

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 ușoare și moderate**

București, 2021

Notă de prezentare

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

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

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

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

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

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

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

Ludoterapia, Jocul didactic, o formă de organizare a cogniției și o cale de organizare a cunoașterii conduce la stimularea și dezvoltarea capacităților cognitive ale copilului, educarea trăsăturilor de personalitate și realizarea obiectivelor de cunoaștere ale procesului de predare-învățare este evidentă; prin jocul didactic, elevul își angajează întregul potențial psihic, își antranează observația, își cultivă inițiativa, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, își dezvoltă spiritul de cooperare, de echipă.

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

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

Competențe generale

- 1. Explorarea senzorială și motrică a lumii înconjurătoare în vederea formării conduitelor de orientare, cunoaștere și adaptare la mediul ambiant**
- 2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea formării unor comportamente independente**
- 3. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**

CLASA PREGĂTITOARE

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Explorarea senzorială și motrică a lumii înconjurătoare în vederea formării conduitelor de orientare, cunoaștere și adaptare la mediul ambiant

Clasa pregătitoare
<p>1.1 Explorarea polisenzorială a obiectelor din mediul apropiat Exerciții de stimulare perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori :</p> <p>a) exerciții stereognozice (tactil, motric, vizual):</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de clasificare, după similaritate (obiecte „identice” sau „neidentice”); - exerciții de clasificare, după caracteristici simple (aspru-neted, tare- moale, gros-subțire, cald-rece); - exerciții de clasificare, după material (de ex. lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, porțelan, cauciuc, piele, lână, bumbac etc.); - exerciții de selectare tactilă (de ex., în trei pungi netransparente există obiecte care se deosebesc printr-o singură caracteristică: aspru-neted, tare-moale, gros-subțire); <p>b) exerciții olfactiv-gustative (degustare);</p> <p>c) exerciții vizual-auditive (vizionări de filme dublate de explicații verbalizate/ sonor /fond muzical).</p> <p>Exerciții de explorare a obiectelor din mediul înconjurător:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de manipulare a obiectelor; - exerciții de grupare a obiectelor pe categorii (mașini, bile, bețișoare); - exerciții de sortare și clasificare după anumite criterii (culoare, mărime, formă etc.).
<p>1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <p>a) coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, colorare etc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor (gesturi fundamentale; control segmentar – mâna dominantă/lateralitate; coordonare ochi-mână etc.); <p>b) schemă corporală și lateralitate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (“Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate”); - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”, “Incastre cu animale”); - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic modelare „Omulețul”; - Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ. <p>c) conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);</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 criterii asociate: (culoare, mărime, formă) [ex: “Cuburile colorate”, “Încercuiește obiectul!” ; - exerciții de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după mai multe criterii (culoare – mărime –formă); - exerciții analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor”; - exerciții de colorat și desenat; - Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ. <p>d) orientare, organizare, structurare spațio-temporală</p> <p>Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de localizare a poziției unui obiect, în raport cu schema corporală; - jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat; <p>Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală (“Mergi în ritmul dat de mine!”, “Stai pe roșu, treci pe verde!”);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii; - Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare (“Orarul în

Clasa pregătitoare

- imagini”);
- Jocul anotimpurilor;
- Exercițiu-joc de identificare/ memorare a semnelor corespunzătoare fiecărui anotimp (“Copacul anotimpurilor”);
- Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp ;
- Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor;

2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-indivduale în vederea formării unor comportamente independente

Clasa pregătitoare

2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice

Exerciții de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice (“Ce obiect a dispărut ?”, “Telefonul fără fir”, “Jocul degetelor – Ploaia” etc.);

- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor spațiale (de ex: așezare de obiecte cu/ fără ghidaj, desen liber).

Exerciții de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței:

1. Exerciții de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental:

- exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici (“Păpușa demontabilă”; “Să construim din piese lego!”; Jocul Logi II);
- exerciții de reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese (puzzle);

2. Exerciții de comparație și clasificare:

- exerciții de comparare și clasificare, după caracteristici simple (mare-mic; aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece; înalt - scund); „Alege obiectele...!”;
- exerciții de comparare a două mulțimi diferite cantitativ (“Care e cel mai mare?” ; “Unde e mai mult?”);
- exerciții de suprapunere și asociere de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc (“Loto” etc; “Jocul umbrelor”; “Formează perechea!” etc.);
- exerciții de clasificare după mai multe criterii (formă, culoare, mărime);

3. Jocuri de memorie vizuală și auditivă

- exerciții de extragere a unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/ imagini percepute anterior (« Ce a fost aici? »);
- reproducerea, în desen, a unor elemente grafice/ fenomene ale naturii, după contur (cercul, soarele, ploaia, fulgerul);
- exercițiu-joc de formare a unor perechi de obiecte/ imagini pe o planșă/ tablă magnetică (“Formează perechea”, “Oglinda obiectelor”);
- jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ ;
- exerciții de memorare de poezii și cântece;

4. Exerciții de atenție

(“Privește atent!”, “Mâini dibace”, “Fă ca mine!”, “Urmărește traseul!”)

- exerciții de incastre, puzzle, joc Logi II ;

5. Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:

a. nonverbale:

- jocuri de mimă/ pantomimă (“Mimul”);
- jocuri de mișcare și ritm (“Mergi în ritmul meu!”);
- cântece însoțite de mișcare (“Dacă vesel se trăiește!”; “Bate vântul frunzele!”);

b. verbale

- jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele);
- dialoguri tematice/ jocuri de rol (“Doctorul și pacientul”; “Învățătoarea” etc);
- exerciții de dezvoltare a vocabularului ;
- exerciții de memorizare, povestire.

6. Exerciții-joc pentru dezvoltarea imaginației:

Clasa pregătitoare
<ul style="list-style-type: none"> - jocuri de construcție sau de asamblare în plan obiectual (de ex: "Casa", "Podul", "Trenul", "Șarpele", "Castelul", "Robotul" etc.); - desene libere sau cu temă dată („Familia mea“, "Copacul inverzit“, „Casa“, "Peisaj", "Vaza cu flori", Coșul cu fructe"); - desene lacunare, colaje "Mozaic"; - exerciții de completare verbală a propozițiilor cu sau fără sprijin imagistic; - exerciții de povestire după imagini; - joc de rol / dramatizări („Imaginează personajul", "Ce minuni face Zâna cea bună?", "Moș Crăciun"); <p>7. Exerciții pentru dezvoltarea proceselor de inhibiție voluntară și a autocontrolului;</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții - joc de executare a unor mișcări la comandă dată pentru controlarea reacțiilor motrice (exp: "Morișca"); - exerciții - joc de control vocal prin exersarea vorbirii în șoaptă sau în tonalități diferite (de ex: "Telefonul"); - exerciții - joc de relaxare (de ex: "Marea și valurile", "Zborul" etc.).
<p>2.2 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană ("La masă", "La telefon"; "La piață", „În parc" etc.); - Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm?", "Cum aranjăm masa?"); - Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!"); - Jocuri-competiții pe diverse teme ("Cine stie, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret"; "Cel mai talentat desenator"; "Cel mai harnic elev" etc.); - Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.).

3. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social

Clasa pregătitoare
<p>3.1 Formarea unor relații numerice între obiecte, ființe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între membrii familiei etc; - Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între ființe – animale, păsări (familia de animale : "Scroafa cu porci", "Pisica cu pisoi", "Cloșca cu pui").
<p>3.2 Formarea unor relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple</p> <ul style="list-style-type: none"> -Exerciții de urmărire a unor fenomene naturale pentru observarea legăturii cauză-efect (de ex: copacul se mișcă pentru că bate vântul etc.).

