

Ghid de bună practică

TERAPIE EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI INTEGRATĂ

Centrul Școlar de Educație Incluzivă Sighetu Marmației
2022





TERAPIE EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI INTEGRATĂ

Coordonator,
BĂNCILĂ ANGELA

Inspector învățământ special,
ȚIUDIC ADELIN PETRU

Director,
VÎRSTA LILIANA MARIA

Participanți:
ARDELEAN RODICA
BERCI PATRICIA FLAVIA
BIBOL ANCUȚA EMILIA
COMAN LAVINIA
HORVATH MIHAELA
LAZARCIUC SAMIL
MUREȘAN LILIANA MARIA
POP RAMONA
SZEIBERT DANIELA
VÎRSTA LILIANA MARIA



Ionel Ovidiu Bogdan
Presedintele Consiliului Județean

ROMÂNIA
JUDEȚUL MARAMUREȘ
CONSILIUL JUDEȚEAN

Fiecare copil este special, unic prin natura existenței sale și are dreptul la o educație bună, de calitate. Educația incluzivă este o formă de învățământ mult mai complexă, care răspunde diversității grupurilor de elevi, în special a celor cu diverse probleme educaționale, dar și a elevilor care provin din medii defavorizate.

Pentru a putea realiza o educație incluzivă de calitate, trebuie să creăm centre moderne, în care atât elevii, cât și cadrele didactice să beneficieze de un mediu cât mai adaptat cerințelor actuale, pentru a-și putea desfășura activitatea în cele mai bune condiții. În acest sens, avem o serie de proiecte pentru modernizarea și reabilitarea centrelor de educație incluzivă care sunt în subordinea Consiliului Județean Maramureș, tocmai pentru că îmi doresc ca atât elevii, cât și cadrele didactice să beneficieze de școli primitoare, care să răspundă cerințelor educaționale diversificate, specifice educației incluzive. Este necesar să asigurăm tuturor copiilor accesul egal și neîngrădit la educație – pilon de bază al societății moderne de astăzi.

Mulțumesc profesorilor, educatorilor, dar și părinților care se implică zi de zi în educarea și în integrarea în societate a copiilor cu nevoi speciale. Eforturile dumneavoastră susținute în a găsi cele mai bune metode pentru formarea copiilor speciali din Maramureș sunt extrem de importante, pentru că ele contribuie semnificativ la asigurarea unei educații bază pe calitate și egalitate pentru acești copii.

Mult succes în toate proiectele dumneavoastră de viitor! Vă asigur de tot sprijinul meu și al instituției pe care o reprezint!

Cuprins

Cuvânt înainte

Introducere

Capitolul I. Terapie Educațională Complexă și Integrată (nivel primar)

1.1. Formarea autonomiei personale

1.2. Terapie ocupațională

1.3. Stimulare cognitivă

1.4. Ludoterapie

1.5. Socializare

Capitolul II. Terapie Educațională Complexă și Integrată (nivel gimnazial)

2.1. Formarea autonomiei personale

2.2. Terapie ocupațională

2.3. Stimulare cognitivă

2.4. Ludoterapie

2.5. Socializare

2.6. Meloterapie

Cuvânt înainte

În ultimele decenii a fost evidențiată o reală preocupare a studierii teoretice/practice și a multor lucrări valoroase în domeniul psihopedagogiei speciale privind integrarea elevilor cu nevoi speciale.

În cadrul orelor desfășurate la Centrul Școlar de Educație Incluzivă Sighetu Marmației, colajul, modelajul, desenul, pictura, jocul, reprezintă modalități de muncă individuală sau în pereche, organizată, unde elevii pun în aplicare tot ceea ce au învățat la școală la alte materii. Prin aceste activități copilul cu C.E.S. își dezvoltă observația, motricitatea fină.

Consider că, valoarea acestui ghid de bună practică capătă o importanță mult mai mare cu cât ea izvorăște din experiența vie, realizată împreună cu copiii în cadrul orelor de Terapie Educațională și Integrată. Utilitatea lucrării constă în identificarea unor manifestări comportamentale specifice situațiilor elevilor cu dizabilități în timpul activităților desfășurate.

Acest ghid îți oferă contexte în care poți desfășura o activitate ținând cont de scopul și obiectivele propuse, te ghidează cum să faci o evaluare a rezultatelor înregistrate de elevi în timpul activităților, îți aduce informații necesare pentru folosirea tehnicilor de lucru dorite și îți propune activități individuale sau de grup în care să aplici cele învățate la clasă.

Prin tematica sa, lucrarea se adresează celor care își desfășoară activitatea profesională în învățământul special și în școli unde, din ce în ce mai mulți elevi cu nevoi speciale sunt beneficiarii unor programe adaptate de instruire și de educație, integrate învățământului obișnuit, de masă.

Inspector învățământ special,

Țiudic Adelin Petru

Introducere

Lucrarea de față își propune abordarea unei teme de actualitate în psihologia copiilor cu dizabilități intelectuale, respectiv dezvoltarea abilităților cognitive, motrice și al autonomiei personale, adaptând metodele și strategiile de lucru la nevoile specifice elevului cu CES.

Învățământul românesc se ocupă atât de dezvoltarea cognitivă a elevilor cât și de dezvoltarea abilităților manuale. Acestea îi vor ajuta pe viitorii adulți să facă față mai ușor anumitor situații din viața noastră de zi cu zi, își vor dezvolta imaginația, gândirea, limbajul, memoria. Acestea după cum bine știm sunt procese cognitive superioare.

În cadrul orelor desfășurate la Centrul Școlar de Educație Incluzivă Sighetu Marmației, colajul, modelajul, desenul, pictura, jocul, reprezintă modalități de muncă individuală sau în pereche, organizată, unde elevii pun în aplicare tot ceea ce au învățat la școală la alte materii. Prin aceste activități copilul cu C.E.S. își dezvoltă observația, motricitatea fină. Există în fiecare un potențial creativ general, anumite abilități creative, iar acest potențial latent, dacă este exersat și educat, poate fi valorificat la maximum, concretizat și obiectivizat în diverse domenii ale activității umane, în diverse produse noi, originale.

Cunoscând importanța terapiei ocupaționale ca demers de recuperare în anumite situații speciale se poate interveni la schimbarea și îmbunătățirea dezvoltării sentimentului de cooperare, stăpânire de sine, autocontrol, găsirea satisfacției în activitățile desfășurate.

Ghidul de bună practică este structurat pe doua nivele: primar și gimnazial și poate fi utilizat pentru formarea cadrelor didactice abordând mijloace și strategii didactice eficiente în munca cu elevii cu cerințe educaționale speciale.

Capitolul I. Terapie Educațională Complexă și Integrată (nivel primar)

1.1 Formarea autonomiei personale

Învățător-educator Ardelean Rodica

Profesor-educator Băncilă Angela

D. Tudoran spunea că: „Formarea, în vederea integrării în societate, prin adaptarea personală e semnificația cea mai generală care se atribuie conceptului de educație.

Adaptarea și integrarea sunt privite ca o problemă majoră a vieții sociale, făcând apel atât la auto-educație, cât și la educația permanentă. Termenul de integrare este definit în mai multe feluri:

- ca proces de adaptare;
- socializare;
- acomodare. “(Păunescu C., Musat I., Tofan A., 1997)

Programul de integrare este definit în dictionarul de psihologie (Schiopu U., 1997), ca o cuprindere și închidere într-un tot a ceva ce devine astfel parte componentă a întregului și dobândește proprietăți specifice rezultate din interacțiunea și interdependența cu celelalte părți componente iar integrarea socială "familie, grup, societate" prin adaptare la condițiile sociale.

Constantin Păunescu (1997) precizează că procesul integrării constituie o acțiune completă care pe baza anumitor funcții și strategii, generează o fuziune esențială între elementele sistemului personalității și elementele sistemului social, determinând o dinamică de dezvoltare și de proces simultan și reciproc.

Același autor precizează, că din punct de vedere psihopedagogic, integrarea e privită sub triplu aspect:

OBIECTIV → PROCES → REZULTAT

- a) *ca obiectiv* vizează realizarea unei legături între cerințe și manifestări, o subordonare a aspectelor secundare celor care servesc orientarea
- b) *ca proces* integrarea este complexă, constând într-un ansamblu de mecanisme și operații, ce pregătesc și finalizează acțiunea propriu zisă
- c) *ca rezultat* integrarea este legată de munca educativă, de viața socială și evoluția unor fenomene aflate sub influența mediului socio-economic

Tema: „Corpul meu”

Scop:

- Stimularea simturilor care receptioneaza informatia din mediul inconjurator

Argument:

Metoda jocurilor didactice (învățarea prin joc) face parte din categoria metodelor de simulare - bazate pe acțiunea fictivă a elevilor. Invatarea prin joc, favorizează instituirea unui climat de lucru relaxant și reconfortant. Este un avantaj pentru elevii timizi: în lipsa unei evaluări vizibile aceștia devin mai implicați, dobândesc mai multă încredere în sine. Stimulează un interes crescut față de activitate, ajută la transmiterea, exersarea cunoștințelor și abilităților sub formă ludică, diminuează rezistențele unor elevi la învățarea clasică de tip școlar și crește eficiența învățării. Prin intermediul elementelor ludice se ating cu mai mare eficiență obiectivele educaționale.

Obiective:

- Să poată reprezenta grafic o siluetă umană
- Să cunoască organele de simț

Grup țintă: elevii clasei a III-a

Desfășurarea activității:

- identificarea culorile și nuanțele imaginilor date, raportându-se vizual la obiectele din mediul apropiat sau la volumul de reprezentări acumulat;
- vor diferenția calitățile de ordin olfactiv recunoscând însușirile (miros plăcut/neplăcut, parfumat/floral, înțepător, fructat,etc);
- exercitii de recunoastere auditiva: sunete, zgomote, pocnete, fluierături, etc. produse de diferite obiecte cunoscute;
- vor exersa sa diferențieze calitățile de ordin gustativ ale unor alimente: gust dulce, acru, sărat, amar; să diferențieze tactil însușirile contrastante ale obiectelor: tare-moale, aspru-neted, gros-subtire, cald-rece;
- mânăuirea materialul didactic pentru identificarea însușirilor acestuia;

Materiale necesare:

- Carton, culori, foarfecă, cartonașe reprezentative ale organelor de simț, sticlucă cu soluții intens mirositoare, instrumente muzicale, plastilină, lichide, bomboane cu diferite arome

Modul de lucru:

Întreaga activitate se desfășoară în camera senzorială. Pe un carton de dimensiuni mari, se realizează conturul corpului (prin culcare la orizontal pe carton) unuia dintre participanții din grup. După ce s-a executat conturul, fiecare din grup va „însufleți” prin culoare o parte din corpul de pe carton. După ce s-a terminat totul, personajul este rugat să se recunoască, iar fiecare să explice de ce au folosit acea culoare pentru partea respectivă a corpului.

După ce cartonul a primit forma corpului dorită precum și culoarea de fundal aleasă de copii, aceștia vor trebui să identifice organele de simț pereche și nepereche prin intermediul ghicitorilor; să identifice culorile și nuanțele imaginilor date, raportându-se vizual la obiectele din mediul apropiat sau la volumul de reprezentări acumulat; să diferențieze calitățile de ordin olfactiv recunoscând însușirile (miros plăcut/neplăcut, parfumat/floral, înțepător, fructat, etc); să recunoască auditiv sunete, zgomote, pocnete, fluierături, etc. produse de diferite obiecte cunoscute; să diferențieze calitățile de ordin gustativ ale unor alimente: gust dulce, acru, sărat, amar; să diferențieze tactil însușirile contrastante ale obiectelor: tare-moale, aspru-neted, gros-subțire, cald-rece; să mânuiască materialul didactic pentru identificarea însușirilor acestuia;

Într-o cutie cu surprize se vor găsi 5-6 jetoane cu obiecte care pot fi depistate (simțite) cu organele enunțate. Copiii vor extrage câte un jeton prin metoda mâna oarbă , va analiza jetonul și se va deplasa către masa unde se află organul de simț adecvat. După ce se vor forma grupele copiii au 2 minute pentru a discuta între ei, după care, un copil din fiecare grup va enunța obiectele , lucrurile care pot fi depistate (simțite) cu fiecare organ de simț.



Bibliografie:

Programa școlară de terapie educațională complexă și integrată, cls. I-VIII, București,
Terapie Educațională Complexă și Integrată, -Ghid pentru învățătorii și profesorii educatori din școlile speciale (deficiența mintală) – Editura Tehnopress , Iași , 2005.

Terapie ocupațională

Învățător-educator LAZARCIUC SAMIL

Încă din anul 2600 î.e.n, chinezii credeau că bolile se datorează incapacității organismului, și de aceea, recomandau practicarea exercițiilor fizice pentru recuperarea sănătății. În Grecia Antică, calitățile exercițiului fizic au fost exemplificate convingător datorită contribuției lui Socrate și Platon. Acești înțelepți ai antichității au pus în evidență relația strânsă dintre starea fizică și sănătatea mintală. Aristotel, la rândul său, afirma că educația corpului trebuie s-o precedă pe cea a intelectului.

Stimularea prin terapie ocupațională are ca scop încurajarea, apărarea propriilor drepturi, recunoașterea potențialului uman în fiecare persoană și dezvoltarea unei culturi, a demnității și a respectului față de celălalt. În dezvoltarea copilului este semnificativă relația de atașament dintre copil și părinții săi, aceasta realizându-se prin toate simțurile.

