiant utilizând capacitățile senzoriale și motrice**

Clasa a II-a
<p>1.1. Identifică, distinge, descoperă obiectele din mediul înconjurător.</p> <p>Exerciții-joc de stimulare polisenzorială (vizual, auditiv, olfactiv, gustativ, tactil).</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de identificare și denumire a obiectelor: "Arată-mi....!", "Spune ce ai atins!"; - exerciții de observare și recunoaștere a persoanelor: "Arată pe...!", "Spune cine este?"; - exerciții de observare și recunoaștere a unui obiect dintr-o mulțime de obiecte: "Arată-mi obiectul...!"; "Arată ce-ți spun eu!"; - exerciții de observare și identificare de obiecte/imagini identice sau neidentice cu cel dat: "Potrivește la fel!", "Găsește obiectul la fel/diferit!"; - exerciții de observare și identificare a diferențelor între obiecte/imagini: "Găsește diferențele între obiecte/ imagini!"; - exerciții denumire, detectare, discriminare auditivă: "Cine face așa?", "De unde se aude?", joc "LOTO sonor", "Cine te-a strigat?", "Vocea șoptită" etc.; - exerciții de identificare și numire a caracteristicilor olfactive: "Ce miroase așa?", "Cum miroase ...?"; - exerciții de identificare și numire a principalelor caracteristici gustative: dulce, sărat, acru, amar: "Ce gust are...?"; - exerciții de asociere corectă a gustului cu alimente de bază, fructe, legume: "Salata de fructe!", "Ce ai gustat?"; "Caută....!".
<p>1.2. Manipulează obiectele și cunoaște diferite însușiri ale acestora.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de manipulare a obiectelor cu diverse forme, mărimi culori; - exerciții de manipulare a telefonului, a tabletei etc. - exerciții de pictat cu palma, cu degetele, cu diferite obiecte, materiale; - exerciții de modelare, frământare cu plastilină /lut/nisip kinetic; - exerciții- joc de umplere și golire a unor sticle, sau recipiente cu apă; - exerciții de găurire cu bețișoare a conturului unor forme; - exerciții –joc de construire a unui bloc/pod din cuburi; - exerciții- joc de prindere a obiectelor cu cleme pe o sfoară; - exerciții înșurubare /deșurubare, șnuruire/bobinare, așezare a pionilor pe tăbliță, a mărgelilor pe ață; - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor (gesturi fundamentale; control segmentar –mâna dominantă/lateralitate; coordonare ochi –mână etc., utilizarea unor jucării muzicale cu manivelă/cheiță, jocul cu lacățul, jocul cu melcul).
<p>1.3. Descoperă/utilizează elementele schemei corporale și lateralitatea.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exercițiu-joc de identificare a poziției corpului și de redare a acesteia în plan obiectual-acțional: Joc cu palmele, joc de identificarea partilor principale ale corpului, "Corpuri în mișcare"; - exerciții – joc de control al respirației: "Respiră ca mine!" - exerciții de recunoaștere și să denumire a părților mari și mici ale corpului: "Arată ce-ți spun eu!"; - exerciții - joc de sinteză perceptuală: puzzle schemă corporală; - exerciții- joc de identificare și completare a unor suporturi lacunare: "Ce parte de corp lipsește?" - exerciții de modelare de fructe, legume, „Omulețul” , "Animăluțe din plastilină"; - exerciții - joc de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ, aplicații.
<p>1.4. Descoperă/utilizează structurile perceptiv-motrice de bază.</p> <p>Exerciții perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă: "Cuburile/Paharele colorate!", "Încercuiește obiectul!", "Sortează după mărime!" etc.);

Clasa a II-a

- exerciții de ordonare/ seriere, după criteriul mărimii: "Piticii din povestel!", "Paharele colorate!", "Cercul colorate!";
- exerciții de construcție utilizând cuburi sau alte jucării, după imitație, folosind criterii (culoare – mărime – formă);
- exerciții analitico-sintetice: potrivire obiect-obiect, obiect-imaginație: "Jocul Loto", "Jocul perechilor"; "Jocul umbrelor" etc.;
- exerciții de potrivire a obiectelor după un contur dat;
- exerciții de umplere a unor forme diferite, folosind plastilină, lut etc.;
- exerciții-jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ, aplicații.

1.5. Descoperă structurarea spațio-temporală.

- exerciții de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte (sus, jos, pe, sub, lângă etc.);
- exerciții de poziționare a obiectelor din mediul apropiat (sus, jos, pe, sub, lângă etc.);
- exerciții de identificare/denumire a poziției în plan imagistic (lipire de figuri și forme, după cerințe/repere): "Mașina"; "Casa", "Pomul", "Descoperă locul obiectelor!";
- exerciții motrice de respectare a unui anumit ritm și de realizare a unei acțiuni: "Mergi odată cu mine! Ține ritmul!", "Baloanele cu zilele săptămânii", "Stai pe roșu, treci pe verde!" etc.;
- exerciții pentru înțelegerea reperelor temporale uzuale: acum, mai întâi, apoi, la final, azi, mâine, dimineață, seară etc.
- exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activități corespunzătoare: "Orarul în imagini";
- exerciții de identificare a elementelor caracteristice anotimpurilor: "Jocul anotimpurilor";
- exerciții de asociere a vestimentației specifice unui anotimp, cu genul corespunzător (fată-băiat).