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa pregătitoare
1. Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric	a) Explorarea polisenzorială - dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice; - stimularea perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori ; stereognozia; b) Psihomotricitatea - coordonare oculo-motorie; - schemă corporală și lateralitate; - conduitele perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - orientare, organizare și structurare spațio-temporală;
2. Comportament cognitiv la nivelul capacităților psiho-individuale proceselor psihice	a) Reprezentări temporale și spațiale; b) Stimularea proceselor gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței; Gândirea - comparație și clasificare; Memoria Atenția Tipuri de comunicare (nonverbal și verbal) Imaginație și creativitate Procese de inhibiție voluntară și autocontrol c) Deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă
3. Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social	- relații numerice între obiecte și ființe; - relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple.

CLASA I**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1.Explorarea senzorială și motrică a lumii înconjurătoare în vederea formării conduitelor de orientare, cunoaștere și adaptare la mediul ambiant**

Clasa I
<p>1.1 Explorarea polisenzorială a obiectelor din mediul apropiat Exerciții de stimulare perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori :</p> <p>a) exerciții stereognozice (tactil, motric, vizual):</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de clasificare, după similaritate (obiecte „identice” sau „neidentice”). - exerciții de clasificare, după caracteristici simple (aspru-neted, tare- moale, gros-subțire, cald-rece); - exerciții de clasificare, după material (de ex. lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, porțelan, cauciuc, piele, lână, bumbac etc.); - exerciții de selectare tactilă (de ex., în trei pungi netransparente există obiecte care se deosebesc printr-o singură caracteristică: aspru-neted, tare-moale, gros-subțire); <p>b) exerciții olfactiv-gustative (degustare);</p> <p>c) exerciții vizual-auditive (vizionări de filme dublate de explicații verbalizate/ sonor /fond muzical);</p> <p>Exerciții de explorare a obiectelor din mediul înconjurător:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de manipulare a obiectelor; - exerciții de grupare a obiectelor pe categorii (mașini, bile, bețișoare); - exerciții de sortare și clasificare după anumite criterii (culoare, mărime, formă etc.);
<p>1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <p>a) coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor (gesturi fundamentale; control segmentar – mâna dominantă/lateralitate; coordonare ochi-mână etc.); <p>b) schemă corporală și lateralitate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (“Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate”); - Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acesteia (“Siluete în mișcare”); - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”, “Incastre cu animale”); - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțiunilor și imagistic; - modelare „Omulețul”, “Animale” din plastilină; <p>Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ.</p> <p>b) conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);</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 criterii asociate: (culoare, mărime, formă) [ex: “Cuburile colorate”, “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după mărime!” etc.]; - exerciții de ordonare/ serie, după criteriul mărimii; - exerciții de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după mai multe criterii (culoare – mărime –formă); - exerciții analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor”; - exerciții de redare a conturului pe bază de șablon; - exerciții de colorat și desenat; - Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ. <p>c) orientare, organizare, structurare spațio-temporală</p>

Clasa I

Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială

- jocuri de localizare a poziției unui obiect, în raport cu schema corporală ;
- jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat;
- jocuri de redare a poziției în plan imagistic;

Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală (“Mergi în ritmul dat de mine!”, “Baloanele cu anotimpuri”, “Stai pe roșu, treci pe verde!”);

- Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii;
- Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare (“Orarul în imagini”);
- Jocul anotimpurilor;
- Exercițiu-joc de memorare a anotimpurilor;
- Exercițiu-joc de identificare/ memorare a semnelor corespunzătoare fiecărui anotimp (“Copacul anotimpurilor”);
- Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat);
- Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor.

2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea formării unor comportamente independente

Clasa I

2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice

Exerciții de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice (“Ce obiect a dispărut ?”, “Telefonul fără fir”, “Jocul degetelor – Ploaia” etc.);

- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor spațiale (de ex: așezare de obiecte cu/ fără ghidaj, desen liber);
- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor temporale / cauzalitate (de ex., ordonarea corectă a imaginilor ilustrând succesiunea unui eveniment);

Exerciții de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței:

1. Exerciții de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental:

- exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici (“Păpușa demontabilă”; “Să construim din piese lego!”; Jocul Logi II);
- exerciții de reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese (puzzle);

2. Exerciții de comparație și clasificare:

- exerciții și jocuri asupra mulțimilor (descoperirea mulțimilor, constituirea mulțimilor, descrierea mulțimilor, ordonări prin relații de ordine : înainte, după ;
- exerciții de comparare în plan obiectual și imagistic;
- exerciții de comparare și clasificare, după caracteristici simple (mare-mic; aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece; înalt - scund); „Alege obiectele...!”;
- exerciții de comparare a două mulțimi diferite cantitativ (“Care e cel mai mare?” ; “Unde e mai mult?”);
- exerciții de suprapunere și asociere de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc (“Loto” etc; “Jocul umbrelor”; “Formează perechea!” etc.);
- exerciții de identificare a diferențelor între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare (“Jocul diferențelor”);
- exerciții de diferențiere după un criteriu dat (“Joc imagistic pentru cuvinte opuse”);
- exerciții de clasificare după mai multe criterii (formă, culoare, mărime);

3. Exerciții cu unele elemente de abstractizare și generalizare:

a) Exerciții de realizare a corespondenței mulțime obiectuală- imagine-simbol (număr-cifră):

- exerciții de asociere mulțime – număr de obiecte; (“Pune jetonul potrivit!” etc.);
- exerciții de punere în corespondență „mulțime – număr de elemente simbol (număr-cifră)”.

Clasa I

b) Exerciții de utilizare a elementelor de geometrie:

- exerciții de recunoaștere și desenare a liniilor (dreaptă, curbă);
- exerciții de recunoaștere a formelor geometrice;
- exerciții de reconstituire imagistică a unui ansamblu geometric, după model obiectual ("Casa"; "Mașina"; "Omulețul");

c) Jocuri cu elemente de abstractizare și generalizare:

- jocul omisiunilor (excluderea elementelor nepotrivite dintr-un ansamblu/ sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu);
- jocuri asociative ("Jocul categoriilor": "Familia de animale"; "Salata de legume"; "Care este casa lui?", "La ce folosește ...?");
- jocul ghicitorilor;

d) Exerciții - joc tip "rezolvare de probleme":

- exerciții pentru recunoașterea și identificarea problemelor ("Cursa cu obstacole");
- exerciții de descompunere a problemei în elementele ei constitutive (de ex., curățenia în sala de clasă);
- jocuri de construcție în plan obiectual și/ sau imagistic; labirinte simple (identificarea unor trasee pe un suport grafic); trasee simple în relief sau în plan imagistic (parcurgerea cu degetul/cu creionul) "Găsește traseul!"; "Drumul șoricelului!";
- exerciții de includere în aceeași categorie ("Jocul mulțimilor"; "Găsește locul potrivit!");
- exerciții de realizare a corespondenței unu la unu ("Mama și puiul"; "Ceșcuța are farfurie"; "Fiecare păpușă la pătuțul ei" etc.);

4. Jocuri de memorie vizuală și auditivă

- exerciții de extragere a unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/ imagini percepute anterior (« Ce a fost aici? »);
- reproducerea, în desen, a unor elemente grafice/ geometrice/ fenomene ale naturii, după indicație verbală (cercul, soarele, ploaia, fulgerul);
- exercițiu-joc de formare a unor perechi de obiecte/ imagini pe o planșă/ tablă magnetică ("Formează perechea", "Oglinda obiectelor");
- jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ ;
- exerciții de memorare de poezii și cântece;

5. Exerciții de atenție

("Privește atent!", "Mâini dibace", "Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!");

- exerciții de construire a unui obiect identic cu cel dat ca model "Atenție la asemănare !";
- exerciții de incastre, puzzle, joc Logi II ;
- exerciții de recunoaștere a unor semne, elemente grafice;

6. Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:

a. nonverbale:

- jocuri de mimă/ pantomimă ("Mimul");
- jocuri de mișcare și ritm ("Mergi în ritmul meu!");
- cântece însoțite de mișcare ("Dacă vesel se trăiește!"; "Bate vântul frunzele!");

b. verbale

- jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopeice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele;
- dialoguri tematice/ jocuri de rol ("Doctorul și pacientul"; "Învățătoarea" etc);
- exerciții de dezvoltare a vocabularului (sinonimie-antonimie);
- exerciții de citire a literelor de tipar (Recunoaște litera!);
- exerciții de memorizare, povestire.