Obiectivele urmărite în cadrul sesiunilor de terapie ocupațională :

- Consolidarea deprinderilor motrice de bază;
- Consolidarea abilităților manuale;
- Creșterea autonomiei personale;
- Exersarea dominantei laterale;
- Formarea de gesturi simple;
- Însușirea corectă a schemei corporale;
- Scăderea frecvenței, dispariția unor mișcări stereotipe;
- Educarea mișcărilor simultane și coordonate;
- Stimularea activităților grafice;
- Dezvoltarea motricității fine;

BENEFICIILE TERAPIEI OCUPAȚIONALE ASUPRA ELEVULUI CU CES

Metodele de stimulare prin terapie ocupațională au numeroase rezultate benefice asupra elevilor cu dizabilități, cum ar fi:

- dezvoltarea potențialului elevului sub toate aspectele: fizic, intelectual, social;
- îmbunătățirea coordonării și a motricității generale;
- creșterea gradului de încredere în forțele proprii și dezvoltarea stimei de sine;

-dezvoltarea creativității și a imaginației;

Scopul fundamental al terapeutului este de a-i ajuta pe copii să vadă lumea din jurul lor așa cum este ea în realitate, să se descopere pe ei și lumea înconjurătoare.

Tehnicile creative sunt utile atât pentru copiii mai mici, cât și pentru cei mari, inclusiv adolescenți. Ele constituie un teren privilegiat al cunoașterii umane. Formele de terapie creative constituie una din căile principale de interacțiune (pictura, modelajul, colajul, teatrul, basmele și povestirile terapeutice, jocul, marionetele) care dezvoltă creativitatea și implicit personalitatea copilului. Acestea oferă copilului acea siguranță de care are atâta nevoie și acea libertate de exprimare și manifestare a dorințelor, trebuințelor, nevoilor, opiniilor, atitudinilor sale.

DESEN- PICTURĂ

Nu este doar o modalitate de autocunoaștere și de autodezvoltare, ci și un mijloc de comunicare și de intrare în relație cu alte persoane, prin utilizarea desenului în grup, culorile alese, tipul de instrument pentru desen, modul în care desenează, suprafața ocupată pentru a se exprima, toate acestea sunt detalii foarte importante pentru cunoașterea persoanei. Desenul îi ajută să comunice, să se accepte și să colaboreze. Desenele și picturile se pot utiliza în diferite moduri și cu multiple obiective. Prin desen și pictură copilul își exprimă sentimentele, trăirile, nevoile, se exprimă pe sine, descoperindu-și astfel identitatea. Pictura, ca și desenul, este un joc, un dialog între copil și adult, este un mijloc de comunicare. Desenul rămâne întotdeauna un mod de a descrie povestea care nu poate fi spusă în cuvinte. Culorile, hârtia, creta îl pot stimula pe copil să povestească diferite întâmplări, să scoată la iveală scene din viața sa, pe care nu le poate exprima altfel. Povestea desenată de copil relevă foarte clar trăirile sentimentele copilului. Desenul poate fi utilizat în diferite scopuri:

- ca test al nivelului mental, evaluarea inteligenței cu ajutorul desenelor;
- ca mijloc de comunicare, testându-se astfel nivelul de dezvoltare al limbajului și al comunicării în general;
- ca mijloc de explorare al afectivității copilului;
- ca mijloc de cunoaștere al propriului corp și al orientării în spațiu.

Un singur tablou este o stare, iar pentru a-l putea înțelege pe copil este bine să-l urmărim în timp. Prin desen și pictură, copilul se eliberează, își exprimă atât senzațiile vechi, cât și pe cele noi, se înțelege pe sine și se transformă. Odată ce stăpânește acest limbaj, copilul este capabil să formuleze orice, nimic nu mai rămâne ascuns. Activitatea de pictură se desfășoară diferit de cea de desen, prin

faptul că se utilizează instrumente diferite (pensulă, acuarele, guașe, pastă de dinți, paie, dopuri de plută etc.), păstrându-se aceleași teme sau se pot alege și altele, în funcție de context și de vârsta copilului. Prin mimică ne vorbește despre agresivitate, prin culoare redă starea psihologică a unei ființe. Forma joacă un rol important în expresivitate. Ca test de inteligență - testul omului - detaliile anatomice și vestimentare calculează vârsta mentală a copilului. Testul omului arată expresia de sine a copilului. Ca test de personalitate, desenul este luat drept oglinda de reflexie a personalității. Copilul desenează spontan ceea ce consideră important pentru el, acest lucru fiind pozitiv sau negativ. Pentru copil, desenul exprimă un fel de proiecție a existenței sale. Desen pictură- rămâne întotdeauna un mod de a descrie povestea care nu poate fi spusă în cuvinte. Culorile, hârtia, creta îl pot stimula pe copil să povestească cele întâmplate, să scoată la iveală scene din viața sa, pe care nu le poate exprima în cuvinte. Povestea desenată de copil relevă foarte clar trăirile, sentimentele copilului.

Titlul activității: “Desen pictură cu degete ne jucăm”

Tipul activității: Consolidarea priceperilor și deprinderilor

Scopul activității: îmbinare de tehnici de lucru: desen, dactilo-pictura cu pasta de dinti, pictura cu acuarele, evaluarea inteligenței cu ajutorul desenelor

Obiectiv cadru:

- cultivarea sensibilității artistice, a spiritului de observație, a percepțiilor vizuale, a imaginației creatoare prin promovarea intensivă a lucrărilor cu tema aleasă de profesor-educator.
- dezvoltarea capacității de exprimare plastică liberă, spontană;

Obiective operaționale:

- să respecte etapele de ordine pentru realizarea cu succes a temei;
- să îmbine alternativ tehnici diferite;
- să folosească culorile corespunzătoare temei de lucru;
- să-și mențină poziția corectă a corpului în timpul realizării picturii;
- să perceapă frumosul din realitatea înconjurătoare;
- să-și dezvolte spiritul critic și autocritic prin evaluarea lucrărilor proprii și a celorlalți copii.

Dirijarea activității:

Le voi atrage atenția să lucreze corect, să nu pună prea multă pastă de dinți, să nu ștergă ca să nu se albească desenul, voi distribui materialul necesar pentru realizarea lucrărilor.

MARIONETE

Utilizarea de marionete reprezintă o extensie naturală în joaca de zi cu zi, proces în care elevii se antrenează cu plăcere și entuziasm. Cu o mică încurajare din partea profesorilor, aceste păpuși vor ajuta elevii să învețe lucruri noi și să-și dezvolte în mod natural o serie întregă de aptitudini. Mânuirea unor marionete este o modalitate de joacă pentru cei mici și o artă pentru cei mari. Atât unii cât și ceilalți au în egală măsură, ocazia de a da frâu liber imaginației și creativității. Lăsând elevii să preia inițiativa, vom fi uimiți cât de departe vor ajunge în relația cu aceștia. Iată câteva dintre lucrurile pe care elevii le vor învăța cu ajutorul unor marionete: dezvoltarea imaginației și a creativității, Jocul cu marionete și păpuși, ajută copiii să-și dezvolte creativitatea, încurajându-i să-și pună imaginația la treabă. Ei inventează rolurile, regulile jocului, scenariile și soluțiile prin care să rezolve problemele imaginate. Nu în ultimul rând, prin intermediul acestui tip de joc ei învață să facă diferența dintre fantezie și realitate. Lumea reală devine astfel mult mai accesibilă copiilor care au ocazia să joace diferite roluri.

Fie că își scriu propriile povești sau că ajung să adapteze și să le pună în scena pe cele preferate, copiii își dezvoltă cu ajutorul marionetelor o serie întregă de alte aptitudini. Ei învață să citească mai ușor, înțeleg mai repede, au un vocabular extins, construiesc idei și cuvinte noi, cu înțelesuri noi. Copiii mai mici preferă cărțile cu povești sau povestiri, cu personaje magice, mitologice sau din lumea animală, în vreme ce copiii mai mari sunt mai degrabă atrași de cărțile care presupun mister, știință sau întâmplări și evenimente din viața unor oameni importanți. Jumătate din distracția jocului cu păpuși vine din elaborarea scenariului și din pregătirile dinaintea interpretării propriu-zise.

Punerea în scenă a unui spectacol cu păpuși este, pentru copii, o modalitate extrem de ușoară și plăcută de a învăța să lucreze în echipă, fiind în același timp un bun prilej de consolidare a relației cu familia. Marionete- orice obiect pe care îl investim cu viață poate deveni o marionetă sau o păpușă. O bucată de cârpă, propria noastră mână, o bucată de lemn. Crearea unei marionete poate fi o adevărată construcție sau reconstrucție a sinelui interior. Când copilul este față în față cu marioneta putem vorbi despre un exercițiu de îmbogățire creativă, prin crearea și animarea propriilor marionete și prezentarea acestei realizări într-un cadru familial sau între prieteni.

Titlul activității: Păpușă gingașă

Tipul activității: consolidarea priceperilor și deprinderilor

Scopul activității: dezvoltarea creativității elevilor prin aplicarea cunoștințelor, lucrări

Obiectiv cadru: să combine tehnici și instrumente variate în vederea îndeplinirii unui scop propus

Obiective operaționale:

- să prezinte materialele de lucru
- să urmărească etapele de lucru în realizarea unei păpuși
- să realizeze păpuși utilizând tehnici de lucru și materiale variate
- să-și folosească propria imaginație în realizarea și prezentarea unor produse
- să aprecieze și să evalueze calitatea creațiilor colegilor

Dirijarea activității

- intuiesc imaginile și pot discuta despre marionete și teatrul de marionete
- fiecare elev își va pregăti materialele necesare (lingura de lemn, sârma, bucățelele de pânză, acuarele)
- se va cere elevilor să își folosească imaginația și să realizeze păpuși așa cum doresc.
- elevii vor realiza păpuși utilizând modalități de lucru variate și propria imaginație

BIBLIOGRAFIE

1. Ausubel, P.D., Robinson, F.G., (1981), Învățarea în școală, E.D.P., București.
2. Barf,U., (1997), Carte de construcții pentru copii, Editura VOXS.R. București.
3. Bocoș,M.,(2003),Teoria și practica cercetării pedagogice,Editura Casa Cărții de Știință,Cluj Napoca
4. Bogdan,M.,(1981),„Psihologia copilului și psihologia pedagogica E.D.P., București.
5. Bulboaca,O.,(2001),Ne jucăm și învățăm,Editura All,București.
6. Bocoș M., (2004) „Cercetarea pedagogică, Suporturi teoretice și metodologice,, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca
7. Cucos.C.(2002), ”Pedagogie(editiia a II-a).”, Editura Polirom,Iași.
8. Caravia,P.,(1981), Enciclopedia practică a copiilor, Editura I.Creangă,București.
9. Călin,M.,(1996), Educarea creativității în Teoria educației, Editura All,București.
10. Cerghim,M.,(1997), Metode de învățământ, E.D.P., București.
11. Constantinescu,Stoleru,P.,(1978), Creativitatea și potențialul creativ în Psihologia școlară, E.D.P., București

Stimulare cognitivă

Învățător-educator Berci Patricia Flavia

Conform teoriei dezvoltării cognitive a psihologului elvețian Jean Piaget, acesta redă faptul că un copil dacă este îndrumat sau pus în situația de a înțelege și a vedea mai mult cu atât el vrea să vadă și să înțeleagă mai mult. Stimularea cognitivă este baza principală pe care ulterior se vor adăuga noi parcursuri, în cadrul școlii, privind dezvoltarea copilului. Aceasta presupune capacitatea elevului de a rezolva probleme, dezvoltarea unor abilități și dobândirea de noi cunoștințe care sunt necesare și esențiale în toate ariile dezvoltării, astfel pregătindu-l pentru viață. Activitățile din cadrul acestei discipline sunt propuse de către învățătorul-educator al claselor de la nivel primar pentru toți elevii unei clase. Aceste activități de predare-învățare-evaluare realizate de către învățător-educator au rolul de a dezvolta diverse aptitudini copiilor cu CES, în sfera socială și personală, având ca și scop final dezvoltarea independenței elevilor cu dizabilități și integrarea acestora în societate.

Factori care ajută la stimularea cognitivă: asigurarea unei atmosfere și unui mediu favorabil, integrarea jocului în dezvoltarea cognitivă, utilizarea poveștilor sociale în cadrul activităților, construirea dimensiunii culturale.

Activități care pot fi realizate în cadrul orelor de terapie cu scopul de a stimula dezvoltarea cognitivă:

Activitatea 1:

Obiectiv: Această activitate vizează percepția și structurarea timpului prin acțiuni de deosebire, recunoaștere, identificare, reproducere, producere, estimare și aprecierea timpului.