2. Utilizarea capacităților psiho-individuale pentru stimularea cunoașterii și învățării**Clasa a II-a****2.1. Exersează reprezentări vizuale, auditive, tactile, kinestezice necesare stimulării intelectuale.**

- exerciții – joc: "Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir", "Cine te-a strigat", "Jocul degetelor – Ploaia", "Paznicul castelului" etc.;
- exerciții de alcătuire a unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, sârmă etc.);
- exerciții de reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese;
- exerciții de sortare și clasificare în plan obiectual după caracteristici simple (mare-mic; tare-moale, ud-uscat, gros-subțire, cald-rece); „Alege obiectul...!”;
- exercițiu-joc de formare a unor perechi de obiecte/ imagini pe o planșă/ tablă magnetică : "Găsește perechea", "Oglinda obiectelor" etc.;
- jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ, aplicații;
- exerciții-joc de memorie auditivă: poezii simple, "Repetă ce am spus!"; -"Când auzi..... fă așa.....!"
- exerciții pentru conștientizarea sunetelor în cuvinte, analiză-sinteză fonematică;
- exerciții de scriere-citire: "Recunoaște litera!", "Dați exemple de cuvinte cu litera dată!";
- exerciții de copiere, a literelor învățate;
- desene libere sau cu temă dată: „Familia mea”, "Copacul înflorit", „Casa” etc.;
- completare de desene lacunare;
- exercițiu-joc de realizare de colaje simple : "Mozaic", "Anotimpurile", "Covorul colorat",
- exerciții – joc de executare a unor mișcări la comandă dată pentru controlarea reacțiilor motrice: "Morișca", "Actorii", "Mersul piticului", "Soldații", "Statuia", "Dans" etc.;
- exerciții – joc de control vocal prin exersarea vorbirii în șoaptă sau în tonalități diferite: "Telefonul";

Clasa a II-a
<p>- exerciții de formare a noțiunilor integratoare (vocabular tematic: culori, fructe, legume, animale, îmbrăcăminte, obiecte de igienă, meserii, mijloace de transport etc.);</p> <p>-exerciții - joc de relaxare : "Marea și valurile", "Zborul", "Ascultă-ți corpul!", "Calmul muntelui", "Împinge peretele!", "Trenulețul relaxării", "Mingea care relaxează", "Masajul".</p>
<p>2.2. Manifestă unele deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă.</p> <p>- exerciții-joc de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană: "La masă", "La telefon", "La piață" etc.;</p> <p>- jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală : "La școală"; "Cum ne îmbrăcăm?", "Cum aranjăm masa?" etc.;</p> <p>- exerciții de acțiune concretă cu elementele mediului : "Protejați natura!", "O faptă bună" etc.;</p> <p>- jocuri-competiții pe diverse teme: "Cine știe, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret", "Cel mai bun dansator" etc.;</p> <p>- concursuri (desen, dans, cântec, gătit etc.).</p>
<p>2.3. Valorifică deprinderile dobândite și manifestă unele conduite independente .</p> <p>-exerciții- joc de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană: "La masă", "La telefon", "La piață", "La cofetărie", etc.;</p>

3. Manifestarea unor comportamente cognitive în relaționare și integrare în grup

Clasa a II-a
<p>3.1. Utilizează relații numerice între obiecte, ființe</p> <p>- exerciții- joc cu obiecte (multe, puține, mai multe, mai puține etc.),</p> <p>- exerciții- joc cu membrii familiei (mai mare, mai mic etc.);</p>
<p>3.2. Valorifică relațiile numerice între obiecte, ființe.</p> <p>- exerciții cu ființe – animale, păsări (câți/câte sunt, mai mulți/mai multe, mai puțin/mai puține, exemplu: familia de animale: "Scroafa cu porci", "Pisica cu pisoi", "Cloșca cu pui" etc.;</p> <p>- exerciții- joc cu figurine, machete.</p>

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a II -a
Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric	<p>Explorare și discriminare în contexte variate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - obiecte, - persoane, - ființe, - alimente, - îmbrăcăminte, fenomene etc. <p>Schema corporală și lateralitate: imitare mișcări generale, acțiuni, conștientizarea propriului corp, identificarea elementelor schemei corporale și a lateralității;</p> <p>Structuri perceptiv motrice de formă, mărime, culoare, spațiu și timp;</p> <p>Coordonare oculo – motorie.</p>