7. Exerciții-joc pentru dezvoltarea imaginației

- jocuri de construcție sau de asamblare în plan obiectual (de ex: "Casa", "Podul", "Trenul", "Șarpele", "Castelul", "Robotul" etc.);
- desene libere sau cu temă dată („Familia mea“, „Copacul inverzit“, „Casa“, „Peisaj“, „Vaza cu flori“, Coșul cu fructe“);
- desene lacunare, colaje "Mozaic";

Clasa I
<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de completare verbală a propozițiilor cu sau fără sprijin imagistic; - exerciții de povestire după imagini; - joc de rol / dramatizări („Imaginează personajul”, “Ce minuni face Zâna cea bună?”, “Moș Crăciun”); <p>8. Exerciții pentru dezvoltarea proceselor de inhibiție voluntară și a autocontrolului</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții - joc de executare a unor mișcări la comandă dată pentru controlarea reacțiilor motrice (de exp: “Morișca”, “Actorii” etc.); - exerciții - joc de control vocal prin exersarea vorbirii în șoaptă sau în tonalități diferite (de ex: “Telefonul”); - exerciții - joc de relaxare (de ex: “Marea și valurile”, “Zborul” etc.).
<p>2.3 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană (“La masă”, “La telefon”; “La piață”, „În parc” etc.); - Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală (“La școală”; “Cum ne îmbrăcăm?”, “Cum aranjăm masa?”); - Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului (“Respectați natura!”); - Jocuri-competiții pe diverse teme (“Cine știe, câștigă”, “Ștafeta”, “Cel mai bun interpret”, “Cel mai talentat desenator”; “Cel mai harnic elev” etc.); - Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.).

3. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social

Clasa I
<p>3.1 Formarea unor relații numerice între obiecte, ființe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între membrii familiei etc.; - Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între ființe – animale, păsări (familia de animale : “Scroafa cu porci”, “Pisica cu pisoi”, “Cloșca cu pui”).
<p>3.2 Formarea unor relații numerice între simboluri, unități de măsură</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de verbalizare a programului zilnic/orarului, respectând succesiunea lor; - joc de rol “La cumpărături”, cu utilizarea unei combinații de monede și bancnote; - 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”.
<p>3.3 Formarea unor relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exerciții de urmărire a unor fenomene naturale pentru observarea legăturii cauză-efect (de ex: copacul se mișcă pentru că bate vântul etc.); - Exerciții de descriere a unor legături cauzale naturale sau mecanice, cu utilizarea unor elemente științifice simple despre: plante, fenomene ale naturii.

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa I
1. Comportament cognitiv la nivelul perceptiv-motric	a) Explorarea polisenzorială - dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice; - stimularea perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori ; stereognozia; b) Psihomotricitatea - coordonare oculo-motori;e - schemă corporală și lateralitate; - conduitele perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - orientare, organizare și structurare spațio-temporală.
2. Comportament cognitiv la nivelul capacităților psihice individuale proceselor psihice	a) Reprezentări temporale și spațiale b) Stimularea preceselor gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței; Gândirea - analiză și sinteză perceptuală și în plan mental; - comparație și clasificare; - elemente de abstractizare și generalizare; Memoria Atenția Tipuri de comunicare (nonverbal și verbal) Imaginație și creativitate Procese de inhibiție voluntară și autocontrol c) Deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă
3. Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social	- relații numerice între obiecte, ființe ; - relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple.

CLASA a II-a

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Explorarea senzorială și motrică a lumii înconjurătoare în vederea formării conduitelor de orientare, cunoaștere și adaptare la mediul ambiant

Clasa a II-a
<p>1.1 Explorarea polisenzorială a obiectelor din mediul apropiat Exerciții de stimulare perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori :</p> <p>c) exerciții stereognozice (tactil, motric, vizual):</p> <ul style="list-style-type: none"> -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 clasificare, după similaritate (obiecte „identice” sau „neidentice”); - exerciții de clasificare, după caracteristici simple (aspru-neted, tare- moale, gros-subțire, cald-rece); - exerciții de clasificare, după material (de ex. lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, porțelan, cauciuc, piele, lână, bumbac etc.); - exerciții de selectare tactilă (de ex., în trei pungi netransparente există obiecte care se deosebesc printr-o singură caracteristică: aspru-neted, tare-moale, gros-subțire); <p>b) exerciții olfactiv-gustative (degustare);</p> <p>c) exerciții vizual-auditiv (vizionări de filme dublate de explicații verbalizate/ sonor /fond muzical);</p> <p>Exerciții de explorare a obiectelor din mediul înconjurător:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de manipulare a obiectelor; - exerciții de grupare a obiectelor pe categorii (mașini, bile, bețișoare); - exerciții de sortare și clasificare după anumite criterii (culoare, mărime, formă etc.); - exerciții-joc de identificare a formelor obiectelor din mediul ambiant; - exerciții de ordonare și seriere după un criteriu, cu precizarea poziției într-o serie („primul”, „ultimul”, „al doilea” etc);
<p>1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <p>a) coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță/ a mărgelilor pe ață; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor (gesturi fundamentale; control segmentar – mâna dominantă/lateralitate; coordonare ochi-mână etc.); <p>b) schemă corporală și lateralitate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (“Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate”); - Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acesteia (“Siluete în mișcare”); - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”, “Incastre cu animale”); - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic; - modelare „Omulețul”, “Animale” din plastilină; - desen /test proiectiv “Omulețul”; <p>Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ</p> <p>d) conduite 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 criterii asociate: (culoare, mărime, formă) [ex: “Cuburile colorate”, “Încercuiește obiectul”, “Sortează după mărime!” etc.]; - exerciții de ordonare/ seriere, după criteriul mărimii; - exerciții de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după mai multe

Clasa a II-a

criterii (culoare – mărime –formă);

- exerciții analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor”;
- exerciții de redare a conturului pe bază de șablon;
- exerciții de colorat și desenat;
- Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ;
- Programul perceptiv-motric M. Frostig.

e) orientare, organizare, structurare spațio-temporală

Exerciții 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 de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: “Omidă”; “Casa” etc);

Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală (“Mergi în ritmul dat de mine!”, “Baloanele cu lunile anului”, “Stai pe roșu, treci pe verde!”);

- Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii;
- Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare (“Orarul în imagini”);
- Jocul anotimpurilor;
- Exercițiu-joc de memorare a lunilor anotimpurilor;
- Exercițiu-joc de identificare/ memorare a semnelor corespunzătoare fiecărui anotimp (“Copacul anotimpurilor”);
- Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat);
- Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor.

2.Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-indivduale în vederea formării unor comportamente independente**Clasa a II-a****2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice**

Exerciții de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice (“Ce obiect a dispărut ?”, “Telefonul fără fir”, “Jocul degetelor – Ploaia”etc.);

- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor spațiale (de ex: așezare de obiecte cu/ fără ghidaj, desenare de forme geometrice cu ghidaj, desen liber);
- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor temporale / cauzalitate (de ex., ordonarea corectă a imaginilor ilustrând succesiunea unui eveniment, realizare de acțiuni cu posibilitatea observării rezultatului “Popice”).