Materiale necesare: bețe lungi, bețe scurte, fișe cu ceasuri, ceasuri, cartonașe cu etapele zilei

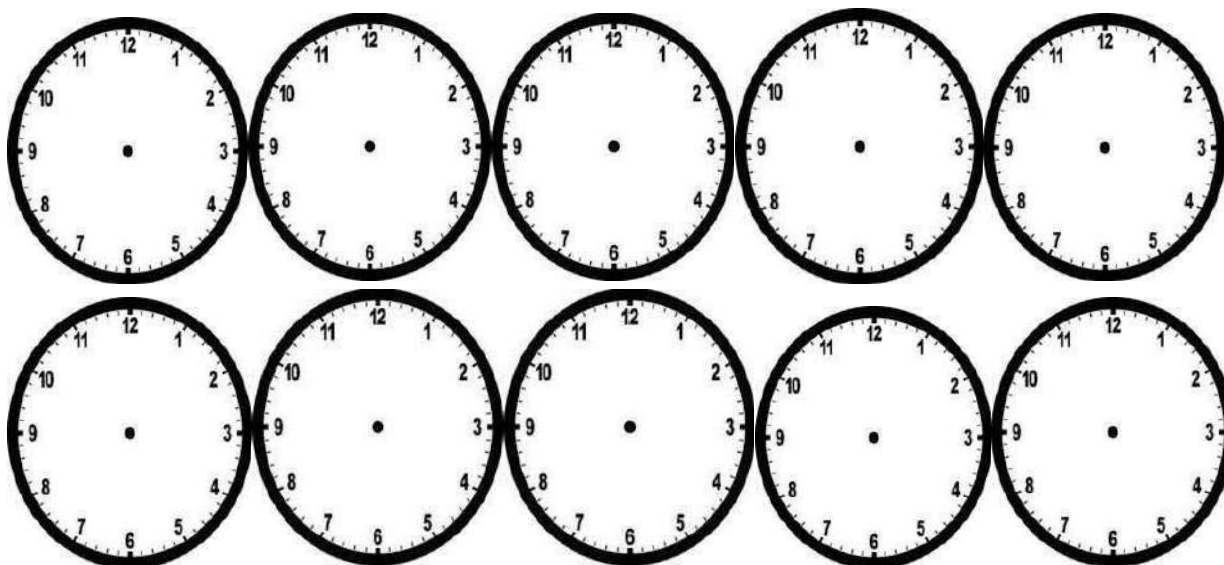
Resurse temporale: 50 de minute

Desfășurarea activității:

Fiecare copil primește un ceas simplu și câte două bețe, un băț lung și câte un băț scurt. Prima dată se vor exersa orele fixe (08:00, 12:00), urmând noțiunile de „și jumătate și un sfert, fără un sfert, apoi cu intervale de 10, respectiv 5 minute și chiar de un minut”. După ce au învățat, copiii vor primi ceasuri și un tabel. Profesorul le va spune o oră, elevii setează ceasurile cu ora indicată și vor scrie ora în tabel.

Apoi, elevii vor primi câteva cartonașe cu etapele zilei și trebuie să le ordoneze în ordine cronologică.

12:00	07:45	19:25	22:10	8:30	20:15	17:40	09:05	00:00	10:50
-------	-------	-------	-------	------	-------	-------	-------	-------	-------



Activitatea 2

„Continuă tu....,- activitate de stimulare cognitivă prin meloterapie Obiectivul activității- sprijinirea copilului printr-un model verbal dat Materiale- microfon

Procedura: învățătorul-educator va spune la microfon o parte dintr-un cântec cunoscut de către copil. Copilul va continua la microfon cântecul început de către învățătorul-educator.

Exemplu:

Î- Un elefant se legăna....

Copilul- pe o pânză de păianjen Î- Și pentru că, nu se rupea Copilul- a mai chemat un elefant
Alte cântece- Vine, vine primăvara; Înfloresc grădinile ș.a

Exemple de fise de lucru pentru stimularea dezvoltării cognitive:

1. Încercuiește cu roșu litera P, p și cu albastru litera B, b .

A h v M P x n V Z o r j W a Q

B K O v h d p G n M c s Z E H

h j D T e u l s B y m f i P g x

l P n d b Y J o s m L G F c h

u l a T D P h x m U G i r j k F

Y j t b K D l z o r p c H M b A

g y k P n M k h B o s L d b g K

b G l o p r v X J g S D H n w t

D B j k f p R I S b o x l g p H

2. Scrie litera care se potrivește în funcție de fiecare imagine



..... r a d



..... r o a s c ă



..... e c

3. Unește cuvântul cu sensul asemănător al acestuia.

dar delicat

fericit gălăgie

firav trist

geam bucuros

larmă cadou

supărat fereastră

Bibliografie

More Favorite Play Therapy Techniques- Heidi Gerard Kaduson, Ph.D and Charles E.Schaefer, Ph.D, 2001

Psihopedagogie special – Modele de evaluare și intervenție/ Adrian Roșan(coord)- Iași Polirom, 2015

Programa școlară pentru aria curriculară TERAPIE EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI INTEGRATĂ - Disciplina STIMULARE COGNITIVĂ, București, 2021

Ludoterapie

Învățător-educator Pop Ramona Olimpia

Ludoterapia se poate folosi la copii cu CES sau la copii cu autism ori cu alte afecțiuni diagnosticate, dar aceasta nu înlocuiește medicația, psihoterapia de familie sau orice alte tipuri de tratamente necesare. Acest modul se poate folosi în cazul oamenilor de toate vârstele, însă, de cele mai multe ori, aceasta este folosită pentru copiii cu vârste cuprinse între 3 și 12 ani. Această formă de terapie se folosește cel mai des în următoarele situații :

- Violența domestică, abuz sau neglijare.
- Anxietate, depresie, suferință.
- Comportamente problematice la școală.
- Comportament agresiv sau violent.
- Dificultăți de învățare și întârziere a dezvoltării.
- Dezastre naturale sau evenimente traumatice.
- Tulburări de spectru autist.
- Tulburare de deficit de atenție și hiperactivitate.
- Probleme în familie, cum ar fi divorțul părinților
- Tulburări alimentare.

Indiferent de vârstă, jocul este fundamental pt comunicare. Toți copiii sănătoși se joacă. Lipsa jocului reprezintă chiar un semnal că ceva este în neregulă cu acel copil. Terapia prin joc, cunoscută și sub numele de ludoterapie s-a dovedit eficientă în ameliorarea problemelor pe care le au cei mici, dar ajută și la ameliorarea relației părinte – copil. Limbajul copiilor rămâne în urma dezvoltării lor cognitive, iar ei comunică prin joacă ceea ce înțeleg din lumea care îi înconjoară. Astfel jucăriile sunt percepute drept cuvinte, iar jocul ca limbaj. Ludoterapia, este o metodă interactivă folosită la scară largă în terapia cu copiii cu vârste cuprinse între 3 și 12 ani, de către psihologii din toată lumea, care au înțeles valoarea vindecătoare a jocului. Jocul este folosit în egală măsură pentru a evalua, diagnostica și trata copilul care întâmpină probleme de adaptare sau de dezvoltare, jocul fiind o verigă extrem de importantă a dezvoltării sale și în multe dintre situații, singurul element comun dintre copil și terapeut, singurul spațiu în care cei doi pot păși împreună în efortul comun de a descoperi sursele problemei și resursele vindecării.

În concluzie spunem că este obositor să fim alături de copii. Aveți dreptate. Și adăugați: fiindcă trebuie să te cobori la nivelul lor, să te apleci, să te înclini să te încovoiezi, să te faci mic. Aici se greșește, nu asta obosește cel mai mult, ci faptul că ești obligat să te ridici la înălțimea sentimentelor lor. Să te întinzi, să te alungesti, să te ridici pe vârful picioarelor, ca să nu-i rănesti. (JANUSZ KORCZAK).

Activitatea 1: ÎNVĂȚĂM JUCÂNDU-NE !

- BIBLIOTECA : »Citim imagini despre primăvară,,« colorăm în cărticică,,
- ARTA : »Să desenăm cu șablon, (animale domestice).
- CONSTRUCȚII : »Căsuța cățelului « .
- COLȚUL PĂPUȘII : »În vizită « -joc de creație din viața cotidiană.

Este o activitate mixtă, care poate fi integrată cu ușurință în orice alt modul, pentru a face activitățile mai atractive.

Obiective:

- valorificarea funcțiilor formative ale jocului ca activitate specifică a copilului cu dizabilități.
- dezvoltarea relațiilor interpersonale, fără a se stingheri unii pe alții, pentru integrarea lor în activități colective.
- dezvoltarea capacităților psiho – individuale în vederea adaptării la mediu.
- dezvoltarea atenției voluntare, percepției artistice, a creativității și originalității.
- formarea și dezvoltarea simțului estetic și critic.
- formarea /consolidarea deprinderilor de lucru îngrijit.

Materiale necesare: joc de construcții, diferite șabloane cu animale domestice, fișe, carioci, păpușă, sort, basmăluță, creioane colorate.

Resurse temporale: locul activității în modul.

Durata activității 40 –45 de minute.

Desfășurarea activității :

Introducerea în activitate se va face prin procedeul surpriză. Le voi spune copiilor o poveste despre anotimpul Primăvara, care tocmai a sosit la ei și și a exprimat dorința de a-i vedea, cum lucrează, cum se joacă, învață. Se va intui materialul, elevii fiind anunțați că vor desfășura o activitate ludică, în care va trebui să recunoască animalele domestice, să deseneze după șablon animalul preferat, să construiască CĂSUȚA CĂȚELULUI, din cuburi, să citească și să coloreze

în carticica preferată, să participe conștient la activitate. Se îndruma copiii spre arii de stimulare. Li se spune că lucrările lor vor fi duse drept cadou, păpușii Oana. Uni vor desena după șablon animale domestice: vaca, oaia, gaina, calul. Alții vor construi Căsuța pentru cățel. Alții vor citi și vor colora imagini despre Primăvară. Li se spune că lucrările trebuie să fie realizate frumos, cu un aspect plăcut. Copiii care termină lucrările sunt lăudați și aplaudați. La jocul de creație În vizită, se va merge la eleva Roxana, deoarece papușa ei Oana împlinește 5 ani.

Fetița îmbrăcată în gospodină așteaptă musafiri. Jocul urmărește folosirea de către copii a unor reguli de politețe: intrați, bună ziua, mulțumesc, la mulți ani, la revedere. Elevii vor fi apreciați și recompensați pentru modul în care au participat la activitate: general și individual.

BIBLIOGRAFIE

Psihopedagogie specială –Modele de evaluare și intervenție, Adrian Roșan – Iași Polirom, 2015.
Programa școlară pentru aria curriculară Terapie Educațională Complexă și Integrată, Disciplina LUDOTERAPIE, BUCUREȘTI 2021.

Socializare

Învățător-educator Coman Elena Lavinia

Profesor-educator Băncilă Angela

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.)

Socializarea are ca competențe generale:

1. Formarea și exersarea capacității de autonomie socială în vederea adaptării la viața cotidiană.
2. Formarea capacităților afective care să permită exprimarea emoțiilor și sentimentelor în situații existente în colectiv și în mediul înconjurător.
3. Exersarea unor comportamente adecvate raportate la cerințele grupului.

Activitățile din cadrul modulului de socializare au caracter ludic fiind orientate către jocuri de rol care presupun imitarea situațiilor din viața personală dezbătute la nivel de clasă într-un mod atractiv care stimulează implicarea în activitate, stimulează memoria și creativitatea, oferă capacitatea de a relaționa adecvat în diferite contexte de viață expuse sub formă de joc care fac trecerea la adaptarea situațiilor din mediul social înconjurător.

Deoarece în cadrul tuturor terapiilor educaționale există un punct de plecare al desfășurării lecțiilor, propun o activitate proiectată la modulul socializare ca fiind baza tuturor terapiilor și anume, o lecție despre „Emoții de bază-bucuria și tristețea,, care are ca scop învățarea comportamentelor adecvate, dezvoltarea emoțională și creativă a elevilor, atât la școală, cât și în contexte variate de viață.

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

Tema: „Cum te simți azi?”

*

Scop:

- Formarea atitudinilor, achiziționarea cunoștințelor și abilităților interpersonale
- Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și ceilalți

Argument:

Domeniile de dezvoltare personală vizate:

- dezvoltarea limbajului și a comunicării: dezvoltarea capacităților de receptare a mesajelor orale în contexte de comunicare variate și exprimarea corectă a mesajelor verbale în diferite situații de comunicare;
- dezvoltarea cognitivă: dobândirea de cunoștințe proprii disciplinelor implicate, dezvoltarea gândirii logice;
- dezvoltarea psihomotorie: dezvoltarea deprinderilor motrice implicate în timpul jocurilor propuse;
- dezvoltarea socio-emoțională: valorificarea experiențelor elevilor, implicarea în desfășurarea jocurilor didactice (exprimarea propriilor sentimente și trăiri).

Obiective:

- să mimeze trăirea unei emoții de bază, cu ajutorul cunoștințelor acumulate
- să asocieze emoții unor situații date
- să identifice emoțiile personajelor în diferite momente ale povestirii
- să analizeze emoțiile personajelor din perspectiva relației cauză-efect
- să găsească cuvinte cu înțeles asemănător pentru stările emoționale precizate

Grup țintă: elevii clasei a I-a

Desfășurarea activității:

- Elevii răspund la întrebările adresate, sunt atenți și discută
- Privesc planșele, recunosc stările emoționale reprezentate prin imagini și le denumesc
- Aleg din “Cutia emoțiilor” o figură care arată emoția sugerată de fiecare planșă.
- Extrag pe rând o figură din cutie și mimează starea /emoția pe care o descoperă în imagine. Restul elevilor trebuie să recunoască emoția pe care o mimează elevul din fața clasei.
- Îl consolează pe cel care mimează tristețea, îl încurajează pe cel care mimează frica, îl felicită pe cel care mimează bucuria.

- Completează fișele primite
- Colorează figurile din fișă
- Realizează corespondența dintre imagine și figură

Materiale necesare:

Planșe cu emoții, culori, fișă de lucru

Modul de lucru:

Se va purta o discuție despre importanța exprimării emoțiilor în relațiile cu ceilalți.