Domenii de conținut	Clasa a II -a
Comportament cognitiv la nivelul capacităților psiho-individuale / proceselor psihice	<p>Cunoașterea obiectelor familiare și a semnificațiilor acestora cu și fără suport vizual, auditiv, tactil, kinestezic; Identificarea și recunoașterea obiectelor după anumite criterii; Gândirea, memoria, imaginația, atenția, limbajul, voința:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analiza și sinteza perceptuală și/sau în plan mental; - încastrare; - alcătuire a unor obiecte/figuri/imagini din corpuri mai mici; - compararea și sortare/clasificarea plan obiectual/imagistic după caracteristici simple; - suprapunere și asociere de imagini - imitație nonverbală, verbală; - verbalizare a acțiunii cu obiectele; - formare a noțiunilor integratoare (vocabular tematic: culori, fructe, legume, animale, îmbrăcăminte, obiecte de igienă, meserii, mijloace de transport etc.); - descriere imagini simple; - realizare de sarcini simple, concrete. - asociere de informații pentru crearea de conținuturi, produse, activități noi; - acțiuni cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii; - educarea reacției adecvate la diferiți stimuli; - executare de comenzi simple; - exersare unor acțiuni pentru dezvoltarea unor deprinderi de autonomie personală (igienă, masă, somn etc.); - teme din viața cotidiană (trezirea, masa, pregătirea pentru școală, pregătirea pentru somn etc.); - realizare de acțiuni concrete cu elementele mediului.
3. Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social	<p>Relații numerice între obiecte, ființe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formare de relații numerice între obiecte; - formare de relații numerice între membrii familiei etc.; - formare de relații numerice între ființe; - stabilire de relații numerice cu figurine/personaje povești.

CLASA a III-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Familiarizarea cu mediul ambiant utilizând capacitățile senzoriale și motrice**

Clasa a III-a
<p>1.1. Recunoaște obiectele din mediul înconjurător.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de clasificare, după similaritate (obiecte „identice” sau „neidentice”); - exerciții de clasificare, după caracteristici simple (mic-mare, greu-ușor, mult-puțin, aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece); - exerciții de clasificare, după material (de ex. lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, cauciuc, piele, lână etc.); - exerciții de selectare tactilă (de ex., în trei pungi netransparente există obiecte care se deosebesc printr-o singură caracteristică: mic- mare, aspru-neted, tare-moale, gros-subțire); - exerciții de numire a gusturilor de bază: dulce, sărat, acru; - exerciții de denumire/identificare a instrumentelor muzicale indicate (tobă, fluier, clopotel, muzicuță, trompetă, castaniete, maracas, pianină etc); - audiții muzicale și vizualizări de filme.
<p>1.2. Manipulează obiectele și recunoaște diferite însușiri ale acestora</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de manipulare a telefonului, a tabletei etc. - exerciții de pictat cu palma, cu degetele, cu diferite obiecte, materiale; - exerciții de modelare, frământare cu plastilină /lut/nisip kinetic; - exerciții-joc de umplere și golire a unor sticle, sau recipiente cu apă; - exerciții de găurire cu bețișoare a conturului unor forme; - exerciții-joc de construire a unui bloc/pod din cuburi; - exerciții înșurubare /deșurubare, șnuruire/bobinare, așezare a pionilor pe tăbliță, a mărgelilor pe ață; - exerciții de simulare cusături, divertisment grafic (plan vertical, orizontal, material diferit), parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon, colorare, “Găsește traseul!”, “Drumul șoricelului!”, “Condu albina la floare!” etc.; - exerciții/jocuri cu mingea, popice, cercuri etc.; - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor -gesturi fundamentale; control segmentar – mâna dominantă /lateralitate; coordonare ochi-mână.
<p>1.3. Recunoaște elementele schemei corporale și lateralitatea.</p> <p>Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exercițiu-joc de identificare a poziției corpului și de redare a acesteia în plan obiectual-acțional: ” Sculptorul /Statuia”, “Corpuri în mișcare”; - exerciții-joc de control al respirației: ”Respiră ca mine!” - exerciții de recunoaștere și să denumire a părților mari și mici ale corpului: “Arată ce-ți spun eu!”; - exerciții-joc de sinteză perceptuală: puzzle schemă corporală; - exerciții- joc de identificare și completare a unor suporturi lacunare: “Siluete lacunare ”; - exerciții de modelare „Omulețul” , ”Animăluțe din plastilină”.
<p>1.4. Cunoaște și utilizează structurile perceptiv-motrice de bază.</p> <p>Exerciții perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă: “Cuburile/Paharele colorate!”, “Încercuiește obiectul!” - exerciții de construcție utilizând cuburi sau alte jucării, după imitație, folosind criterii (culoare – mărime –formă); - exerciții analitico-sintetice: potrivire obiect-obiect, obiect-imagie: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor” etc.; - exerciții de potrivire a obiectelor după un contur dat; - exerciții de umplere a unor forme diferite, folosind plastilină, lut etc.; - exerciții de divertisment grafic.

Clasa a III-a**1.5. Identifică structurarea spațio-temporală**

Exerciții perceptive - motrice de orientare și organizare temporală:

- exerciții motrice de respectare a unui anumit ritm și de realizare a unei acțiuni: "Mergi odată cu mine!/Ține ritmul!", "Baloanele cu zilele săptămânii", "Stai pe roșu, treci pe verde!" etc.;
- exerciții pentru înțelegerea reperelor temporale uzuale: acum, mai întâi, apoi, la sfârșit, azi, mâine, ieri, dimineață, seară, prânz etc.
- exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii: expresii ritmate/rimate, poezii;
- exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activități corespunzătoare: "Orarul în imagini";
- exerciții de identificare a elementelor caracteristice anotimpurilor: "Jocul anotimpurilor", "Calendarul naturii";
- exerciții de asociere a vestimentației specifice unui anotimp, cu genul corespunzător (fată-băiat);
- exerciții de recunoaștere și ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor unei întâmplări scurte.