Exerciții de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței:

1. Exerciții de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental:

- exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici (“Păpușa demontabilă”; “Să construim din piese lego!”; Jocul Logi II);
- alcătuirea 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);

2. Exerciții de comparație și clasificare:

- exerciții și jocuri asupra mulțimilor (descoperirea mulțimilor, constituirea mulțimilor, descrierea mulțimilor, operații asupra mulțimilor, ordonări prin relații de ordine : înainte, după, mai mare, mai mic) ;

- exerciții de comparare în plan obiectual și imagistic:

- exerciții de comparare și clasificare, după caracteristici simple (mare-mic; aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece; înalt - scund); „Alege obiectele...!”;
- exerciții de comparare a două mulțimi diferite cantitativ (“Care e cel mai mare?” ; “Unde

Clasa a II-a

e mai mult?”);

- exerciții de modificare cantitativă a mulțimilor de obiecte, prin adăugare („punere împreună”)/ luare, scădere de obiecte; mărire/ micșorare; („Formează mulțimea!”);
- exerciții de suprapunere și asociere de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc (“Loto” etc; “Jocul umbrelor”; “Formează perechea!” etc.);
- exerciții de identificare a diferențelor între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare (“Jocul diferențelor”);
- exerciții de diferențiere după un criteriu dat (“Joc imagistic pentru cuvinte opuse”);
- exerciții de clasificare după mai multe criterii (formă, culoare, mărime, utilitate etc.);

3. Exerciții cu unele elemente de abstractizare și generalizare:

a) Exerciții de realizare a corespondenței mulțime obiectuală- imagine-simbol (număr-cifră):

- exerciții de asociere mulțime – număr de obiecte; (“Pune jetonul potrivit!” etc.);
- exerciții de punere în corespondență „mulțime – număr de elemente simbol (număr-cifră)” (“Scrie cifra corespunzătoare!”);
- exerciții de operare în centrul 0-31 în plan obiectual/ imagistic, cu sprijin (ordonare obiectuală/ imagistică și de numărare în șir crescător și descrescător etc “Continuă șirul!”; “Vecinii numerelor”.);
- exerciții de scriere/ citire a cifrelor/ numerelor naturale în centrul 0-31;
- exerciții de utilizare corectă a simbolurilor matematice „+”, „-”, „=”;
- activități de consolidare a calculului aritmetic (exerciții de completare a șirului numeric, crescător/descrescător, exerciții de compunere/descompunere a numărului, exerciții de adunare și scădere a numerelor naturale în centrul 0-31);

d) Exerciții de utilizare a elementelor de geometrie:

- exerciții de recunoaștere și desenare a liniilor (dreaptă, curbă, frântă);
- exerciții de recunoaștere și desenare a formelor geometrice;
- exerciții de reconstituire imagistică a unui ansamblu geometric, după model obiectual și/ sau imagistic (“Casa”; “Mașina”; “Omulețul”);
- exerciții de reprezentare în desen a unui ansamblu geometric simplu, format din 3-5 figuri geometrice;

c) Jocuri cu elemente de abstractizare și generalizare:

- jocul omisiunilor (excluderea elementelor nepotrivite dintr-un ansamblu/ sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu);
- jocuri asociative (“Jocul categoriilor”: “Familia de animale”; “Salata de legume”; “Care este casa lui?”, “La ce folosește ...?”);
- jocul ghicitorilor;

d) Exerciții - joc tip “rezolvare de probleme”:

- exerciții pentru recunoașterea și identificarea problemelor (“Cursa cu obstacole”);
- exerciții de descompunere a problemei în elementele ei constitutive (de ex., curățenia în sala de clasă);
- jocuri de construcție în plan obiectual și/ sau imagistic; labirinte simple (identificarea unor trasee pe un suport grafic); trasee simple în relief sau în plan imagistic (parcurgerea cu degetul/cu creionul) “Găsește traseul!”; “Drumul șoricelului!”;
- exerciții de includere în aceeași categorie (“Jocul mulțimilor”; “Găsește locul potrivit!”);
- exerciții de realizare a corespondenței unu la unu (“Mama și puiul”; “Ceșcuța are farfurie”; “Fiecare păpușă la pătuțul ei” etc.).

4. Jocuri de memorie vizuală și auditivă

- exerciții de extragere a unui element dintr-un set de 5-6 obiecte/ imagini percepute anterior (« Ce a fost aici? »);
- exerciții de recunoaștere de semne grafice identice dintr-un grupaj dat ;
- reproducerea, în desen, a unor elemente grafice/ geometrice/ fenomene ale naturii, după indicație verbală (cercul, soarele, ploaia, fulgerul);
- exercițiu-joc de formare a unor perechi de obiecte/ imagini pe o planșă/ tablă magnetică

Clasa a II-a

(“Formează perechea”, “Oglinda obiectelor”);

- jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ ;
- exerciții de memorare de poezii și cântece;

5. Exerciții de atenție

(“Privește atent!”, “Mâini dibace”, “Fă ca mine!”, “Urmărește traseul!”);

- exerciții de construire a unui obiect identic cu cel dat ca model “Atenție la asemănare !”;
- exerciții de incastre, puzzle, joc Logi II ;
- exerciții de cusături cu model (rapiditate, precizie);
- exerciții de recunoaștere a unor semne, elemente grafice, cuvinte etc., cu sublinierea/încercuirea lor.

6. Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:**a. nonverbale:**

- jocuri de mimă/ pantomimă (“Mimul”);
- jocuri de mișcare și ritm (“Mergi în ritmul meu!”);
- cântece însoțite de mișcare (“Dacă vesel se trăiește!”, “Bate vântul frunzele!”).

b. verbale

- jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopeice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele;
- exerciții de consolidare (exercitii de citire în ritm propriu a literelor, silabelor, cuvintelor, propoziții, texte scurte);
- exerciții de scriere – citire (literele mari și mici ale alfabetului, scrierea silabelor, a cuvintelor, a textelor- „Recunoaște litera!” “Dați exemple de cuvinte cu litera/ silaba data!” etc.);
- exerciții-joc de integrare propozițională; (“Propoziții lacunare”; “Cuvinte amestecate” etc.);
- dialoguri tematice/ jocuri de rol (“Doctorul și pacientul”; “Învățătoarea” etc);
- exerciții de dezvoltare a vocabularului (sinonimie-antonimie, „ Alintă cuvântul”, „Eu spun una/ tu spui multe”);
- exercitii de memorizare, povestire.

7. Exerciții-joc pentru dezvoltarea imaginației

- jocuri de construcție sau de asamblare în plan obiectual (de ex: “Casa”, “Podul”, “Trenul”, “Șarpele”, “Castelul”, “Robotul” etc.);
- desene libere sau cu temă dată („Familia mea”, “Copacul inverzit”, „Casa”, “Peisaj”, “Vaza cu flori”, Coșul cu fructe”);
- desene lacunare, colaje “Mozaic”;
- exerciții de completare verbală a propozițiilor cu sau fără sprijin imagistic;
- exerciții de povestire după imagini;
- exerciții de construire a unei machete („Parcul de distracții”, „Ograda bunicii”, “Portul cu vapurașe”) ;
- joc de rol / dramatizări („Imaginează personajul”, “Ce minuni face Zâna cea bună?”, “Moș Crăciun”);

8. Exerciții pentru dezvoltarea proceselor de inhibiție voluntară și a autocontrolului

- exerciții - joc de executare a unor mișcări la comandă dată pentru ontrolarea reacțiilor motrice (de exp: “Morișca”, “Actorii” etc.);
- exerciții - joc de control vocal prin exersarea vorbirii în șoaptă sau în tonalități diferite (de ex: “Telefonul”);
- exerciții - joc de relaxare (de ex: “Marea și valurile”, “Zborul” etc.).

2.2 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente

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

Clasa a II-a

- Jocuri-competiții pe diverse teme ("Cine stie, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret"; "Cel mai talentat desenator"; "Cel mai harnic elev" etc.);
- Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.).

3. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**Clasa a II-a****3.1 Formarea unor relații numerice între obiecte, ființe**

- Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între obiecte: numărare, adunare, scădere;
- Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între membrii familiei etc.;
- Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între ființe – animale, păsări (familia de animale : "Scroafa cu porci", "Pisica cu pisoi", "Cloșca cu pui").