Din ”cutiuța emoțiilor” elevii vor extrage câte un bilețel pe care este scris câte un enunț ce indică o anumită emoție. Ei vor trebui să mimeze emoția sugerată de enunțul corespunzător. Utilizând metoda conversației elevii vorbesc despre emoțiile trăite în diferite situații:

- Când ne bucurăm ?
- Când suntem triști ?
- Când suntem mirați ?
- Când ne înfuriem ?

Elevii împărțiți în echipe: echipa galbenă și echipa albastră vor citi niște fragmente din poezii și povești cunoscute, după care vor trebui să recunoască poezia sau povestea din care face parte fragmentul respectiv și să ridice figura care exprimă emoția trăită de personajul despre care este vorba în fragment. Echipa care ridică figura corespunzătoare stării emoționale pe care o are personajul din fragmentul citit primește o bulină roșie iar echipa care răspunde greșit nu primește nimic. Echipa care acumulează trei buline roșii este declarată câștigătoare și membrii acesteia primesc stimulente. Din cutia cu emoții un copil va extrage o figură pe care o va vedea doar el, va mima în fața colegilor emoția sugerată de desen, iar aceștia vor ghici emoția mimată. Se va proceda în acest fel până se vor extrage toate cele șase emoții de bază. De asemenea colegii trebuie să consoleze pe cel care mimează tristețea, să-l încurajeze pe cel care mimează frica sau teama, să-l felicite pe cel care mimează bucuria. La finalul activității elevii lucrează pe fișele individuale de muncă, în care trebuie să coloreze figura care exprimă tristețea, să realizeze corespondența de la imagine la figura potrivită și să deseneze figurile: nas, ochi, gură, sprâncene, în așa fel încât să arate starea în care te afli tu acum.

În partea introductivă a activităților, am folosit conversația în scopul evidențierii utilității obiectelor stabilite la fiecare activitate în parte. Cooperarea oferă posibilitatea testării ideilor,

analiza și evaluarea opiniilor proprii, acceptând ideile altora și construind ceva interesant din ideile cumulate ale grupului. Acceptarea rezultatelor, succesul experimentat prin creație, oferă o stare de bine și o atitudine pozitivă, și plantează în mentalitatea participanților: respectul, întrajutorarea, acceptarea, dăruirea, împlinirea.

Bibliografie

Popescu Al., *Terapia ocupațională și ergoterapia*, Ed. Medicală, București, 1986.

Popovici D.V., *Introducere în terapie ocupațională*, Ed. Pro Humanitate, București, 2000

Ungureanu Dorel, *Copii cu dificultăți de învățare*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1998.

Vernon, A., *Dezvoltarea inteligenței emoționale prin educație rațional-emoțională și comportamentală*”, editura ASCR, Cluj Napoca, 2006

Vlăsceanu, L. (coord.). *Structuri, strategii și performanțe în învățământ*. București: Editura Academiei.

Capitolul II. Terapie Educațională Complexă și Integrată (nivel gimnazial)

Formarea autonomiei personale

Profesor educator Bibol Ancuța Emilia

Autonomia personală are un rol important în formarea deprinderilor de viață la copiii cu dizabilități, iar atitudinea celor din jur constituie baza formării lor. Acești copii pot ajunge parte integrantă a comunității din care fac parte, dacă își vor însuși o serie de reguli după care să se ghideze încă din primii ani ai copilăriei. Cadrul didactic dezvoltă și întreține curiozitatea copiilor pentru lucruri noi, le modelează comportamentele sociale, le întărește încrederea în forțele proprii și îi ajută să își găsească identitatea. Realizarea acestor sarcini depinde de măsura în care acesta posedă calitățile și competențele necesare centrării cu precădere pe așteptările, trebuințele și interesele copiilor.

Formarea autonomiei are obiectiv major, pregătirea copilului pentru viața socială și profesională, pentru integrarea lui activă în societate. Devine esențială realizarea autonomiei personale și sociale, construită pe baza unor structuri de cunoștințe, norme, priceperi, deprinderi, abilități, modalități de expresie și acțiune, toate constituind performanțe, dacă le raportăm la stadiul anterior de dezvoltare al copilului și dacă ele se definesc prin nivele diferențiate de reușită, corespunzător particularităților individuale

Autonomia personală la copiii cu dizabilități are un rol în creșterea, dezvoltarea și educația acestora. Însușirea abilităților de îmbrăcare/dezbrăcare, încălțare, legarea unui șiret, încheiere/descheiere, servirea mesei în mod independent, facilitează dezvoltarea aptitudinilor motorii, îmbunătățește aptitudinile cognitive, dezvoltă memoria, dezvoltă limbajul și pregătește copilul pentru o viață cât mai independentă. Fiecare abilitate trebuie să îl ajute să se adapteze la mediul înconjurător cu cât mai puțin suport din partea părinților sau a persoanelor mature. Chiar dacă ei nu își dezvoltă abilitățile la aceeași vârstă cu cel a semenilor săi, acest fapt nu trebuie să oprească părinții din tendința de a dezvolta abilități cât mai apropiate cu cele a semenilor. Ei trebuie motivați să încerce independent să își satisfacă nevoile în vederea creșterii gradului de autonomie, iar suportul din partea persoanelor adulte să evidențieze o scădere treptată. O abilitate se consideră învățată atunci când poate fi exercitată independent în medii diferite.

Achiziția deprinderilor de autonomie personală oferă copilului posibilitatea de a dobândi

independență față de adult, de a învăța mai multe despre propriul corp, de a explora mediul său de viață, de a se adapta la cerințele și exigențele mediului, de a-și exprima ideile, gândurile, nevoile, așteptările și dorințele, dar și de a-și dezvolta imaginea și stima de sine conform reacțiilor și aprecierilor celor din jur.

Jocul didactic este o metodă de învățământ bazată pe acțiune și simulare, dar și metodă activă de însușire și consolidare a cunoștințelor, este o activitate care se poate desfășura atât în clasă sau în afara lecțiilor ajutând profesorul să cunoască capacitățile elevilor. Jocul didactic poate fi introdus în oricare moment al lecției, atunci când elevii manifestă semne de oboseală sau când observăm că scade interesul pentru învățare. Reușita unui joc didactic depinde și de materialele didactice utilizate în joc. Acestea trebuie să fie adecvate conținutului, variate și atractive, ușor de manevrat și să provină din mediul apropiat. Prin joc e antrenată toată clasa la asimilarea cunoștințelor prin forțe proprii, elevii, participând activ și efectiv la procesul de învățare ca protagoniști și nu ca spectatori. În cazul copiilor cu dizabilități se lucrează cu material intuitiv, concret, aceștia fiind astfel captați, în general, de latura estetică a acestuia, care menține interesul pentru activitate o perioadă mai îndelungată de timp,

Jocul didactic ocupă un loc deosebit de important în dezvoltarea autonomiei personale, deoarece forma de joc antrenează elevul în stimularea și exersarea comportamentelor în direcția propusă în cadrul fiecărui joc didactic, fără ca el să conștientizeze un efort suplimentar. Prin intermediul lui se fixează, se precizează și activează comportamentele adaptative ale elevilor, contribuindu-se astfel la diminuarea comportamentelor dezadaptative. (Bocoș, 2013).

JOCURI PENTRU FORMAREA AUTONOMIEI PERSONALE

1. Jocul „Fă ce îți spun!”

Scopul: identificarea părților propriului corp.

Obiective de referință: să arate diferite părți ale corpului, să execute la comandă verbal diferite mișcări.

Desfășurarea jocului: Profesorul cere copiilor să așeze mâna dreaptă pe ochiul drept, pe ochiul stâng, pe genunchiul drept, pe genunchiul stâng. Să așeze mâna stângă pe cotul drept, pe piciorul drept. Să așeze simultan mâna stângă pe ochiul drept și dreapta pe ochiul stâng, și așa mai departe pentru alte părți ale corpului. Se lovesc cele două mâini una de alta, apoi genunchiul stâng cu mâna dreaptă, din nou cele două mâini împreună, apoi mâna stângă lovește genunchiul drept, cele două mâini se lovesc împreună, etc. Combinațiile pot fi variate la nesfârșit. Adaptarea unei melodii care să ritmeze loviturile face ca

participarea elevilor să fie și mai totală.

2. Jocul „Din bucățele”

Scopul: reconstituirea unui obiect din părțile lui componente.

Obiective de referință: să asambleze, să reconstituie imaginea desenată a corpului uman din bucățele tăiate.

Resurse didactice: un plic cu toate elementele necesare pentru fiecare elev, desenul corpului uman pe care trebuie să-l reconstituie elevii.

Desfășurarea jocului: Profesorul va împărți tuturor elevilor câte un plic care conține bucățele tăiate ale unui desen ce reprezintă corpul uman. Educatorul va arăta elevilor desenul corpului uman pe care trebuie să-l obțină ei asamblând bucățelele tăiate din plic. Se va stabili timpul de lucru . Acest joc se poate desfășura și sub formă de concurs. Numele elevilor va fi scris pe tablă și în funcție de rapiditatea și corectitudinea executării sarcinii vor fi câștigătorii concursului.

Locul I va fi elevul care în cel mai scurt timp a reconstituit corect imaginea desenată a corpului uman.

3. Jocul „Să așezăm masa”

Scopul: recunoașterea poziției obiectelor față de propriul corp și stabilirea relațiilor dintre ele.

Obiective de referință: să pună masa, să așeze corect farfuriile și tacâmurile.

Resurse didactice: set de menaj pentru păpușă.

Desfășurarea jocului: în prima parte a jocului, profesorul cere elevilor să pună masa, să așeze farfuriile, apoi cuțitele și lingurile la dreapta și furculițele la stânga. Fiecare elev aranjează un tacâm complet, adoptând poziția care îi este mai ușoară. În partea a doua a jocului, un copil așează masa cu patru tacâmuri fără să-și schimbe locul fixat. Ceilalți copii controlează dacă masa este pusă corect, așezându-se în chip de consemn. Pentru a corecta greșelile este invitat elevul care a pus masa să se așeze în fața fiecărei farfurii.

4. Jocul „Numește-mă!”

Scopul: denumirea și identificarea obiectelor de igienă (îmbrăcăminte, încălțăminte etc.).

Obiective de referință: să denumească corect obiectele de igienă prezentate în mod natural și imagistic.

Resurse didactice: săpun, prosop, pastă și periuță de dinți, piaptăn, perie pentru păr, șampon, unghieră, forfecuță pentru unghii, periuță pentru unghii, hârtie igienică, batistă, șervețele din hârtie, imagini, desene cu unele obiecte de igienă.

Desfășurarea jocului: profesorul va prezenta elevilor pe rând obiectele de igienă și le va cere să le denumească. El va arăta elevilor obiectul și va spune unui elev: „Numește-mă!”. După ce s-au terminat de numit toate obiectele prezentate în stare naturală, propunătorul va cere elevilor să denumească obiectele prezentate imagistic. Acest joc se poate organiza și sub formă de concurs, individual sau pe grupe în funcție de numărul elevilor. Fiecare elev (grupă) primește câte o bulină roșie pentru fiecare răspuns corect. La sfârșit se numără câte buline are fiecare elev (grupă). Câștigător este elevul (grupa) care totalizează cele mai multe buline.

5. Jocul „Să facem valiza păpușii”

Scopul: sistematizarea și verificarea cunoștințelor referitoare la obiectele de îmbrăcăminte și încălțăminte folosite în cele patru anotimpuri.

Obiective de referință: să selecteze obiectele de îmbrăcăminte și încălțăminte după un criteriu dat, să le aranjeze în ordine.

Resurse didactice: 3 – 4 genți sau valize confecționate din cutii de carton, obiecte de îmbrăcăminte și încălțăminte în miniatură sau jetoane cu imaginile lor.

Desfășurarea jocului: profesorul propune un elev pentru a face valiza păpușii, stabilește criteriul după care se va aranja valiza – de pildă după anotimp (de vară, de toamnă, de iarnă); după sex (pentru fetițe sau pentru băieți); după vârstă (de bebeluș, de preșcolar, de școlar); după utilitate (de noapte, de zi). De exemplu, cel ce face valiza spune: „este iarnă, păpușa pleacă la munte. Vă rog alegeți îmbrăcăminte și încălțăminte potrivită”. Grupuri de 4 – 5 elevi propuși de educator aleg obiectele (sau jetoanele cu imaginile lor) și le aduc copilului care le-a solicitat adresându-i-se direct: „ți-am adus o bluză de culoarea ... făcută din...”. La fiecare tur de joc se stabilește câștigătorul, respectiv elevul care a reușit să selecteze corect cele mai multe obiecte. După ce se clasifică îmbrăcăminte și încălțăminte, se schimbă copiii care au rol activ, se pun obiectele la locul lor și se stabilește un alt criteriu de alegere. De exemplu: „păpușa merge la culcare”; „copilul merge la școală” etc. Pentru complicare jocul se poate desfășura oral: un elev indică un anumit criteriu, iar ceilalți enumeră îmbrăcăminte și încălțăminte potrivită.

Variante

1) Jocul se desfășoară și sub forma unui magazin de îmbrăcăminte.

Un elev – cumpărător – intră în magazin și solicită vânzătorului obiectul de îmbrăcăminte de care are nevoie însoțind descrierea cu câteva indicații care să ajute la identificarea lui motivând în același timp alegerea făcută. Vânzătorul eliberează îmbrăcăminte numai cumpărătorilor care au descris-o corect. Se procedează la fel pentru încălțăminte.