2. Utilizarea capacităților psiho-indivduale pentru stimularea cunoașterii și învățării**Clasa a III-a****2.1. Exersează reprezentări vizuale, auditive, tactile, kinestezice necesare stimulării intelectuale**

Exerciții de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice:

- exerciții – joc: "Ce obiect a dispărut?", "Telefonul fără fir", "Cine te-a strigat",
- Exerciții de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței:
- analiza și sinteza perceptuală și/sau în plan mental:
 - exerciții de incastrare;
 - exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici: "Păpușa demontabilă"; "Să construim din piese lego!";
 - exerciții de alcătuire a unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice);
 - exerciții de reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese (puzzle);
 - compararea și sortare/clasificarea:
 - exerciții de sortare și clasificare în plan obiectual și imagistic, după caracteristici simple (mare-mic; aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece; înalt - scund): „Alege obiectul...!”;
 - exerciții joc de înțelegerea unor comenzi gestuale simple;
 - jocuri de exersare a aparatului fono-articulator (jocuri onomatopice, jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele);
 - exerciții de formare a noțiunilor integratoare (vocabular tematic: culori, fructe, legume, animale, îmbrăcăminte, obiecte de igienă, meserii, mijloace de transport etc.);
 - exerciții-joc de integrare propozițională cu sau fără suport vizual: propoziții lacunare, "Cuvinte amestecate";
 - dialoguri tematice cu sau fără suport obiectual/imagistic: "Cine, ce, unde, cu ce,.....?";
 - jocuri de rol, "Doctorul și pacientul", "Învățătoarea", "Magazinul" etc;
 - exerciții de dezvoltare a vocabularului (sinonimie-antonimie);
 - exerciții de povestire, repovestire cu sau fără suport imagistic/verbal;
 - descriere imagini simple;
 - exerciții pentru conștientizarea sunetelor în cuvinte, analiză-sinteză fonematică;
 - exerciții de scriere-citire: "Recunoaște litera!", "Dați exemple de cuvinte cu litera dată!";
 - exerciții de copiere, a literelor învățate;
 - imaginația:
 - jocuri de construcție sau de asamblare în plan obiectual: "Casa", "Podul", "Trenul", "Șarpele", "Castelul", "Robotul", "Adăpostul animalelor", "Coșul", "Lădița", "Mașină",

Clasa a III-a
- exerciții - joc de relaxare : "Marea și valurile", "Zborul", "Ascultă-ți corpul!", "Calmul muntelui", "Împinge peretele!", "Trenulețul relaxării", "Mingea care relaxează", "Masajul care îți face bine" etc.).
2.2. Realizează deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă - 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-competiții pe diverse teme: "Cine știe, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret", "Cel mai bun dansator" etc.; - concursuri (desen, dans, cântec, gătit etc.).
2.3. Valorifică deprinderile dobândite și manifestă unele conduite independente - exerciții- joc de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană: "La masă", "La telefon", "La piață", "La cofetărie", etc.; - jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală : "La școală"; "Cum ne îmbrăcăm?", "Cum aranjăm masa?" etc.; - exerciții de acțiune concretă cu elementele mediului: "Protejați natura!", "O faptă bună" etc..

3. Manifestarea unor comportamente cognitive în relaționare și integrare în grup

Clasa a III-a
3.1. Utilizează relații numerice între obiecte, ființe. - exerciții- joc cu obiecte (multe, puține, mai multe, mai puține etc.); - exerciții- joc cu membrii familiei (mai mare, mai mic etc.); - exerciții cu ființe – animale, păsări (câți/câte sunt, mai mulți/mai multe, mai puțin/mai puține, exemplu: familia de animale: "Scroafa cu porci", "Pisica cu pisoi", "Cloșca cu pui" etc.); - exerciții- joc cu figurine, jucării etc.
3.2. Utilizează relații numerice între simboluri, unități de măsură. - exerciții de verbalizare a acțiunii de măsurare, cu folosirea corectă a termenilor care descriu lungimea: "lung", "scurt", "mai lung", "mai scurt", "la fel de lung", "cel mai lung", "cel mai scurt": "Alegea sfoara mai lungă!"; - exerciții de măsurare a corpurilor solide și lichide , utilizând unități neconvenționale (pahare, câni, găletușe, creioane, sfoară, panglică) și convenționale (vase gradate, sticla de 1 litru, greutatea de 1 kg, 500 grame, metru de croitorie, metru de tâmplărie, rigle gradate etc.); - exerciții de verbalizare a acțiunii de cântărire, cu folosirea corectă a termenilor care descriu masa corpului : "greu", "ușor", "mai greu", "mai ușor", "la fel de greu" : "La moară". "Alege punga mai grea!".