3.2 Formarea unor relații numerice între simboluri, unități de măsură

- exerciții de verbalizare a programului zilnic/orarului, respectând succesiunea lor;
- exerciții de operare cu bani în vederea conștientizării noțiunilor de "mai ieftin", "mai scump";
- joc de rol "La cumpărături", cu utilizarea unei combinații de monede și bancnote;
- exerciții de măsurare a timpului- ceasul;
- 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".

3.3 Formarea unor relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple

- Exerciții de descriere a proprietăților unor materiale (lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, cauciuc, piele, lână, bumbac care ard, se topesc, sunt casabile etc.), si modul de utilizare al acestora;
- Exerciții de urmărire a unor fenomene naturale pentru observarea legăturii cauză-efect (de ex: copacul se mișcă pentru că bate vântul etc.);
- Exerciții de descriere a unor legături cauzale mai complexe, naturale sau mecanice, cu utilizarea unor elemente științifice simple despre: plante, fenomene ale naturii, curent electric etc.

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a II-a
1.Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric	a) Explorarea polisenzorială - dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice ; - stimularea perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori ; stereognozia. b) Psihomotricitatea - coordonare oculo-motorie; - schemă corporală și lateralitate; - conduitele perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - orientare, organizare și structurare spațio-temporală.
2.Comportament cognitiv la nivelul capacităților psihice individuale proceselor psihice	a) Reprezentări temporale și spațiale b) Stimularea preceselor gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței Gândirea - analiză și sinteză perceptuală și în plan mental; - comparație și clasificare; - elemente de abstractizare și generalizare; - rezolvare de probleme; Memoria Atenția Tipuri de comunicare (nonverbal și verbal) Imaginație și creativitate Procese de inhibiție voluntară și autocontrol c) Deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă
3.Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social	- relații numerice între obiecte, ființe (numărare, adunare, scădere); - relații numerice între simboluri, unități de măsură (unități monetare, ora); - relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple.

CLASA a III-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Explorarea senzorială și motrică a lumii înconjurătoare în vederea formării conduitelor de orientare, cunoaștere și adaptare la mediul ambiant**

Clasa a III-a
<p>1.1 Explorarea polisenzorială a obiectelor din mediul apropiat</p> <p>Exerciții de stimulare perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori :</p> <p>e) exerciții stereognozice (tactil, motric, vizual):</p> <ul style="list-style-type: none"> -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 (aspru-neted, tare- moale, gros-subțire, cald-rece); - exerciții de clasificare, după material (de ex. lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, porțelan, cauciuc, piele, lână, bumbac etc.); - exerciții de selectare tactilă (de ex., în trei pungi netransparente există obiecte care se deosebesc printr-o singură caracteristică: aspru-neted, tare-moale, gros-subțire); <p>b) exerciții olfactiv-gustative (degustare);</p> <p>c) exerciții vizual-auditiv (vizionări de filme dublate de explicații verbalizate/ sonor /fond muzical);</p> <p>Exerciții de explorare a obiectelor din mediul înconjurător:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de manipulare a obiectelor; - exerciții de grupare a obiectelor pe categorii (mașini, bile, bețișoare); - exerciții de sortare și clasificare după anumite criterii (culoare, mărime, formă etc.); - exerciții-joc de identificare a formelor obiectelor din mediul ambiant; - exerciții-joc de asociere a figurilor geometrice cu obiecte cunoscute (forme plane); - exerciții de ordonare și serie după un criteriu, cu precizarea poziției într-o serie;
<p>1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <p>a) coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță/ a mărgelilor pe ață; simulare cusături; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor (gesturi fundamentale; control segmentar – mână dominantă/lateralitate; coordonare ochi-mână etc.). <p>b) schemă corporală și lateralitate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (“Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate”); - Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acesteia (“Siluete în mișcare”); - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”, “Incastre cu animale”); - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic; - modelare „Omulețul” , “Animale” din plastilină; - desen /test proiectiv “Omulețul”; <p>Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ</p> <p>f) conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);</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 criterii asociate: (culoare, mărime, formă) [ex: “Cuburile colorate”, “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după mărime!” etc.]; - exerciții de ordonare/ serie, după criteriul mărimii;

Clasa a III-a

- exerciții de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după mai multe criterii (culoare – mărime –formă);
- exerciții analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor”;
- exerciții de redare a conturului pe bază de șablon;
- exerciții de colorat și desenat;
- Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ;

g) orientare, organizare, structurare spațio-temporală

Exerciții 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 de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: “Omidă”; “Casa” etc);

Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală (“Mergi în ritmul dat de mine!”, “Baloanele cu lunile anului”, “Stai pe roșu, treci pe verde!”);

- Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii;
- Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare (“Orarul în imagini”);
- Jocul anotimpurilor;
- Exercițiu-joc de memorare a lunilor anotimpurilor;
- Exercițiu-joc de identificare/ memorare a semnelor corespunzătoare fiecărui anotimp (“Copacul anotimpurilor”);
- Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat);
- Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor;

2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea formării unor comportamente independente

Clasa a III-a

2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice

Exerciții de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice (“Ce obiect a dispărut ?”, “Telefonul fără fir”, “Jocul degetelor – Ploaia”etc.);

- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor spațiale (de ex: așezare de obiecte cu/ fără ghidaj, desenare de forme geometrice cu ghidaj, desen liber);
- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor temporale / cauzalitate (de ex., ordonarea corectă a imaginilor ilustrând succesiunea unui eveniment, realizare de acțiuni cu posibilitatea observării rezultatului “Popice”)

Exerciții de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței:

1. Exerciții de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental:

- exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici (“Păpușa demontabilă”; “Să construim din piese lego!”; Jocul Logi II);
- alcătuirea 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);

2. Exerciții de comparație și clasificare:

- exerciții și jocuri asupra mulțimilor (descoperirea mulțimilor, constituirea mulțimilor, descrierea mulțimilor, operații asupra mulțimilor, ordonări prin relații de ordine : înainte, după, mai mare, mai mic) ;
- exerciții de comparare în plan obiectual și imagistic;
- exerciții de comparare și clasificare, după caracteristici simple (mare-mic; aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece; înalt - scund); „Alege obiectele...!”;
- exerciții de comparare a două mulțimi diferite cantitativ (“Care e cel mai mare?” ; “Unde

Clasa a III-a

e mai mult?”);

- exerciții de modificare cantitativă a mulțimilor de obiecte, prin adăugare („punere împreună”)/ luare, scădere de obiecte; mărire/ micșorare; („Formează mulțimea!”);
- exerciții de suprapunere și asociere de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc (“Loto” etc; “Jocul umbrelor”; “Formează perechea!” etc.);
- exerciții de identificare a diferențelor între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare (“Jocul diferențelor”);
- exerciții de diferențiere după un criteriu dat (“Joc imagistic pentru cuvinte opuse”);
- exerciții de clasificare după mai multe criterii (formă, culoare, mărime, utilitate etc.);

3. Exerciții cu unele elemente de abstractizare și generalizare:

a) Exerciții de realizare a corespondenței mulțime obiectuală- imagine-simbol (număr-cifră);

- exerciții de asociere mulțime – număr de obiecte; (“Pune jetonul potrivit!” etc.);
- exerciții de punere în corespondență „mulțime – număr de elemente simbol (număr-cifră)” (“Scrie cifra corespunzătoare!”);
- exerciții de operare în centrul 0-100 în plan obiectual/ imagistic, cu sprijin (ordonare obiectuală/ imagistică și de numărare în șir crescător și descrescător etc “Continuă șirul!”; “Vecinii numerelor”.);
- exerciții de scriere/ citire a cifrelor/ numerelor naturale în centrul 0-100;
- exerciții de utilizare corectă a simbolurilor matematice „+”, „-”, „=”, „<”, „>”;
- activități de consolidare a calculului aritmetic (exerciții de completare a șirului numeric, crescător/descrescător, exerciții de compunere/descompunere a numărului, exerciții de adunare și scădere a numerelor naturale în centrul 0-100, cu și fără trecere peste ordin);

f) Exerciții de utilizare a elementelor de geometrie:

- exerciții de recunoaștere și desenare a liniilor (dreaptă, curbă, frântă);
- exerciții de recunoaștere și desenare a formelor geometrice;
- exerciții de reconstituire imagistică a unui ansamblu geometric, după model obiectual și/ sau imagistic (“Casa”; “Mașina”; “Omulețul”);
- exerciții de reprezentare în desen a unui ansamblu geometric simplu, format din 3-5 figuri geometrice;

c) Jocuri cu elemente de abstractizare și generalizare:

- jocul omisiunilor (excluderea elementelor nepotrivite dintr-un ansamblu/ sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu);
- jocuri asociative (“Jocul categoriilor”: “Familia de animale”; “Salata de legume”; “Care este casa lui?”, “La ce folosește ...?”);
- jocul ghicitorilor;

d) Exerciții - joc tip “rezolvare de probleme”:

- exerciții pentru recunoașterea și identificarea problemelor (“Cursa cu obstacole”);
- exerciții de descompunere a problemei în elementele ei constitutive (de ex., curățenia în sala de clasă);
- jocuri de construcție în plan obiectual și/ sau imagistic; labirinte simple (identificarea unor trasee pe un suport grafic); trasee simple în relief sau în plan imagistic (parcurgerea cu degetul/cu creionul) “Găsește traseul!”; “Drumul șoricelului!”;
- exerciții de includere în aceeași categorie (“Jocul mulțimilor”; “Găsește locul potrivit!”);
- exerciții de realizare a corespondenței unu la unu (“Mama și puiul”; “Ceșcuța are farfurie”; “Fiecare păpușă la pătuțul ei” etc.).

4. Jocuri de memorie vizuală și auditivă

- exerciții de extragere a unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/ imagini percepute anterior (« Ce a fost aici? »);
- exerciții de recunoaștere de semne grafice identice dintr-un grupaj dat ;
- reproducerea, în desen, a unor elemente grafice/ geometrice/ fenomene ale naturii, după indicație verbală (cercul, soarele, ploaia, fulgerul);

Clasa a III-a

- exercițiu-joc de formare a unor perechi de obiecte/ imagini pe o planșă/ tablă magnetică ("Formează perechea", "Oglinda obiectelor");
- jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ ;
- exerciții de memorare de poezii și cântece;

5. Exerciții de atenție

("Privește atent!", "Mâini dibace", "Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!");

- exerciții de construire a unui obiect identic cu cel dat ca model "Atenție la asemănare !"
- exerciții de incastre, puzzle, joc Logi II ;
- exerciții de cusături cu model (rapiditate, precizie);
- exerciții de recunoaștere a unor semne, elemente grafice, cuvinte etc., cu sublinierea/încercuirea lor.

6. Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:**a. nonverbale:**

- jocuri de mimă/ pantomimă ("Mimul");
- jocuri de mișcare și ritm ("Mergi în ritmul meu!");
- cântece însoțite de mișcare ("Dacă vesel se trăiește!"; "Bate vântul frunzele!");

b. verbale

- jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopeice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele);
- exerciții de consolidare citire-scriere: ex de citire în ritm propriu(litere, silabe, cuvinte, propoziții, text scurt), ex de scriere (literele mari și mici ale alfabetului, scrierea silabelor, a cuvintelor, a textelor):
- exerciții-joc de integrare propozițională; ("Propoziții lacunare"; "Cuvinte amestecate" etc.);
- dialoguri tematice/ jocuri de rol ("Doctorul și pacientul"; "Învățătoarea" etc);
- exerciții de dezvoltare a vocabularului (sinonimie-antonimie);
- exerciții de scriere – citire (Recunoaște litera!" "Dați exemple de cuvinte cu litera/ silaba data!" etc.);
- exercitii de memorizare, povestire.

7. Exerciții-joc pentru dezvoltarea imaginației

- jocuri de construcție sau de asamblare în plan obiectual (de ex: "Casa", "Podul", "Trenul", "Șarpele", "Castelul", "Robotul" etc.)
- desene libere sau cu temă dată („Familia mea“, „Copacul inverzit“, „Casa“, „Peisaj“, „Vaza cu flori“, Coșul cu fructe“);
- desene lacunare, colaje "Mozaic";
- exerciții de completare verbală a propozițiilor cu sau fără sprijin imagistic;
- exerciții de povestire după imagini;
- exerciții de construire a unei machete („Parcul de distracții“, „Ograda bunicii“, "Portul cu vapurașe") ;
- joc de rol / dramatizări („Imaginează personajul“, "Ce minuni face Zâna cea bună?", "Moș Crăciun");

8. Exerciții pentru dezvoltarea proceselor de inhibiție voluntară și a autocontrolului

- exerciții - joc de executare a unor mișcări la comandă dată pentru ontrolarea reacțiilor motrice (de exp: "Morișca", "Actorii" etc.);
- exerciții - joc de control vocal prin exersarea vorbirii în șoaptă sau în tonalități diferite (de ex: "Telefonul");
- exerciții - joc de relaxare (de ex: "Marea și valurile", "Zborul" etc.).

2.2 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente

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

Clasa a III-a

- Jocuri-competiții pe diverse teme ("Cine stie, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret"; "Cel mai talentat desenator"; "Cel mai harnic elev" etc.) Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.).

3. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**Clasa a III-a****3.1 Formarea unor relații numerice între obiecte, ființe**

- Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între obiecte: numărare, adunare, scădere, împărțire. (de ex: împărțirea unui obiect în două și în patru părți egale, cu verbalizare: "jumătate", "sfert");
- Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între membrii familiei etc.;
- Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între ființe – animale, păsări (familia de animale : "Scroafa cu porci", "Pisica cu pisoi", "Cloșca cu pui").

3.2 Formarea unor relații numerice între simboluri, unități de măsură

- Exerciții de măsurare a greutateii cu cântarul de bucătărie cu cadran sau cu cel cu contragreutăți (valori de $\frac{1}{4}$ kg, $\frac{1}{2}$ kg, 1 kg);
- Exerciții de verbalizare a acțiunii de cântărire, cu folosirea corectă a termenilor care descriu greutatea : "greu", "ușor", "mai greu", "mai ușor", "la fel de greu" – și nu confundă greutatea cu mărimea (ex : 1 kg cuie și 1 kg lână);
- Exerciții de măsurare a volumului ($\frac{1}{2}$ și 1 l de lichid);
- Exerciții de măsurare a timpului, cu identificarea orei exacte și a jumătății și a sfertului de oră (de ex : 1 fix, 2 și jumătate, 5 și un sfert etc.);
- Exerciții de verbalizare a programului zilnic/orarului, respectând succesiunea lor;
- Exerciții de operare cu bani în vederea conștientizării noțiunilor de "mai ieftin", "mai scump"
- joc de rol "La cumpărături", cu utilizarea unei combinații de monede și bancnote;
- Exerciții de măsurare a lungimilor cu metrul, linia, creionul, sfoara
 - 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".

3.3 Formarea unor relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple

- Exerciții de descriere a proprietăților unor materiale (lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, cauciuc, piele, lână, bumbac) și a relațiilor de cauzalitate (fizică) dintre aceste caracteristici, vizând: proveniența, utilitatea, mod de utilizare, proprietăți (ard, se topesc, sunt casabile etc.);
- Exerciții de urmărire a unor fenomene naturale pentru observarea legăturii cauză-efect (de ex: copacul se mișcă pentru că bate vântul etc.);
- Exerciții de descriere a unor legături cauzale mai complexe, naturale sau mecanice, cu utilizarea unor elemente științifice simple despre: plante, fenomene ale naturii, curent electric etc.