2) Clasa de elevi este împărțită în 2-3 grupe, cu un număr egal de elevi pentru fiecare echipă. Se distribuie fiecărei echipe câte un set de jetoane la fel cu cele de la celelalte echipe. Pe jetoane sunt desenate obiecte de îmbrăcăminte potrivite tuturor situațiilor. Din ele se pot efectua grupări după criterii variate. La un semnal, care indică și un criteriu de alegere („Alegeți și grupați îmbrăcăminte de iarnă”, sau „Alegeți și grupați îmbrăcăminte pentru fete”), elevii din fiecare echipă, execută sarcinile indicate colaborând între ei. Se apreciază grupul de elevi care rezolvă mai operativ și mai corect selecția.

6. Jocul „Săculețul fermecat”

Scopul: identificarea și denumirea corectă a unor obiecte, în absența vederii, prin pipăit.

Obiective de referință: să identifice și să denumească corect fructele aflate în săculeț, în absența vederii, prin pipăit. Resurse didactice: mere, pere, nuci, prune, struguri, gutui, portocale, banane, mandarine, kiwi, lămâi, un săculeț, o basma sau un fular.

Desfășurarea jocului: profesorul va arăta elevilor fructele pe care le va pune în săculeț. El va lega la ochi câte un elev și îi va cere să ia în mână câte un fruct, să-l pipăie, să-l denumească și apoi să-l scoată afară din săculeț pentru a putea fi verificat de clasă dacă a denumit corect fructul. Dacă a ghicit denumirea fructului va fi dezlegat de la ochi și va continua jocul un alt elev, dacă nu a ghicit mai are dreptul la două încercări după care este eliminat din joc. După ce toți elevii au fost legați la ochi și puși să denumească fructele, elevii care au fost eliminați din joc vor primi pedepse hazlii. Jocul se poate organiza și sub formă de concurs, pe grupe. La fiecare răspuns corect, grupa primește un punct, la fiecare răspuns incorect i se scade câte un punct. Câștigă grupa care totalizează mai multe puncte.

7. Jocul „Inelușul”

Scopul: cunoașterea părții drepte și stângi a propriului corp, cunoașterea prenumelui colegilor din clasă.

Obiective operaționale: să-și identifice corect mâna dreaptă și stângă, să spună corect prenumele colegilor.

Resurse didactice: un inel sau un cerculeț din metal.

Desfășurarea jocului: elevii sunt așezați în formație de cerc, cu fața spre interior și dau din mână în mână uninel în timp ce spun următoarele versuri :

„Iau cu dreapta, dau cu stânga

Iau cu dreapta, dau cu stânga

Stop! Inelul s-a oprit

De la cine l-ai primit?”

Elevul cu inelul în mână își va numi colegul din dreapta sa. El mai poate fi întrebat:

„Cerculețul îi vei da

Cine e la stânga ta?”

Jocul se repetă de mai multe ori pentru a da posibilitatea tuturor elevilor să răspundă la întrebările jocului.

8. Jocul „De-a gospodina”

Scopul: formarea unor deprinderi prin activități simulate.

Obiective de referință: să imite activități uzuale din gospodărie: aerisire, spălare, călcare, ștergere, aspirare etc., să recunoască activitățile simulate de colegii lor.

Desfășurarea jocului: rând pe rând fiecare elev va veni în fața clasei și va simula câte o activitate din gospodărie. Ceilalți colegi îl vor urmări și vor denumi activitatea pe care o imită colegul lor.

După ce au fost prezentate mai multe activități elevii vor primi diferite roluri: mamă, tată, copil, frate (soră) mai mare, bunic (bunică) în așa fel ca toți elevii să fie implicați în joc. Ei vor imita în funcție de rolul primit activitățile pe care le face în gospodărie fiecare membru al familiei. Jocul se repetă de mai multe ori și se schimbă rolul elevilor.

9. Jocul „Spune ce-ai gustat?”

Scopul: educarea sensibilității gustative, olfactive, tactile și vizuale prin antrenarea analizatorilor corespunzători.

Obiective de referință: să recunoască și să denumească gustul unor alimente de bază și a unor însușiri stabilite prin intermediul celorlalți analizatori, să raporteze însușirile la obiectele care le

posedă.

Resurse didactice: zahăr, lămâie, sare, cacao și alte alimente cu gust dulce, acru, sărat, amar (bomboane, dulceață, prăjituri, telemea, murături, fructe etc.), legături cu șervețele de hârtie.

Desfășurarea jocului: profesorul cheamă la catedră un elev pe care îl leagă la ochi, apoi îi servește un aliment pe o farfurie. La semnalul educatorului „gustă și spune ce este?” el gustă alimentul și spune ce a mâncat. Dacă e cazul, copilul are voie să cerceteze alimentul și cu alți analizatori, pentru a-l recunoaște. Colegul de bancă al elevului chemat verifică dacă răspunsul este corect și caută pe catedră un alt aliment cu gust asemănător și-l arată elevilor. În complicarea jocului, cadrul didactic spune ce gust are alimentul respectiv, iar copiii indică alimente cu gust corespunzător. Câștigător este elevul care denumește cel mai mare număr de alimente cu gust asemănător. În funcție de nivelul clasei, cerințele pot să fie mai diferențiate (alimente sărate, mai puțin sărate, alimente cu gust dulce-acrișor).

10. Jocul „Găsește (spune) ce se potrivește!”

Scopul: verificarea cunoștințelor despre fructe și legume.

Obiective de referință: să includă corect imaginile unor fructe, legume în categoriile respective.

Resurse didactice: ilustrații (jetoane) reprezentând fructe și legume cunoscute de elevi, precum și alte imagini de obiecte din ambianța școlii, două panouri, fișe de muncă independentă – conform modelului.

Desfășurarea jocului: fiecare elev va primi într-un plic cel puțin 4 – 5 imagini. În prima parte a jocului jetoanele vor fi așezate în coloană (verticală) sau în rânduri pe orizontală astfel încât perceperea imaginilor să se facă cu rapiditate. Se stabilesc categoriile de noțiuni cu care se va opera, indicându-se panoul fructelor și panoul legumelor, fie printr-o imagine din categoria respectivă, fie prin scrierea noțiunilor respective. La semnalul dat de cadrul didactic elevii vor alege din plic sau de pe masă jetoanele corespunzătoare și vor veni pe rând să le așeze la panoul potrivit. Se grupează toate imaginile conform criteriilor stabilite, apoi jocul se reia reîmpărțindu-se jetoanele. După fiecare tură a jocului, se face un control al imaginilor de pe panouri și de pe mese pentru a sesiza eventualele greșeli sau omisiuni. În partea a doua a jocului se pot utiliza fișe de muncă independentă pe care sunt imagini cu legume și fructe. Profesorul cere elevilor să

tragă o linie verde sub legume și o linie roșie sub fructe sau (să scrie litera L sub legume și litera F sub fructe sau să scrie denumirea acestora – se va ține cont de posibilitățile elevilor). Se face apoi analiza rezultatelor sugerând eventual elevilor ca pe baza celor discutate să-și corecteze greșelile făcute.

Variantă: Profesorul enunță una din categoriile pe care și le-a propus pentru joc (fructe sau legume). Elevii trebuie să enumere fără a se folosi de material intuitiv denumirile corespunzătoare. Pentru fiecare răspuns corect primesc o bulină roșie. Elevul care repetă o denumire spusă mai înainte este penalizat (fie să dea o bulină înapoi, fie să piardă dreptul de-a răspunde la o tură a jocului). Copilul care nu răspunde deloc, de asemenea, pierde dreptul de a lua parte o tură la joc. Pentru a asigura un antren deosebit jocului, nu vor fi numiți elevii, ci vor răspunde pe rând de la elevul indicat, până când toți au luat cuvântul. După epuizarea turei de joc cu o noțiune, se introduce o altă categorie și se reia jocul. La repetarea jocului se poate cere elevilor să spună o propoziție despre elementul în discuție. În încheierea jocului se face bilanțul numărându-se bulinele obținute de fiecare. Este câștigător cel care a obținut cele mai multe buline. Dacă mai mulți elevi au același număr de buline, jocul poate continua între ei până la detașarea unuia, respectiv a câștigătorului.

Bibliografie

- Bocoș, M.D. (2013). *Instruirea interactivă*, Iași: Editura Polirom.
- Golășie, M. (2018). *Jocul în pedagogia curativă*, în Catalano, H., Albușescu, I. (coord.), (2018). *Pedagogia jocului și a activităților ludice*, pag. 274-285, București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Hathazi, A. (2015), *Dizabilitățile multiple*, în Roșan, A. (coord.), (2015). *Psihopedagogie specială. Modele de evaluare și intervenție*, pag. 187-241, Iași: Editura Polirom.
- Roșan, A., Bălaș-Baconschi, C. (2015). *Dizabilitatea intelectuală*, în Roșan, A. (coord.), (2015). *Psihopedagogie specială. Modele de evaluare și intervenție*, pag. 99-122, Iași: Editura Polirom.

Terapie ocupațională

Profesor-educator SZEIBERT DANIELA

Istoria acestei discipline începe cu mii de ani în urmă și se confundă cu istoria diverselor forme de ocupații cu valențe terapeutice din cadrul dezvoltării omenirii.

În Germania, Christian Reil recomandă tratamentul prin muncă al bolnavilor psihici, combinat cu participarea acestora la creații artistice.

În S.U.A., Tomas Story Kirkbride a elaborat la Spitalul din Pennsylvania un program de tratare al pacienților pe baza unor procedee specifice terapiei ocupaționale, în care erau folosite meșteșuguri, activități de autogospodărie a spitalului, până la activități distractive.

Începând cu secolul nostru, terapia ocupațională se dezvoltă spectaculos, grație progreselor substanțiale ale cunoașterii umane și se constituie, în final, într-o știință, clar delimitată cu teorii, obiective, metode și procedee specifice.

H.J. Hall, în lucrarea sa “Lucrul cu propriile noastre mâini”, scrie că “îmbinarea preocupărilor mentale cu activitatea manuală reprezintă un factor puternic de menținere a sănătății fizice, mentale și morale atât pentru individ, cât și pentru comunicare”.

Persoanele cu dizabilități constituie o categorie dezavantajată social. Nevoile de educație, instruire, formare, socializare și dobândire a autonomiei persoanelor cu dizabilități sunt accentuate. Marginalizarea socială la care a fost supusă această categorie de persoane a condus la un regres sever al diverselor componente ale personalității, loc cu efecte resimțite în familie, comunitate și societate.

Stimularea prin terapie ocupațională reprezintă o intervenție specializată prin metode creative-artă, muzică, mișcare și joc, având ca și scop creșterea respectului de sine și a încrederii, încurajarea și dezvoltarea unei culturi, a demnității și a respectului față de ceilalți.

Stimularea prin terapie ocupațională este o metodă de intervenție recuperatorie care presupune realizarea unor sesiuni de stimulare prin artă, muzică, mișcare, joc, povești, teatru și lucru manual.

Metodele de stimulare prin terapie ocupațională au numeroase rezultate benefice asupra elevilor cu dizabilități, cum ar fi:

- creșterea capacității de interrelaționare și stabilirea de contacte sociale;
- creșterea gradului de dezvoltare emoțională;

- îmbunătățirea abilităților de comunicare;
- oferirea de experiențe noi de învățare care să înlocuiască experiențele timpurii de învățare pierdute în copilărie. Terapia ocupațională îi ajută pe copii într-o varietate de moduri: primesc suport emoțional, își înțeleg sentimentele și problemele, își rezolvă conflictele, încearcă noi soluții la problemele mai vechi, copilul învață mai întâi să manipuleze obiectele înconjurătoare, își dezvoltă mișcărilor pentru ca, mai apoi, să-și însușească principalele reguli ale unor activități și să înțeleagă noțiunile de statut și rol social.

Pentru devenirea sa ulterioară, deosebit de importantă este antrenarea sa în jocuri cu reguli ce contribuie la disciplinarea sa și la înțelegerea semnificațiilor exacte ale unei activități desfășurate în comun.

Titlul activității: Modelarea unei flori din aluat

Tipul activității: Formare de priceperi și deprinderi

Scopul activității: să modeleze cel puțin o floare din aluatul pregătit

Obiectiv cadru: Activități cu caracter ergoterapeutic

Obiective operaționale:

-să măsoare cantitatea necesară a fiecărui ingredient pentru prepararea aluatului de modelaj utilizând pahare de unică folosință

-să prepare aluatul pentru modelaj urmând toate instrucțiunile date de profesor

Metode și procedee didactice:

- conversația, prezentarea, explicația, exercițiul, demonstrația

Dirijarea activității: Profesorul prezintă pașii de urmat în prepararea aluatului pentru modelaj:

- pregătirea ingredientelor în cantitatea necesară (două pahare de făină, un pahar de sare, un sfert de pahar de apă și un căpăcel de ulei).

- amestecarea făinii cu sarea.

- adăugarea apei și a uleiului.

- amestecarea și frământarea aluatului.

- modelarea aluatului



COLAJUL

Având în vedere că a apărut acum un secol, se pare că acest tip de artă este practică, nevoia semnalată a artei de a trăi în contemporaneitate, făcând față modernității din ce în ce mai agresive a secolului XXI. Artă nu putea nici ea să rămână în urmă și astfel, mintea umană a venit cu această modalitate constructivă de a reda altfel momentele prin care trece imaginația omului, momente care pot transcede în realitate, dând chiar o impresie de mișcare și nu una statică.