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a III-a
Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric	Explorare și discriminare în contexte variate: - obiecte, - persoane, - ființe, - alimente, - îmbrăcăminte, fenomene etc. Schema corporală și lateralitate: imitare mișcări generale, acțiuni, conștientizarea propriului corp, identificarea elementelor

Domenii de conținut	Clasa a III-a
	<p>schemei corporale și a lateralității; Structuri perceptiv motrice de formă, mărime, culoare, spațiu și timp; Coordonare oculo – motorie.</p>
<p>Comportament cognitiv la nivelul capacităților psiho-individuale / proceselor psihice</p>	<p>Cunoașterea obiectelor familiare și a semnificațiilor acestora cu și fără suport vizual, auditiv, tactil, kinestezic; Identificarea și recunoașterea obiectelor după anumite criterii;</p> <p>Gândirea , memoria, imaginația, atenția, limbajul, voința:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analiza și sinteza perceptuală și/sau în plan mental; - încastre; - alcătuire de obiecte/figuri/imagini din corpuri mai mici; - comparare și sortare/clasificare plan obiectual/imagistic după caracteristici simple; - suprapunere și asociere de imagini - imitație nonverbală, verbală; - verbalizare a acțiunii cu obiectele; - formare a noțiunilor integratoare (vocabular tematic: culori, fructe, legume, animale, îmbrăcăminte, obiecte de igienă, meserii, mijloace de transport etc.); - descriere imagini simple, povestire după imagini; - sarcini simple, concrete. - asociere de informațiilor pentru crearea de conținuturi, produse, activități noi; - reacții adecvate la diferiți stimuli; - comenzi simple; - acțiuni pentru dezvoltarea unor deprinderi de autonomie personală (igienă, masă, somn etc.); - teme din viața cotidiană (trezirea, masa, pregătirea pentru școală, pregătirea pentru somn, etc.) - acțiuni concrete cu elementele mediului.
<p>Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social</p>	<p>Relații numerice între obiecte, ființe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - relații numerice între obiecte; - relații numerice între membrii familiei etc.; -relații numerice între ființe; relațiilor numerice; -simboluri; asocierea unor simboluri; - unități de măsură; utilizare adecvată a unităților de măsură.

CLASA a IV-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Familiarizarea cu mediul ambiant utilizând capacitățile senzoriale și motrice**

Clasa a IV- a
<p>1.1. Identifică obiectele din mediul înconjurător .</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții-joc de stimulare polisenzorială (vizual, auditiv, olfactiv, gustativ, tactil. - exerciții de stimulare perceptivă, prin asocierea mai multor analizatori: - exerciții stereognozice (tactil, motric, vizual): - exerciții de utilizare a celei mai simple operații de selectare și grupare (de ex. mingi de tenis și cuburi; creioane și gume de șters); - exerciții de selectare, după similaritate, a unei anume categorii de obiecte dintr-o diversitate de categorii de obiecte; - exerciții de clasificare, după similaritate (obiecte „identice” sau „neidentice”); - exerciții de clasificare, după caracteristici simple (mic-mare, greu-ușor, mult-puțin, aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece); - exerciții olfactiv-gustative: - exerciții de degustare și de asociere corectă gust- alimente de bază, fructe și legume corespunzătoare; - exerciții de numire a gusturilor de bază: dulce, sărat, acru; - exerciții vizual-auditive; - exerciții de suflat și de emiteră de sunete cu ajutorul instrumentelor muzicale; - exerciții de denumire/identificare a instrumentelor muzicale indicate.
<p>1.2. Manipulează obiectele și descoperă diferite însușiri ale acestora</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de coordonare oculo-motorie: - exerciții de manipulare a obiectelor cu diverse forme, mărimi culori; - exerciții de manipulare a telefonului, a tabletei etc.; - exerciții de pictat cu palma, cu degetele, cu diferite obiecte, materiale; - exerciții de modelare, frământare cu plastilină /lut/nisip kinetic; - exerciții- joc de umplere și golire a unor sticle, sau recipiente cu apă; - exerciții de găurire cu bețișoare a conturului unor forme; - exerciții –joc de construire a unui bloc/pod din cuburi; - joc puzzle; - exerciții- joc de prindere a obiectelor cu cleme pe o sfoară; - exerciții înșurubare /deșurubare, șnuruire/bobinare, așezare a pionilor pe tăbliță, a mărgelilor pe ață; - exerciții de divertisment grafic (plan vertical mai ales, orizontal, material diferit), parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon, colorare, “Găsește traseul!”, “Drumul șoricelului!”, “Condu albina la floare!”.
<p>1.3. Utilizează elementele schemei corporale și lateralitatea.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității: - exercițiu-joc de identificare a poziției corpului și de redare a acesteia în plan obiectual-acțional: Joc cu palmele, joc de identificarea părților principale ale corpului, “Corpuri în mișcare”; - exerciții – joc de control al respirației: ”Respiră ca mine!”; - exerciții de recunoaștere și să denumire a părților mari și mici ale corpului: “Arată ce-ți spun eu!”; - exerciții - joc de sinteză perceptuală: puzzle schemă corporală; - exerciții- joc de identificare și completare a unor suporturi lacunare: “Ce parte de corp lipsește?”; - exerciții de modelare de fructe, legume, „Omulețul”, ”Animăluțe din plastilină”; - exerciții - joc de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ, aplicații.

Clasa a IV- a

1.4. Utilizează structurile perceptiv-motrice de bază .

- exerciții de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă: "Cuburile/Paharele colorate!", "Încercuiește obiectul!", "Sortează după mărime!" etc.);
- exerciții de ordonare/ seriere, după criteriul mărimii: "Piticii din poveste!", "Paharele colorate!", "Cercurile colorate!";
- exerciții de construcție utilizând cuburi sau alte jucării, după imitație, folosind criterii (culoare – mărime – formă);
- exerciții analitico-sintetice: potrivire obiect-obiect, obiect-imagie: "Jocul Loto", "Jocul perechilor"; "Jocul umbrelor" etc.;
- exerciții de potrivire a obiectelor după un contur dat;
- exerciții de umplere a unor forme diferite, folosind plastilină, lut etc.;
- exerciții de divertisment grafic;
- exerciții-jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ, aplicații.