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a III-a
1. Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric	a) Explorarea polisenzorială - dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice ; - stimularea perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori ; stereognozia. b) Psihomotricitatea - coordonare oculo-motorie; - schemă corporală și lateralitate; - conduitele perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - orientare, organizare și structurare spațio-temporală.
2. Comportament cognitiv la nivelul capacităților psiho-individuale proceselor psihice	a) Reprezentări temporale și spațiale b) Stimularea preceselor gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței Gândirea - analiză și sinteză perceptuală și în plan mental; - comparație și clasificare; - elemente de abstractizare și generalizare; - rezolvare de probleme; Memoria Atenția Tipuri de comunicare (nonverbal și verbal) Imaginație și creativitate Procese de inhibiție voluntară și autocontrol c) Deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă
3. Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social	- relații numerice între obiecte, ființe (numărare, adunare, scădere, împărțire); - relații numerice între simboluri, unități de măsură (unități monetare, kilogramul, litrul, metrul, ora); - relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple.

CLASA a IV-a**Competențe specifice și exemple de activități de învățare****1. Explorarea senzorială și motrică a lumii înconjurătoare în vederea formării conduitelor de orientare, cunoaștere și adaptare la mediul ambiant**

Clasa a IV-a
<p>1.1 Explorarea polisenzorială a obiectelor din mediul apropiat Exerciții de stimulare perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori :</p> <p>g) exerciții stereognozice (tactil, motric, vizual):</p> <ul style="list-style-type: none"> -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 (aspru-neted, tare- moale, gros-subțire, cald-rece); - exerciții de clasificare, după material (de ex. lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, porțelan, cauciuc, piele, lână, bumbac etc.); - exerciții de selectare tactilă (de ex., în trei pungi netransparente există obiecte care se deosebesc printr-o singură caracteristică: aspru-neted, tare-moale, gros-subțire); <p>b) exerciții olfactiv-gustative (degustare);</p> <p>c) exerciții vizual-auditiv (vizionări de filme dublate de explicații verbalizate/ sonor /fond muzical);</p> <p>Exerciții de explorare a obiectelor din mediul înconjurător:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de manipulare a obiectelor; - exerciții de grupare a obiectelor pe categorii (mașini, bile, bețișoare); - exerciții de sortare și clasificare după anumite criterii (culoare, mărime, formă etc.); - exerciții-joc de identificare a formelor obiectelor din mediul ambiant; - exerciții-joc de asociere a figurilor geometrice cu obiecte cunoscute (forme plane); - exerciții de ordonare și seriare după un criteriu, cu precizarea poziției într-o serie („primul”, „ultimul”, „al doilea” etc).
<p>1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <p>a) coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță/ a mărgelilor pe ață; simulare cusături; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor (gesturi fundamentale; control segmentar – mâna dominantă/lateralitate; coordonare ochi-mână etc.). <p>b) schemă corporală și lateralitate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (“Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate)); - Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acesteia (“Siluete în mișcare”); - Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”, “Incastre cu animale”); - Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic; - modelare „Omulețul”, “Animale” din plastilină; - desen /test proiectiv “Omulețul”; <p>Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ.</p> <p>h) conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);</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 criterii asociate: (culoare, mărime, formă) [ex: “Cuburile colorate”, “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după mărime!” etc.];

Clasa a IV-a

- exerciții de ordonare/ seriare, după criteriul mărimii;
- exerciții de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după mai multe criterii (culoare – mărime – formă);
- exerciții analitico-sintetice: "Jocul Loto", "Jocul perechilor"; "Jocul umbrelor";
- exerciții de redare a conturului pe bază de șablon;
- exerciții de colorat și desenat;
- Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ;

i) orientare, organizare, structurare spațio-temporală

Exerciții 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 de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: "Omidă"; "Casa" etc);

Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală("Mergi în ritmul dat de mine!", "Baloanele cu lunile anului", "Stai pe roșu, treci pe verde!");

- Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii;
- Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare ("Orarul în imagini");
- Jocul anotimpurilor;
- Exercițiu-joc de memorare a lunilor anotimpurilor;
- Exercițiu-joc de identificare/ memorare a semnelor corespunzătoare fiecărui anotimp ("Copacul anotimpurilor");
- Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat);
- Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor.

2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea formării unor comportamente independente

Clasa a IV-a

2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice

Exerciții de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice ("Ce obiect a dispărut ? ", "Telefonul fără fir", "Jocul degetelor – Ploaia" etc.);

- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor spațiale (de ex: așezare de obiecte cu/ fără ghidaj, desenare de forme geometrice cu ghidaj, desen liber);
- exerciții de dezvoltare a reprezentărilor temporale / cauzalitate (de ex., ordonarea corectă a imaginilor ilustrând succesiunea unui eveniment, realizare de acțiuni cu posibilitatea observării rezultatului "Popice");

Exerciții de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței:

1. Exerciții de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental:

- exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici ("Păpușa demontabilă"; "Să construim din piese lego!"; Jocul Logi II);
- alcătuirea 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);

2. Exerciții de comparație și clasificare:

- exerciții și jocuri asupra mulțimilor (descoperirea mulțimilor, constituirea mulțimilor, descrierea mulțimilor, operații asupra mulțimilor, ordonări prin relații de ordine : înainte, după, mai mare, mai mic) ;
- exerciții de comparare în plan obiectual și imagistic:
- exerciții de comparare și clasificare, după caracteristici simple (mare-mic; aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece; înalt - scund); „Alege obiectele...!";

Clasa a IV-a

- exerciții de comparare a două mulțimi diferite cantitativ (“Care e cel mai mare?” ; “Unde e mai mult?”);
 - exerciții de modificare cantitativă a mulțimilor de obiecte, prin adăugare („punere împreună”)/ luare, scădere de obiecte; mărire/ micșorare; („Formează mulțimea!”);
 - exerciții de suprapunere și asociere de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc (“Loto” etc; “Jocul umbrelor”; “Formează perechea!” etc.);
 - exerciții de identificare a diferențelor între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare (“Jocul diferențelor”);
 - exerciții de diferențiere după un criteriu dat (“Joc imagistic pentru cuvinte opuse”);
 - exerciții de clasificare după mai multe criterii (formă, culoare, mărime, utilitate etc.);
- 3. Exerciții cu unele elemente de abstractizare și generalizare:**
- a) Exerciții de realizare a corespondenței mulțime obiectuală- imagine-simbol (număr-cifră):
- exerciții de asociere mulțime – număr de obiecte; (“Pune jetonul potrivit!” etc.);
 - exerciții de punere în corespondență „mulțime – număr de elemente simbol (număr-cifră)” (“Scrie cifra corespunzătoare!”);
 - exerciții de operare în centrul 0-100 în plan obiectual/ imagistic, cu sprijin (ordonare obiectuală/ imagistică și de numărare în șir crescător și descrescător etc “Continuă șirul!”, “Vecinii numerelor”.);
 - exerciții de scriere/ citire a cifrelor/ numerelor naturale în centrul 0-100;
 - exerciții de utilizare corectă a simbolurilor matematice „+”, „-”, „=”;
 - activități de consolidare a calculului aritmetic (exerciții de completare a șirului numeric, crescător/descrescător, exerciții de compunere/descompunere a numărului, exerciții de adunare și scădere a numerelor naturale în centrul 0-100, cu și fără trecere peste ordin);
- h) Exerciții de utilizare a elementelor de geometrie:
- exerciții de recunoaștere și desenare a liniilor (dreaptă, curbă, frântă);
 - exerciții de recunoaștere și desenare a formelor geometrice;
 - exerciții de reconstituire imagistică a unui ansamblu geometric, după model obiectual și/ sau imagistic (“Casa”; “Mașina”; “Omulețul”);
 - exerciții de reprezentare în desen a unui ansamblu geometric simplu, format din 3-5 figuri geometrice;
- c) Jocuri cu elemente de abstractizare și generalizare:
- jocul omisiunilor (excluderea elementelor nepotrivite dintr-un ansamblu/ sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu);
 - jocuri asociative (“Jocul categoriilor”: “Familia de animale”; “Salata de legume”; “Care este casa lui?”, “La ce folosește ...?”);
 - jocul ghicitorilor;
- d) Exerciții - joc tip “rezolvare de probleme”:
- exerciții pentru recunoașterea și identificarea problemelor (“Cursa cu obstacole”);
 - exerciții de descompunere a problemei în elementele ei constitutive (de ex., curățenia în sala de clasă);
 - jocuri de construcție în plan obiectual și/ sau imagistic; labirinte simple (identificarea unor trasee pe un suport grafic); trasee simple în relief sau în plan imagistic (parcurgerea cu degetul/cu creionul) “Găsește traseul!”, “Drumul șoricelului!”,
 - exerciții de includere în aceeași categorie (“Jocul mulțimilor”; “Găsește locul potrivit!”);
 - exerciții de realizare a corespondenței unu la unu (“Mama și puiul”; “Ceșcuța are farfurie”; “Fiecare păpușă la pătuțul ei” etc.);
- 4. Jocuri de memorie vizuală și auditivă**
- exerciții de extragere a unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/ imagini percepute anterior (« Ce a fost aici? »);
 - exerciții de recunoaștere de semne grafice identice dintr-un grupaj dat ;
 - reproducerea, în desen, a unor elemente grafice/ geometrice/ fenomene ale naturii,