Deși aparent colajele par a fi într-adevăr o joacă de copii, esența nu este deloc aceasta deoarece colajele sunt cu siguranță o artă completă și care necesită mult tact, multă imaginație și putere de muncă, perseverență, care să fie completată de materialele necesare dezvoltării unei imagini per ansamblu. În ciuda faptului că acest gen de artă pare a fi relativ tânăr în comparație cu alte genuri, precum pictura în ulei sau pictura în fresce sau până și caricaturile, totuși are o istorie de câteva decenii bune, mai exact de prin anul 1910, an în care un oarecare Georges Braques și un Pablo Picasso, obscuri la acea vreme, au început să dezvolte arta colajului, folosind așa numitele papiers colles sau hârtii lipite.

Colajul, înainte de toate, presupune imaginație, poate chiar mult mai bogată față de cea necesară pentru realizarea unei picturi, deoarece picturile au la baza lor o muză. În linii mari, colajul reprezintă decuparea unor forme, imagini, obiecte, aranjarea în spațiu și ulterior lipirea acestora pe o hârtie sau pe o pânză ori lemn sau orice tip de suprafață.

Deși unele rezultate sunt considerate a fi geniale, se mai practică și colajele simple, la nivel mai mediu am putea spune, făcute de toată lumea, care pur și simplu ar vrea să dezvolte ceva, oricât de banal. Spre exemplu, simpla poziționare a unor fotografii de familie ori cu diverși prieteni, având la baza multiple momente, într-o singură dimensiune, poate fi un colaj. Și astfel iată, avem într-o ramă mai multe momente importante din viața noastră.

Colajul este o modalitate de cunoaștere, o metoda de redare a gândurilor, o manieră elegantă de a spune adevărul. În colaje, foarte apreciată mai este și partea în care intervine abstractul și acesta creează astfel o lume nouă. Dintre teme pe care artiștii de colaje le abordează putem enumera câteva: îmbinarea trecutului cu prezentul, transcederea de la lumină la întuneric, lupta dintre bine și rău sau, dimpotrivă, conviețuirea lor, iubirea și ura în același plan, momente ale vieții, fericire și tristețe, trecut și prezent, trasate de sentimente, moda nouă în ecourile anilor trecuți și multe altele.

Colajul- este un procedeu tehnic apărut în arta modernă, care constă în lipirea pe același

tablou sau pe o suprafață limitată- foaie de desen sau alt suport- a unor elemente eterogene, în vederea obținerii unui efect de ansamblu, de natură estetică.

Titlul activității: „Culorile toamnei”- lucrări realizate din frunze prin tehnica colajului

Tipul activității: Consolidarea priceperilor și deprinderilor

Scopul activității: Realizarea de lucrări cu ajutorul tehnicii colajului

Obiectiv cadru: Dezvoltarea abilităților motrice, însușirea unor tehnici de lucru cu materiale și instrumente diverse

Obiective operaționale:

- să denumească materialele de lucru
- să mânuiască și să utilizeze corect instrumentele și materialele de lucru
- să decupeze corect șabloanele trasate
- să lipească corect părțile componente ale colajului
- să utilizeze lucrările proprii la înfrumusețarea sălii de clasă
- să-și dezvolte gustul pentru frumos

Dirijarea activității- Le reamintesc elevilor ce înseamnă tehnica colajului. Prezint elevilor un panou pe care am expus mai multe lucrări realizate din frunze pentru a observa câte lucruri frumoase putem face cu materiale din natură. După o analiză de ansamblu, aleg două lucrări cu un grad mai mic de dificultate și un grad mai mare de dificultate în ce privește realizarea lor – „Frunzulița haioasă” și „Copacul din frunze”- și le analizăm împreună. Cer elevilor să denumească materialele din care sunt realizate aceste lucrări. Prezint etapele de realizare a lucrărilor. Solicit elevilor să răspundă la următoarele întrebări:

- Ce lucrări am realizat astăzi?
- Ce etape am parcurs pentru a le realiza?
- Ce tehnică am folosit pentru a realiza aceste lucrări?

Se expun lucrările pe un panou în fața clasei și se efectuează evaluarea lor împreună cu elevii, ținând seama de: corectitudinea și acuratețea lucrărilor.

BIBLIOGRAFIE

1. Dinică,,(2001), Teste de creativitate, Editura Paideia, București.

2. Drăgan,I.,(1993), Cercetarea psihopedagogică, Editura Tripomur Târgu Mureș.
3. Gherguț,A.(1006), Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale, Editura Polirom, București.
4. Gherguț,A.(2005), Sinteze de psihopedagogie specială, Editura Polirom, București.
5. Landau,E.,(1979), Psihologia creativității, E.D.P, București
6. Marcus S.D.(2006).”Învățăm împreună” , Editura Alma Mater.
7. Matei,N.C.(1982), Educarea capacităților creatoare în procesul de învățământ,



Stimulare cognitivă

Profesor-educator BĂNCILĂ ANGELA

Stimularea cognitivă conform spuselor lui Musat I. Tafaan A. (1997), este una dintre formele terapiei comportamentale, ce vizează, în cazul copiilor cu deficiență mintală o structurare a complexului de stimuli exteriori, după niveluri adaptate unei tipologii de organizare mintală. De asemenea, mai menționează că, terapia cognitivă poate fi privită ca un proces complex de echilibrare mintală, prin organizarea specifică a cunoașterii la deficientul mintal, structurată pe anumite niveluri: nivelul cunoașterii teoretice, prin învățarea conceptelor; nivelul cunoașterii psihosociale ce determină modificări semnificative în personalitatea copilului cu cerințe educaționale speciale.

În lucrarea „Terapie educațională integrate”, Musat I. și Tafaan A. arată că terapia cognitivă este formată din acțiuni și programe compensatorii ce au drept scop dezvoltarea, privind înțelegerea fenomenelor, lucrurilor, oamenilor, precum și a situațiilor din dimensiunea lor instrumental-integratoare.

Tot în aceeași lucrare, stimularea cognitivă vizează: consolidarea, sistematizarea, completarea faptelor, informațiilor, abilităților, competențelor, deprinderilor. Terapia cognitivă include activități ce organizează procesul de cunoaștere și sunt aplicate prin organizarea unor modele de învățare.

Autorii mai sus menționați (Musat I. și Tafaan A, „Terapie educațională integrată”), ne prezintă structura modelului de terapie cognitivă, care este organizată dintr-o serie de submodule, ce dau naștere la elaborarea unor programe de terapie.

Printre acestea amintim următoarele:

- programul de stimulare perceptivă-motrică (elaborat de către Marianne Frostig)
- programul pentru formarea conceptelor fundamentale logico-matematice (elaborat de Jean Piaget, sau Mary Barotta Lorton)
- programul complex de exerciții perceptivă și senzorio-motorii (elaborat de Jacques Wues Jubosson)

Tema: „Robotelul din figuri geometrice”

Scop:

- asimilarea unor cunoștințe referitoare la elemente intuitive de geometrie (figurile geometrice)
- dezvoltarea limbajului matematic specific geometriei.

Argument:

„Un pătrat am să așez
Pe un colț de masă.
Pun deasupra un triunghi,
Și-am făcut o casă.
Casei ce-i lipsește acum?
-Știu ce îi lipsește!
Din dreptunghi chiar ușa-i pun,
. . . Și două ferestre.”

Întreaga cunoaștere și învățare umană se construiește pe temelia "matematică", întrucât ea dezvoltă gândirea, inteligența, spiritul de observație, prin exersarea operațiilor de analiză, sinteză, comparație, abstractizare și generalizare, structurează și organizează mintea, stimulează spiritul de competiție și dorința de a reuși, plăcerea de a rezolva și de a găsi soluții, crește puterea de deducție și intuiția. Prin manipularea diferitelor obiecte: figuri geometrice, bețișoare, materiale naturale, elevul explorează cu ușurință concepte matematice.

Obiective:

- să recunoască, să descrie și să deseneze figuri geometrice (pătrat, dreptunghi, cerc, triunghi.);
- să asocieze obiectele din mediul înconjurător cu formele plane învățate;
- să utilizeze limbajul specific matematic;
- să selecteze figuri geometrice după criterii date;
- să participe activ la desfășurarea jocului.

Grup țintă: elevii clasei a V-a

Desfășurarea activității:

- Prezentarea unei poezii având conținut denumirea de figure geometrice, discuții libere cuelevii;
- Elevii vor desena atât pe tablă cât și pe fișele de lucru figurile geometrice amintite
- Elevii vor răspunde la ghicitorile citite de aceștia
- Elevii vor identifica în sala de clasă obiecte cu formele geometrice studiate
- Decuparea din hârtie cartonată colorată figurile geometrice creionate de aceștia în timpul activității
- Asamblarea figurilor geometrice pentru realizarea unui colaj sub forma unui omuleț
- Aprecierea lucrărilor.

Materiale necesare:

- hârtie cartonată de diferite culori, autocolant, foarfecă, lipici, riglă, creion grafic, radieră, trusă de geometrie

Modul de lucru:

Elevii la orele de Stimulare cognitivă, primesc fișe de lucru care au ca scop consolidarea și recapitularea cunoștințelor despre figurile geometrice studiate.

Fișele de activitate au conținut comun și sarcini unice având ca obiectiv identificarea figurilor geometrice și utilizarea acestora pentru confecționarea robotului. Noțiunile de geometrie vor fi învățate prioritar prin procese intuitive și formate inițial pe calea inductivă, parcurgându-se următoarele etape:

- cercetarea directă a mai multor obiecte din lumea reală, aflate în poziții diferite în spațiu
- sesizarea caracteristicilor comune ale acestora;
- concretizarea prin desen a imaginii geometrice materializate în obiecte;

Pentru familiarizarea elevilor cu figurile geometrice, elevii vor citi ghicitori.

„Să ne jucăm cu figurile geometrice învățate!" Căsuța este un dreptunghi mare peste care așez un triunghi pentru acoperiș, / Așez două pătrate pentru gemulețe și un dreptunghi în picioare pentru ușă și

e gata! ”

Se folosesc și versuri: „Un pătrat am să așez/ Pe un colț de masă./ Pun deasupra un triunghi,/ Și-am făcut o casă./ Casei ce-i lipsește acum?/ -Știu ce îi lipsește!/ Din dreptunghi chiar ușa-i pun,/ . . . Și două ferestre.”

Recunoașterea figurilor geometrice, compararea formelor plane și spațiale cu obiecte din mediul înconjurător prin observații directe, stabilirea corespondenței corpurilor geometrice, figuri geometrice sub forma unor jocuri, e un mod practic, atractiv de învățare. Astfel, observăm forma clasei, a băncilor, a rechizitelor școlare, a curții, sau grupăm obiecte după formă. „Cu ce figură geometrică seamănă soarele? Dar dulapul? Cu ce corp geometric asociem o cutie, un cornet de înghețată, o cană? “.Folosindu-se jucării, obiecte și planșe din sala de clasă, sunt recunoscute și numite figuri și corpuri geometrice. Această acțiune directă cu obiectele favorizează dezvoltarea analizatorilor tactili, vizuali, auditivi, olfactivi, gustativi. Ghicitorile sunt și ele un mijloc plăcut de recunoaștere a figurilor geometrice după caracteristici. Fiecare copil primește hârtie cartonată de diferite culori pe care cu ajutorul creionului grafic vor reprezenta figuri geometrice prezentate la clasă în ora anterioară. Ei trebuie să reprezinte figuri geometrice cu ajutorul cărora să poată să realizeze un roboțel utilizând cât mai multe figuri geometrice diferite. După ce figurile geometrice au fost decupate și lipite pe o planșă albă, fiecare își va prezenta robotul și figurile geometrice utilizate.

Pentru realizarea sarcinii vor folosi tehnicile de lucru studiate: tehnica decupajului, trasării unei figuri geometrice utilizând rigla, tehnica lipitului. Această tehnică a ajutat copilul să-și dezvolte îndemânarea motrică a mâinilor. Pe tot parcursul activității elevii sunt încurajați și ajutați pentru a-și atinge obiectivul.

Înșușirea cunoștințelor și formarea abilităților, deprinderilor și priceperilor vizate prin activitățile matematice, au o deosebită importanță în dezvoltarea generală intelectuală a copiilor.

Familiarizarea cu mulțimile de obiecte ale căror elemente, întâlnite în mediul înconjurător, au o natură variată, contribuie la lărgirea sferei de cunoștințe, precum cele referitoare la cantitate, mărime, culoare, numărul de elemente.



Tema: „Evoluția plantei în grădină”

Scop:

- Formarea unor atitudini de investigare, cercetare, explorare a lumii plantelor, a mediului viu și implicarea directă, activă

Argument:

Copiii sunt antrenați prin intermediul activităților să asocieze, să analizeze, să compare, să formuleze păreri, să facă deducții, să formuleze concluzii despre diferite lucruri, fenomene, ființe, obiecte, care de obicei erau studiate separat în teme de sine stătătoare. Activitățile integrate ne lasă libertatea de a ne juca cu domeniile experiențiale îmbinându-le armonios, astfel încât totul să pară ca o poveste pe parcursul unei întregi zile.

Obiective:

- Să-și îmbogățească experiența prin participarea la diverse activități creativ-educative;
- Însușirea conștientă a unor cunoștințe corecte din punct de vedere științific despre plante și condițiile de dezvoltare în timp a acestora.
- Stimularea dorinței de acțiune, a curiozității
- Cunoașterea factorilor asupra plantelor și influențarea acestora asupra sănătății noastre;
- Cultivarea griji față de plante, pentru mediul ambiant prin acceptarea și respectarea regulilor de conviețuire cu natura;
- Inițierea copiilor în acțiuni de cooperare, educarea raporturilor de colegialitate, creșterea responsabilității în îndeplinirea sarcinilor;

Grup țintă: elevii clasei a V-a

Desfășurarea activității:

- Discutii libere despre creșterea unei plante
- cunoașterea elementelor necesare pentru ca o planta sa poata sa se dezvolte
- realizarea colajului cu etapele de evolutie a unei plante
- Aprecierea lucrarilor

Materiale necesare:

- hârtie, carton, lipici, pânză, materiale din natură, boabe de fasole, pene de păsări, bețișoare, scobitori, sâmburi de dovleac, semințe de floarea soarelui, carton colorat, foarfecă, creioane colorate, creion grafic.