1.5. Utilizează structurarea spațio-temporală

- exerciții perceptiv - motrice de orientare și organizare spațială:
- exerciții de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte (sus, jos, pe, sub, lângă etc);
- exerciții de poziționare a obiectelor din mediul apropiat (sus, jos, pe, sub, lângă etc);
- exerciții de identificare/denumire a poziției în plan imagistic (lipire de figuri și forme, după cerințe/repere): "Mașina"; "Casa", "Pomul", "Descoperă locul obiectelor!";
- exerciții perceptiv - motrice de orientare și organizare temporală:
- exerciții pentru înțelegerea reperelor temporale uzuale: acum, mai întâi, apoi, la final, azi, mâine, dimineață, seară etc.
- exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activități corespunzătoare: "Orarul în imagini";
- exerciții de identificare a elementelor caracteristice anotimpurilor: "Jocul anotimpurilor";
- exerciții de asociere a vestimentației specifice anotimpurilor.

2. Utilizarea capacităților psiho-individuale pentru stimularea cunoașterii și învățării

Clasa a IV- a

2.1. Exersează reprezentări vizuale, auditive, tactile, kinestezice necesare stimulării intelectuale.

- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice:
- exerciții – joc: "Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir", "Cine te-a strigat", "Jocul degetelor – Ploaia", "Paznicul castelului" etc.;
- exerciții de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței:
- analiza și sinteza perceptuală și/sau în plan mental:
- exerciții de alcătuire a unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice);
- exerciții de reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese (puzzle);
- compararea și sortare/clasificarea:
- exerciții de modificare cantitativă a mulțimilor de obiecte, prin adăugare („punere împreună”) / luare, scădere de obiecte, mărime/ micșorare;
- exerciții de suprapunere și asociere de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc. : "Loto", "Jocul umbrelor", "Formează perechea!", "De unde a căzut bucățița" etc.;
- exerciții de identificare a diferențelor între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare: "Jocul diferențelor", "Ce este diferit?" etc.;
- exerciții de clasificare, după 1-2 criterii (formă, culoare, mărime, utilitate etc.) ;
- abstractizarea și generalizarea:
- exerciții de includere în aceeași categorie : "Jocul mulțimilor"; "Găsește locul potrivit!" etc.;
- exerciții-joc asociative: "Jocul categoriilor": "Familia de animale"; "Salata de legume";

Clasa a IV- a
<p>"Care este casa lui?", "La ce folosește ...?", "Ce mănâncă...?", "Al cui este instrumentul/obiectul?" etc.;</p> <ul style="list-style-type: none"> -exerciții joc cu figuri geometrice: "Geomag", "Tangram primar" etc. - exerciții de operare în centrul 0-5, în plan obiectual/imagistic cu sau fără sprijin. - memoria vizuală și auditivă: - exerciții-joc de extragere a unui element dintr-un set de 2 obiecte/ imagini percepute anterior : " Ghici ce lipsește!"; - exercițiu-joc de formare a unor perechi de obiecte/ imagini pe o planșă/ tablă magnetică : "Găsește perechea", "Oglinda obiectelor" etc.; - jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ, aplicații; - exerciții- joc de memorie auditivă: poezii simple, "Repetă ce am spus!"; - recunoașterea / reproducerea, în desen, a unor elemente grafice / geometrice / fenomene ale naturii cu ajutor (cercul, soarele, ploaia, fulgerul); - atenția: - exerciții de imitație nonverbală : "Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!" etc.; - exerciții de incastre (precizie); - exerciții de construire a unui obiect identic cu cel dat ca model: "Atenție la asemănare!", "Fă la fel!".
<p>2.2. Manifestă deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții -joc 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?" etc.; - exerciții de acțiune concretă cu elementele mediului : "Protejați natura!", "O faptă bună" etc.; - jocuri-competiții pe diverse teme: "Cine știe, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret", "Cel mai bun dansator" etc.; - concursuri (desen, dans, cântec, gătit etc.).
<p>2.3. Valorifică deprinderile dobândite și manifestă unele conduite independente .</p> <ul style="list-style-type: none"> -exerciții- joc de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană: "La masă", "La telefon", "La piață", "La cofetărie", etc.

3. Manifestarea unor comportamente cognitive în relaționare și integrare în grup

Clasa a IV- a
<p>3.1. Utilizează relații numerice între obiecte, ființe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții- joc cu obiecte (multe, puține, mai multe, mai puține etc.); - exerciții- joc cu membrii familiei (mai mare, mai mic etc.); - exerciții- joc cu figurine, jucării etc.
<p>3.2. Utilizează relații numerice între simboluri, unități de măsură .</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de verbalizare a acțiunii de măsurare, cu folosirea corectă a termenilor care descriu lungimea: "lung", "scurt", "mai lung", "mai scurt", "la fel de lung", "cel mai lung", cel mai scurt": "Alege sfoara mai lungă!"; - exerciții de măsurare a corpurilor solide și lichide, utilizând unități neconvenționale (pahare, câni, găletușe, creioane, sfoară, panglică) și convenționale (vase gradate, sticla de 1 litru, greutatea de 1 kg, 500 grame, metru de croitorie, metru de tâmplărie, rigle gradate).