Clasa a IV-a

- după indicație verbală (cercul, soarele, ploaia, fulgerul);
- exercițiu-joc de formare a unor perechi de obiecte/ imagini pe o planșă/ tablă magnetică ("Formează perechea", "Oglinda obiectelor");
 - jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ ;
 - exerciții de memorare de poezii și cântece;
- 5. Exerciții de atenție**
("Privește atent!", "Mâini dibace", "Fă ca mine!"; "Urmărește traseul!");
- exerciții de construire a unui obiect identic cu cel dat ca model "Atenție la asemănare !"
 - exerciții de incastre, puzzle, joc Logi II ;
 - exerciții de cusături cu model (rapiditate, precizie);
 - exerciții de recunoaștere a unor semne, elemente grafice, cuvinte etc., cu sublinierea/încercuirea lor;
- 6. Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:**
- a. nonverbale:**
- jocuri de mimă/ pantomimă ("Mimul");
 - jocuri de mișcare și ritm ("Mergi în ritmul meu!");
 - cântece însoțite de mișcare ("Dacă vesel se trăiește!"; "Bate vântul frunzele!");
- b. verbale**
- jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopeice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele);
 - exerciții de consolidare citire-scriere: ex de citire în ritm propriu(litere, silabe, cuvinte, propoziții, text scurt), ex de scriere (literele mari și mici ale alfabetului, scrierea silabelor, a cuvintelor, a textelor);
 - exerciții-joc de integrare propozițională; ("Propoziții lacunare"; "Cuvinte amestecate" etc.);
 - dialoguri tematice/ jocuri de rol ("Doctorul și pacientul"; "Învățătoarea" etc);
 - exerciții de dezvoltare a vocabularului (sinonimie-antonimie);
 - exerciții de scriere – citire (Recunoaște litera!" "Dați exemple de cuvinte cu litera/ silaba data!" etc.);
 - exerciții de memorizare, povestire.
- 7. Exerciții-joc pentru dezvoltarea imaginației**
- jocuri de construcție sau de asamblare în plan obiectual (de ex: "Casa", "Podul", "Trenul", "Șarpele", "Castelul", "Robotul" etc.);
 - desene libere sau cu temă dată („Familia mea“, „Copacul inverzit“, „Casa“, „Peisaj“, „Vaza cu flori“, Coșul cu fructe“);
 - desene lacunare, colaje "Mozaic";
 - exerciții de completare verbală a propozițiilor cu sau fără sprijin imagistic;
 - exerciții de povestire după imagini;
 - exerciții de construire a unei machete („Parcul de distracții“, „Ograda bunicii“, „Portul cu vaporeșe“) ;
 - joc de rol / dramatizări („Imaginează personajul“, „Ce minuni face Zâna cea bună?“, „Moș Crăciun“);
- 8. Exerciții pentru dezvoltarea proceselor de inhibiție voluntară și a autocontrolului**
- exerciții - joc de executare a unor mișcări la comandă dată pentru controlarea reacțiilor motrice (de exp: "Morișca", "Actorii" etc.);
 - exerciții - joc de control vocal prin exersarea vorbirii în șoaptă sau în tonalități diferite (de ex: "Telefonul");
 - exerciții - joc de relaxare (de ex: "Marea și valurile", "Zborul" etc.).
- 2.2 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente**
- Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană ("La masă", "La telefon"; "La piață", "În parc" etc.);
 - Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală ("La școală"; "Cum ne îmbrăcăm?", "Cum aranjăm masa?");

Clasa a IV-a

- Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!");
- Jocuri-competiții pe diverse teme ("Cine stie, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret"; "Cel mai talentat desenator"; "Cel mai harnic elev" etc.) Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.).

3. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**Clasa a IV-a****3.1 Formarea unor relații numerice între obiecte, ființe**

- Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între obiecte: numărare, adunare, scădere, împărțire.
- Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între membrii familiei etc.;
- Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între ființe – animale, păsări;

3.2 Formarea unor relații numerice între simboluri, unități de măsură

- Exerciții de măsurare a greutateii cu cântarul de bucătărie cu cadran sau cu cel cu contragreutăți (valori de $\frac{1}{4}$ kg, $\frac{1}{2}$ kg, 1 kg);
- Exerciții de verbalizare a acțiunii de cântărire, cu folosirea corectă a termenilor care descriu greutatea : "greu", "ușor", "mai greu", "mai ușor", "la fel de greu"
- Exerciții de măsurare a volumului ($\frac{1}{2}$ și 1 l de lichid);
- Exerciții de măsurare a timpului, cu identificarea orei exacte și a jumătății și a sfertului de oră Exerciții de verbalizare a programului zilnic/orarului, respectând succesiunea lor;
- Exerciții de operare cu bani în vederea conștientizării noțiunilor de "mai ieftin", "mai scump" ;
- joc de rol "La cumpărături", cu utilizarea unei combinații de monede și bancnote;
- Exerciții de măsurare a lungimilor cu metrul, linia, creionul, sfoara
 - 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".

3.3 Formarea unor relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple

- Exerciții de descriere a proprietăților unor materiale (lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, cauciuc, piele, lână, bumbac) și a relațiilor de cauzalitate (fizică) dintre aceste caracteristici, vizând: proveniența, utilitatea, mod de utilizare, proprietăți (ard, se topesc, sunt casabile etc.);
- Exerciții de urmărire a unor fenomene naturale pentru observarea legăturii cauză-efect;
- Exerciții de descriere a unor legături cauzale mai complexe, naturale sau mecanice, cu utilizarea unor elemente științifice simple despre: plante, fenomene ale naturii, etc.

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a IV-a
1. Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric	a) Explorarea polisenzorială - dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice ; - stimularea perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori ; stereognozia; b) Psihomotricitatea - coordonare oculo-motorie; - schemă corporală și lateralitate; - conduitele perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - orientare, organizare și structurare spațio-temporală.
2. Comportament cognitiv la nivelul capacităților psiho-individuale proceselor psihice	a) Reprezentări temporale și spațiale b) Stimularea preceselor gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței Gândirea - analiză și sinteză perceptuală și în plan mental; - comparație și clasificare; - elemente de abstractizare și generalizare; - rezolvare de probleme; Memoria Atenția Tipuri de comunicare (nonverbal și verbal) Imaginație și creativitate Procese de inhibiție voluntară și autocontrol c) Deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă
3. Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social	- relații numerice între obiecte, ființe (numărare, adunare, scădere, împărțire); - relații numerice între simboluri, unități de măsură (unități monetare, kilogramul, litrul, metrul, ora); - relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple.

Sugestii metodologice

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

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

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

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

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

BIBLIOGRAFIE

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

Grupul de lucru:

Liana Maria Mitran, Coordonator Ministerul Educației
Corina - Nicoleta Magearu, Coordonator Inspectoratul Școlar Județean Călărași

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