Modul de lucru:

Lucrând cu diferite materiale: hârtie, carton, lipici, pânză, materiale din natură, etc. și propunându-și să realizeze ceva din ele, așa cum își imaginează sau le indică modelul, copilul are prilejul să cunoască însușirile acestora, să le compare și să generalizeze calități ale lor, calități pe care au posibilitatea să le constate în mod direct.

În activitatea cu tema „Evoluția plantei în grădină”, copiii își consolidează cunoștințele privind părțile componente ale unei plante, realizând totodată o corelație a acestora cu mediul în care crește, nevoia de căldură și umiditate pentru a crește, culorile predominante ale frunzelor și tulpinilor, nevoia de atenție și îngrijire penru a crește și dezvolta frumos.

Concomitent cu această consolidare copiii își îmbogățesc cunoștințele privind proprietățile materialelor folosite: boabe de fasole, pene de păsări, bețișoare, scobitori, sâmburi de dovleac, semințe de floarea soarelui, precum și noi procedee de lucru.

În timpul reproducerii concrete a unui obiect din mediul înconjurător, copilul este învățat, solicitat și pus în situația de a executa o serie de mișcări care cu timpul devin din ce în ce mai precise, coordonate și sistematizate(să lipească, să așeze într-o anumită ordine conform părților componente ale obiectului în prealabil analizat), să taie, să înșire, să coase ușor, să surfileze după contur, să combine diferite materiale din natură, să înfișă semințe, bețișoare, chibrituri în

plastelină pentru a face ariciul, berze sau alte animale învățate în timpul observărilor.

Pașii realizați pentru îndeplinirea sarcinii: Pornind de la bobul de fasole, elevii sunt întrebați: *de ce are nevoie o plantă pentru a crește?* După enumerarea factorilor naturali necesari pentru orice plantă, elevii le creionează pe carton colorat după care urmează să le decupeze pentru a realiza un colaj cu etapele de dezvoltare a plantei. Fiecare elev participă la activitate și se implică activ, sarcinile fiind distribuite pe grupe. Munca în echipă îi determină să colaboreze, să respecte regulile grupului, unul din ei să fie lider, sunt încurajate și stimulate comportamentele pozitive.



Tema: „Jocul cuvintelor”

Scop:

- Exprimarea lor corectă din punct de vedere grammatical

Argument:

Activitățile de terapie îl ajută pe copil să se înțeleagă pe sine, să se elibereze de anxietățile acumulate, de tensiuni și să dezvolte abilitățile de comunicare și inserție socială.

Metoda jocurilor didactice (învățarea prin joc) face parte din categoria metodelor de simulare - bazate pe acțiunea fictivă a elevilor. Învățarea prin joc, favorizează instituirea unui climat de lucru relaxant și reconfortant. Este un avantaj pentru elevii timizi: în lipsa unei evaluări

vizibile aceștia devin mai implicați, dobândesc mai multă încredere în sine. Stimulează un interes crescut față de activitate, ajută la transmiterea, exersarea cunoștințelor și abilităților sub formă ludică, diminuează rezistențele unor elevi la învățarea clasică de tip școlar și crește eficiența învățării. Prin intermediul elementelor ludice se ating cu mai mare eficiență obiectivele educaționale.

Manifestând creativitate, cadrul didactic va determina avântul libertății și creativității copiilor săi, va realiza echilibrul între preocupările pentru formarea gândirii logice, raționale, depășind înțelegerea îngustă, eronată, potrivit căreia libertatea de manifestare și creație a copiilor se dezvoltă spontan.

Obiective:

- Să înțeleagă semnificația cuvintele auzite
- Să formuleze propoziții corecte
- Să fie competitivi
- Să respecte regulile jocului
- Să-și înfrângă timiditatea

Grup țintă: elevii clasei a V-a

Desfășurarea activității:

- Toti elevii vor participa la jocul cuvintelor
- Fiecare elev va alcătui propoziții cu semnificația cuvântului auzit

Materiale necesare:

- Cartonase pe care sunt precizate cuvintele, instrument de scris,

Modul de lucru:

Conducătorul jocului, trebuie să se asigure că toți copiii respectă regulile jocului, cadrul didactic se asigură că sunt corectate răspunsurile, sunt sancționate greșelile și apreciate răspunsurile corecte. Pe parcursul jocului se are în vedere antrenarea tuturor copiilor în

răspunsuri individuale la toate aspectele propuse a fi exersate în cadrul jocului respectiv. Totodată se acceptă și răspunsuri incorecte, cu obligația de a fi corectate. Răspunsurilor verbale li se asociază multă mișcare (de brațe, picioare, palme) și mimică. Toate acestea atrag copiii, ajutându-i să rezolve cu bine sarcinile propuse. Atunci când prin jocul didactic se transmit cuvinte noi repetițiile, ca și corectarea greșelilor din exprimarea copiilor, trebuie făcute cu mult tact pentru a nu supăra copiii și a nu le diminua din dorința de participare activă la joc. Efortul copiilor chiar și atunci când nu este încununat de succes deplin, trebuie apreciat, răsplătit pentru a-i încuraja și a-i determina să persevereze în continuare. În acest mod nu se creează condiții pentru apariția unor atitudini negative la copii.

Conducătorul de joc va rosti un cuvânt. Acesta va declanșa în mintea participanților o reacție, o atitudine, o stare, fiecare având un mecanism propriu de a recepta mesajul. De aici se poate porni spre o discuție mai amplă și interesantă, deoarece fiecare participant este obligat să-și motiveze alegerea făcută cât și reacția ce a însoțit mesajul. (Exp: cuvântul ALB - poate declanșa răspunsuri ca: zăpadă, puritate, spital, cearceaf, imaculat, sfânt, perete, foaie, iarnă etc). O deosebită atenție se acordă calității jocului, care se constituie ca o rezultată a mai multor factori: activizarea corectă, promptă a copiilor, exprimarea lor corectă din punct de vedere gramatical, rapiditatea încheierii răspunsurilor, intonația adecvată, modelarea intensității vocii.

Pe parcursul jocului se accentuează asupra caracterului de întrecere (cine rezolvă repede și bine), ținând seama de toate regulile jocului. Întrecerea se poate declara frontal între toți copiii, ori în două sau mai multe echipe. Punctajul se realizează fie prin aportul fiecărui membru al echipei, fie prin aportul reprezentantului echipei.

Se recomandă consemnarea rezultatelor obținute, în grafice, pentru a fi mai evident clasamentul final, care vizează calitatea muncii depuse. De asemenea, crește foarte mult rolul opiniei colectivului în alegerea reprezentanților, în aprecierea răspunsurilor, precum și supravegherea respectării regulii sau în soluționarea conflictelor.

Încheierea jocului se face în strânsă legătură cu conținutul acestuia și cu materialul folosit, pentru a obține adeziunea copiilor și asupra acestui moment al activității.

Formele pe care le poate îmbrăca încheierea jocului pot fi: aranjarea materialului la locul lui în sala de grupă, imitarea prin anumite mișcări a unor acțiuni efectuate de personaje prezentate în joc, prin onomatopee, aprecieri asupra rezultatelor obținute. Cu acestea se urmărește păstrarea atmosferei de voie bună și satisfacție a tuturor copiilor.

În desfășurarea jocului poate fi inclusă, spre sfârșitul anului, ca stimulent al rapidității formulării răspunsurilor, al calității vorbirii, întrecerea între copii.

BIBLIOGRAFIE

1. Aebli H., *Didactica pedagogică*, EDP, București, 1973
2. Alexandru Roșca, *Psihologia copilului preșcolar*, Ed. Didactică și pedagogică, București, 1996
3. Ancuța L., *Joc de creativitate*, Timișoara, 1994
4. Avram Iftimia, *Pedagogia învățământului primar și preșcolar*, Suport de curs, 2007
5. Cretu Virginia, *Modul curricular pentru educația specială a copiilor cu handicap mintal sever*,
Studiu în revista societate și handicap
6. Barbu, H., E. Popescu, F. Șerban, *Activități de joc și creativ-distractive*, București, 1994
7. Bunin, Stârcea, *Joc didactic la lecții și în afara lor*, București, 1995
8. Cerghit, I. *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri*,
9. Cosmovici, *Psihologia generală*, București 1996
10. Crețu L., *Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar*, București, 1999
11. Cucoș C., *Pedagogie*, Iași, 1996
12. Dragoș V., Mich C., Mich V., *Dezvoltarea competențelor autoreglatorii prin metode de predare – învățare – interactive*, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj Napoca, 2012

Ludoterapie

Profesor VÎRSTA LILIANA MARIA

Motto: „Întelepciunea și iubirea copilului este jocul.” (L. Blaga)

Musat I., Tofan A. (1997) menționează că *Ludoterapia* este privită ca o modalitate de relație între EU (subiect) și lumea obiectelor și relațiilor. Jocul promovează învățarea și ajunge să fie o formă de relație obiectuală cu motivația. Jocul devine “materia primă” pentru cunoaștere și învățare, ducându-ne din aproape în aproape în triada ludică piagetiană unde:

a) - jocul-exercițiu

b) - jocul-simbol

c) - jocul-reguli

este structurată pe scara evolutivă a inteligenței, fiecare tip de joc reprezintă o anumită etapă de dezvoltare. În toate cele trei componente ludice predomină asimilarea, aceasta realizându-se prin scheme diferite.

J. Piaget spune ca jocul reprezintă un „schimb simptotic cu obiectul, persoana sau situația, chiar din primele luni de existență, acțiunea ludică fiind considerată ca o acțiune primară”.

„Dacă jocul în general are atât o forță predictivă cât și una propulsoare pe planul dezvoltării personalității copilului , aserțiunea de joc-învățare trebuie completată cu cea de joc-terapie. Jocul este învățare și terapie recuperatorie. Obiectivul imediat al jocului este educațional, dar cel fiind imediat este terapeutic, ameliorarea deficitului primar al copilului, imaturitatea cognitivă. Jocul este o formă de psihoterapie care se realizează prin metode și procedee educaționale, valorificând valențele terapeutice oferite de conținutul programelor în scopul recuperării copilului în limitele sale.” (C-tin Păunescu. I Musu, 1990)

Aceiași autori menționați mai sus, amintesc faptul că, jocul-învățare și terapia ocupă, un loc bine definit atât în cadrul metodelor de predare-învățare, acordând noi posibilități deficientului mintal, cât și în cadrul metodelor și tehnicilor ce dezvoltă capacitatea de observare, analiză și operare. Rolul jocului în contextul terapeutic este semnificativ și se structurează în funcție de anumite modele.

Tema: „Mijloace de transport”

Scop:

- dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător;
- să facă legătura între cuvintele pronunțate oral și imaginile la care acestea se referă;
- să folosească corect în propoziții singularul și pluralul cuvintelor.

Argument:

Prin intermediul activităților practice, ludice, de știință, elevii află informații despre mijloacele de transport care ne ajută să ne deplasăm. Prin joc, copiii își pot antrena capacitatea lor de a acționa creativ, pentru că strategiile jocului sunt în fond strategii euristice, în care se manifestă istețimea, spontaneitatea, inventivitatea, inițiativa, răbdarea, îndrăzneala, etc.

Jocurile bine organizate devin metodă de instruire și se succed în ordinea implicată de logica cunoașterii și a învățării. Intenția principală a jocului este învățătura care pregătește copilul pentru muncă și viață. Jocul este o sursă incontestabilă de energie pozitivă și, pe lângă relaxarea și starea de bine pe care le include, deja se vorbește cu mare încredere despre ludoterapie. Prin intermediul jocului îmbunătățim abilități de exprimare emoțională, cât și puterea de interacțiune socială.

Întreaga cunoaștere și învățare umană se construiește pe temelia "matematică", întrucât ea dezvoltă gândirea, inteligența, spiritul de observație, prin exersarea operațiilor de analiză, sinteză, comparație, abstractizare și generalizare, structurează și organizează mintea, stimulează spiritul de competiție și dorința de a reuși, plăcerea de a rezolva și de a găsi soluții, crește puterea de deducție și intuiția. Prin manipularea diferitelor obiecte: figuri geometrice, bețișoare, materiale naturale, elevul explorează cu ușurință concepte matematice.

Obiective:

- să cunoască și să utilizeze unelte simple de lucru pentru realizarea unei activități practice;
- să realizeze lucrări practice inspirate din natura și viața cotidiană, valorificând deprinderile de lucru însușite;
- să recunoască mijloacele de transport existente
- să coloreze folosind culorile specifice mijlocului de transport respectând conturul.

- să interacționeze cu ceilalți copii în cadrul jocului pentru a realiza tema propusă
- să respecte regulile jocului;

Grup țintă: elevii clasei a V-a

Desfășurarea activității:

- Elevii răspund la ghicitorile despre mijloacele de transport în comun
- Oferă detalii despre mijloacele de transport în comun
- Vor reprezenta grafic mijloace de transport în comun
- Vor alcătui propoziții sau ghicitori
- Vor desena planșele
- Vor respecta regulile jocului

Materiale necesare:

- hârtie cartonată de diferite culori, autocolant, foarfecă, lipici, riglă, creion grafic, radieră, jetoane avioane, aeroporturi, recompense, coli A4 pe care sunt imprimate mijloace de transport, culori, lipici, foarfece, șervetele umede.