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a IV- a
Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric	<p>Explorare și discriminare în contexte variate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - obiecte, - persoane, - ființe, -alimente, -îmbrăcăminte, fenomene etc. <p>Schema corporală și lateralitate: imitare mișcări generale, acțiuni, conștientizarea propriului corp, identificarea elementelor schemei corporale și a lateralității;</p> <p>Structuri perceptiv motrice de formă, mărime, culoare, spațiu și timp;</p> <p>Coordonare oculo – motorie.</p>
Comportament cognitiv la nivelul capacităților psiho-individuale/ proceselor psihice	<p>Cunoașterea obiectelor familiare și a semnificațiilor acestora cu și fără suport vizual, auditiv, tactil, kinestezic;</p> <p>Identificarea și recunoașterea obiectelor după anumite criterii;</p> <p>Gândirea , memoria, imaginația, atenția, limbajul, voința:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analiza și sinteza perceptuală și/sau în plan mental; - încastrare; - alcătuire a unor obiecte/figuri/imagini din corpuri mai mici; - comparare și sortare/clasificare plan obiectual/imagistic după caracteristici simple; - suprapunere și asociere de imagini - imitație nonverbală, verbală; - verbalizare a acțiunii cu obiectele; - formare a noțiunilor integratoare (vocabular tematic: culori, fructe, legume, animale, îmbrăcăminte, obiecte de igienă, meserii, mijloace de transport etc.); - descriere imagini simple; - realizare de sarcini simple, concrete. - asociere de informații pentru crearea de conținuturi, produse, activități noi; - acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană. - reacție adecvată la diferiți stimuli; - comenzi simple. - acțiuni pentru dezvoltarea unor deprinderi de autonomie personală (igienă, masă, somn etc.); - teme din viața cotidiană (trezirea, masa, pregătirea pentru școală, pregătirea pentru somn, etc.) - acțiuni concrete cu elementele mediului.
Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social	<p>Relații numerice între obiecte, ființe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - relații numerice între obiecte; - relații numerice între membrii familiei etc.; - relații numerice între ființe; relațiilor numerice cu figurine / personaje povești; - simboluri; asocierea unor simboluri; - unități de măsură; utilizare adecvată a unităților de măsură.

Sugestii metodologice

Stimularea cognitivă a copilului cu dizabilități intelectuale are o notă de specificitate, cu un parcurs diferit de dezvoltarea cognitivă și învățarea instrumentală a copilului obișnuit. Structurarea proceselor de cunoaștere la copilul cu dizabilitate intelectuală se referă la dobândirea instrumentelor de bază ale cunoașterii (citit, scris, socotit) și la formarea unor tehnici elementare de muncă intelectuală. E necesar ca activitățile desfășurate în cadrul acestei arii să aibă un pronunțat caracter ludic, jocul fiind cea mai eficientă cale de stimulare cognitivă în cazul acestui tip de copil.

Învățătorul - educator și profesorul - educator trebuie să utilizeze tehnici de flexibilizare cognitivă, pentru a valorifica potențialul de cunoaștere al elevului, dar și valențele educației, care reprezintă direcții către valorile culturii naționale și universale, către mediul înconjurător natural și cultural, către cunoașterea de către elevi a valorilor care reprezintă norme sociale, relații interpersonale și comportamente sociale dezirabile.

Cogniția combină mai multe procese mentale: percepția și reprezentarea, memoria, limbajul, gândirea și raționamentul, rezolvarea de probleme. Ideea de bază este de a forma la copiii cu dizabilități intelectuale severe posibilitatea de a "ști cum" să reacționeze în situații cotidiene de viață, dar și de a le îmbogăți sfera generală de informații și cunoștințe.

Activitățile educațional-terapeutice de stimulare cognitivă vor ține cont de achizițiile elevilor din programul de dimineață și vor avea ca scop principal, de a pune copilul să le exerseze în contexte diferite, cât mai familiale, în cadrul unor teme ca: "Eu și familia mea", "La cumpărături cu colegii mei" etc. Importantă este organizarea activităților din cadrul temelor cu legătura între ele în sensul că, după o activitate cum ar fi "Ne pregătim pentru teatru", să urmeze o alta precum "Ne pregătim pentru circ", astfel încât elevul să aibă prilejul să folosească o serie de informații din prima temă (ca de exemplu ne cumpărăm bilete, ne pregătim mașina etc.), dar totodată, să poată face și diferențieri între ceea ce vizionăm la teatru și ceea ce vizionăm la circ.

Este foarte important ca operațiile, acțiunile, activitățile desfășurate, să fie bine exersate și însușite înainte de a trece la operații, acțiuni, activități noi, astfel încât să se obțină modificări durabile în plan cognitiv. La un anumit interval de timp, este indicat să se desfășoare "activități integratoare", în sensul că, elevul să reia toate activitățile desfășurate anterior, la un nivel superior. Astfel: în cadrul unei teme precum "La cumpărături", elevii vor trebui să știe să folosească formule de adresare, să descrie anumite produse, să știe să le facă reclamă, să știe să citească o listă de mărfuri, să calculeze banii, să exerseze diverse gesturi etc. În felul acesta, avem certitudinea că achizițiile școlare ale elevilor își găsesc expresia în comportamente adecvate, care să le permită adaptarea. În cadrul unei activități, de obicei este indicat să se vizeze competențe desprinse din competențele generale în ansamblul lor.

Este necesar să se urmărească stimularea perceptivă, integrarea perceptivă, formarea raționamentului perceptiv, verigi importante pentru trecerea spre cognitiv și logic. Este important ca activitățile alese să antreneze din punct de vedere afectiv.

În continuare, câteva exemple de cum se poate raporta învățătorul-educator sau profesorul-educator la diversele discipline din programul de predare pentru a stimula adecvat elevii. Sugestiile sunt orientative și lasă loc fiecărui cadru didactic să-și organizeze activitatea cât mai creativ.

a. Elemente de matematică. Conținutul învățării să vizeze fapte și situații cu semnificație în viața cotidiană. De exemplu: să compare cantități, folosind măsuri neconvenționale și convenționale, să folosească banii, să-și organizeze timpul. În activitățile cotidiene, să învețe să compare, să clasifice, să adune, să scadă. Să-și poată forma deprinderi aritmetice prin manipularea cantităților și a numerelor, în mod gradual, dezvoltând înțelegerea unor relații și algoritmi de calcul elementar. Învățătorul/profesorul-educator poate selecta procedee și metode de învățare care să structureze percepția vizuală, capacitățile tactil - kinestezice. Este absolut necesar ca activitățile să fie adaptate nivelului psihoindividual și de vârstă ale elevului (clasei de elevi), sub raportul înțelegerii limbajului și înțelegerii acestuia (acestora).

b. Explorarea mediului înconjurător. Este extrem de utilă pentru copiii cu dizabilități severe, cunoașterea plantelor, a mediului în care se dezvoltă ele, a ciclului lor de viață, a modului lor de îngrijire. Varietatea plantelor și animalelor, explorarea lor, îi ajută pe copii să conștientizeze diferențele dintre aspectele lumii înconjurătoare, să identifice similarități, să poată grupa sau clasifica.

Învățătorul/profesorul-educator trebuie să aibă în vedere că un obiectiv important, în activitățile de cunoaștere, este să dezvolte la copilul cu dizabilități severe, relații emoționale adecvate cu privire la plante și animale să-l învețe să respecte orice înseamnă viață. Astfel că elevii vor fi antrenați în îngrijirea plantelor din clasă, curtea școlii, în organizarea "colțului viu": acvariu, creșterea și îngrijirea unor animale mici.

Cunoștințele și înțelegerea începe de la explorarea acestora cu ajutorul simțurilor. Copilul va putea astfel să sorteze și să clasifice materialele sau obiectele, să identifice asemănări și deosebiri dintre ele, să le numească, să descrie proprietățile lor caracteristice.

Copiii pot fi puși în situația de a experimenta schimbările pe care materialele le pot suferi: de formă, volum, stare (ex. înghețarea apei, topirea ciocolatei, dizolvarea zahărului în apă etc.), să înțeleagă diferențele dintre schimbările reversibile și ireversibile ale materiei.

d. Cunoașterea și igiena corpului uman. Se va urmări cunoașterea părților corpului, a funcțiilor principalelor organe, și în special, a regulilor de igienă corporală pentru prevenirea îmbolnăvirilor.

EXEMPLE ORIENTATIVE DE SUBIECTE APLICATIVE

1. Corpul uman
2. Familia
3. Școala
4. Orașul/localitatea
5. Țara noastră
6. Reguli de circulație
7. Reguli igienico-sanitare
8. Reguli de comportare civilizată
9. Meserii, unelte
10. Evenimente festive
11. Excursii, vizionări de spectacole
12. Formulare cu destinație oficială
13. Povestiri, poezii

Evaluarea reprezintă o componentă importantă a procesului de învățământ. Se recomandă cu prioritate metode moderne de evaluare precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor, centrarea pe progresul personal, realizarea unor activități care să valorifice achizițiile copiilor și să stimuleze în același timp dezvoltarea de valori și atitudini în contexte firești, adaptate vârstei. Este recomandabil ca evaluarea să se realizeze prin raportare la competențele specifice, evitându-se comparațiile între elevi. De asemenea, evaluarea orientează cadrul didactic în reglarea strategiilor de predare, pentru o mai bună adecvare la particularitățile individuale și de vârstă ale elevilor.

Procesul de evaluare valorifică și experiențele de învățare / competențele dobândite de către copii în contexte nonformale sau informale. Rezultatele elevilor vor fi înregistrate, comunicate și discutate cu părinții/reprezentanții legali. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui copil.

Bibliografie

1. Albu, C., (2006), *Psihomotricitate*, 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*, București: Editura Pro Humanitate;
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, coordonator Inspectoratul Școlar Județean Prahova

Nume, prenume	Instituție de apartenență
Botezatu Măndița	Centrul Școlar de Educație Incluzivă, Comuna Filipeștii de Târg
Petre Mihaela	Centrul Școlar de Educație Incluzivă, Comuna Filipeștii de Târg
Gociu Claudia	Centrul Școlar de Educație Incluzivă Ploiești