Modul de lucru:

Copiii vor îmbina piesele de puzzle pentru a reda imagini cu mijloace de transport.

„Cu ce călătorim?” este prima activitate și va fi realizată cu ajutorul unui joc didactic.

În cadrul acestei activități li se vor explica copiilor sarcinile jocului didactic. Cadrul didactic a pregătit în prealabil un plic ce conține imaginea mijloacelor de transport care la semnalul verde dat de cadrul didactic va porni din mână în mână și se va opri la semnalul roșu, copilul la care se află plicul va extrage un jeton și va descrie mijlocul de transport: cum se numește, părțile componente, cine-l conduce, câte silabe are sunetul inițial. Copilul la care s-a oprit plicul, îl deschide fără să mai arate imaginea celorlalți copii și formulează propoziții sau ghicitori despre mijlocul de transport ilustrat. Copilul care va ghici mai repede, va așeza jetonul pe tobloul ce reprezintă: pe apă, pe uscat, în aer.

Alt copil va completa sau corecta dacă este nevoie. Câștigă grupa care are cele mai multe recompense. Jocul va continua până se termină jetoanele din plic.

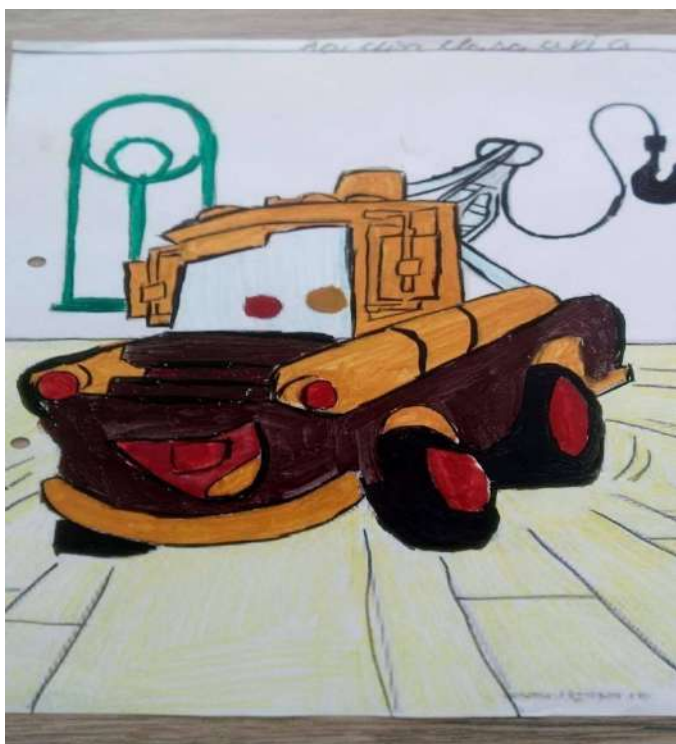
Sarcinile de lucru sunt diferite, copii vor fi împărțiți în două grupe unii vor desena și apoi decupa trenulețul iar alții vor desena mijloace de transport pe care le vor lipi în trenulețul decupat și lipit pe un panou pictat în prealabil.

Pentru a lucra mai bine, vom face câteva exerciții de încălzire a mușchilor mâinilor:

„Miscam degetelele
Batem tare palmele,
Cade ploaia binisor,
Storcem rufele ușor.”

Elevii primesc materialele necesare pentru a realiza o pictură: acuarele, pensulă, apă. Elevii extrag dintr-un plic un model de mijloc de transport despre care trebuie să relateze tot ce știe: cum se numește, pe ce cale se deplasează, ce combustibil folosește, dacă trebuie respectate regulile de circulație. După ce fiecare își prezintă fișa, trebuie să o picteze, dându-i astfel viață aceluia mijloc de transport. Această tehnică a ajutat elevul să-și consolideze informațiile despre mijloacele de transport, dezvoltarea imaginației, dezvoltarea îndemnării motrice a mâinii.

Se va efectua evaluarea activității și se va expune colajul într-un loc vizibil.





Bibliografie:

- Dragoș V., Mich C., Mich V., *Dezvoltarea competențelor autoreglatorii prin metode de predare – învățare – interactive*, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj Napoca, 2012
- Druțu Ioan, (coord.). *Studii și cercetări în psihopedagogia specială*, Cluj-Napoca, Editura Presa Universitară Clujeană, 2002
- Ecaterina Vrăjmaș și Viorica Oprea, *Set de instrumente, probe și teste pentru evaluarea copiilor cu dizabilități*, Asociația Reninco România București, 2003
- Gabriela Criste, *Pedagogie generală*, Editura Didactică și pedagogică, București, 2002
- Golu Mihai, *Bazele psihologiei generale*, Ed. Universităţii, București, 2005
- Golu Mihai, *Fundamentele psihologiei*, București, Editura Universitară, 2007
- Gorgoș Constantin, *Dicționar enciclopedic de psihiatrie*, Editura Medicală, 1987
- Joiță Elena, *Didactica aplicată a învățământului primar*, Craiova, 1994
- Maria Petrică, *Metodica predării activităților manuale în grădinița de copii*, Editura Didactică și pedagogică, București, 1967 .

Socializarea

Profesor-educator Horvath Mihaela

Învățământul incluziv presupune ca tinerii, copiii cu dizabilități și ceilalți fără probleme să învețe împreună în instituțiile de învățământ având sprijinul corespunzător. Un început timpuriu în grupuri de joacă sau medii școlare obișnuite este cea mai bună pregătire pentru o viață integrată.

Câți suntem pregătiți (părinți, cadrele didactice, copii) pentru diversitatea existentă în fiecare grupă și cât de bine suntem pregătiți să o acceptăm?

Educația incluzivă vine să sprijine acest aspect deoarece ea se concentrează mai ales pe învățarea strategiilor necesare rezolvării problemelor din viața cotidiană, într-o manieră cooperantă și solidară, unde procesul de învățare este realizat în spiritul respectului și acceptării celor din jur.

Totodată școala face posibilă participarea grupurilor și colectivităților la viața publică, elaborarea și luarea deciziilor. Schimbul de informații favorizează interacțiunea socială și permite unui număr mare de oameni să ia parte activă la soluționarea problemelor care îi privesc. Actul educativ în școala incluzivă are șanse de reușită dacă cei trei factori implicați, adică elevul cu dizabilități, familia, echipa de specialiști, cooperează, sunt parteneri care conlucrează în aceeași direcție: dezvoltarea copilului cu cerințe educative speciale.

Integrarea individuală a copilului cu nevoi speciale în clasa obișnuită presupune următoarele implicații:

- se oferă sprijin educațional după nevoile copiilor, aceștia nu sunt excluși;
- se asigură dezvoltarea personală a fiecăruia;
- adaptarea programelor și a resurselor organizatorice și procedurale la nevoile sale;
- învață în clase omogene;
- crește motivația pentru învățare, fiindcă este stimulat de mediul competițional și de performanțele școlare ale colegilor valizi;
- scade nivelul de izolare al copilului cu dizabilitate și crește nivelul de contact cu copiii obișnuiți, sporind nivelul de socializare;

- copiii valizi, ca urmare a contactului cu copiii/elevii cu nevoi speciale, îi vor înțelege, îi vor accepta și își vor forma chiar atitudini de protejare a acestora în grupurile obișnuite.

Pornim de la constatarea că părinții sunt cei mai importanți factori de sprijin în viața copilului cu dizabilități sau a copilului sănătos, viața familiei (sau cel puțin a unuia dintre părinți) se va adapta, se va plia după programul copilului cu dizabilități profunde sau medii. Pentru a-și putea sprijini copiii aflați în dificultate, părinții trebuie să participe la următoarele acțiuni, asigurate de echipa de intervenție:

- informare asupra potențialului real al copilului și asupra mijloacelor susceptibile să-i favorizeze dezvoltarea;
 - informare asupra tipurilor de servicii care pot asigura cel mai bine educarea și dezvoltarea copilului cu nevoi speciale;
 - convingerea părinților că nu sunt singuri în demersurile lor educative cu copilul cu dizabilități;
 - învățarea familiei să trăiască în echilibru cu copilul cu nevoi speciale;
 - însușirea unor abilități și tehnici speciale de educație a copilului cu dizabilități conlucrând adecvat cu profesioniștii;
 - elaborarea programelor educaționale în conlucrare cu membrii echipei transdisciplinare.

În activitatea la clasă, cu elevi cu dizabilități, acceptăm diversitatea ca valoare. Pentru a valoriza cu adevărat potențialul fiecărui copil cu cerințe educative speciale, trebuie să reformulăm toate componentele educației: obiective/scopuri; curriculum; resurse procedurale, materiale, organizatorice; evaluare; relațiile între partenerii educației; resursele umane.

Implicarea cadrelor didactice este condiția majoră în realizarea integrării copiilor cu cerințe educative speciale în viața școlară și socială. În acest demers la clasă, pentru a favoriza integrarea cât mai rapidă a copiilor cu nevoi speciale, am valorificat sensibilitatea deosebită a acestora și disponibilitatea de a oferi și de a primi afecțiunea celor din jur. Fiecare persoană copil, tânăr sau adult – trebuie să beneficieze de oportunități educaționale proiectate pentru a le satisface necesitățile educaționale de bază.

Socializarea presupune achiziția unor cunoștințe despre sine și despre mediul înconjurător, însușirea unor norme de conduită socială, care vor permite integrarea persoanei cu dizabilități în societate. În acest sens, activitățile de **Socializare** vizează consolidarea responsabilității și a interacțiunii sociale adecvate, în comunități variate: familie, școală, grup de prieteni, comunitate locală, alte contexte familiare.

Competențele specifice sunt însoțite de exemple de activități de învățare, care constituie modalități de organizare a activității didactice în scopul realizării competențelor.

În cadrul activităților de Socializare sunt avute în vedere anumite aspecte:

- stabilirea de relații interpersonale pozitive
- comunicarea eficientă la nivelul diferitelor grupuri
- cooperarea cu cei din jur și asumarea răspunderii față de propriile acțiuni
- prevenirea și gestionarea conflictelor
- aplicarea regulilor de comportament acceptate social

Cele mai eficiente și practice metode de îmbogățire a vocabularului în cadrul domeniului de învățare Socializare ar putea fi:

- Lectura explicativă
- Conversația euristică
- Demonstrația
- Povestirea
- Exercițiul
- Jocul didactic

Jocul ca mijloc de instruire și educare este jocul didactic, care reprezintă forma ideală de rezolvare a problemelor de învățare și instruire, adecvată, în special, vârstei preșcolare.

Pentru învățământ special, jocul didactic „este o specie de joc care îmbină armonios elementul instructiv și educativ cu elementul distractiv”, este „un tip de joc prin care profesorul consolidează, precizează și verifică cunoștințele predate elevilor, le îmbogățește starea de cunoștințe”.

Orice joc are:

- o structură (conținutul)
- reguli sub forma unor succesiuni ordonate.

Rolul regulii este acela de a păstra structura și desfășurarea jocului.

În cadrul activității de învățare a citit-scrisului, jocul didactic este utilizat într-o mare măsură.

În primul rând, materialul lingvistic se caracterizează printr-un mare grad de abstractizare, în contradicție cu gândirea concret-intuitivă a copilului de 6-7 ani, elev în clasa I. Armonizarea acestor două aspecte contradictorii se poate realiza prin intermediul jocului didactic.

I. Eu spun una, tu spui multe

Scopul: familiarizarea elevilor cu forme flexionare ale substantivelor după număr.

Profesorul rostește un substantiv la numărul singular; elevii trebuie să găsească și să rostească (sau să scrie) forma de plural corespunzătoare (jocul este și mai eficient atunci când în componența cuvintelor se găsesc diftongi)

II. Adevărat sau fals

Scopul: ordonarea corectă a cuvintelor în propoziție.

Profesorul prezintă pe o planșă propoziții în care cuvântul „mai” este scris corect sau incorect, poziționat corect sau incorect. Pentru fiecare propoziție corect apreciată, elevul obține 10 puncte. Câștigă elevii care acumulează punctajul maxim. Jocul este eficient pentru corectarea și eliminarea greșelilor tipice la elevii cu dizabilități ușoare și moderate

Nu mai mă duc afară.

Nu mă mai duc afară.

Vreau m-ai multe cărți.

Vreau mai multe cărți.

Luna mai este luna florilor.

Luna m-ai este luna florilor.

Atât exercițiul, cât și jocul didactic cunosc o multitudine de variante, unele identificate în culegeri de exerciții și jocuri, altele fiind create de profesor.

CONVERSAȚIA EURISTICĂ

În prezent se remarcă o vădită tendință de intensificare a dialogului profesor – elevi, considerat ca una dintre cele mai active și mai eficiente modalități de instruire. Așa se explică de ce preocupările legate de perfecționarea conversației și a discuției (dezbaterii) cunosc, în ultima vreme, o adevărată efervescentă, exprimată în numeroase cercetări didactico-metodice.

Stă în firea omului (și cu atât mai mult a generațiilor de astăzi) nevoia interioară de a întreține un larg schimb de informații și idei, de impresii și de opinii, de a se exterioriza în comunicarea

cu ceilalți, ceea ce constituie un bun prilej de stabilire a unor relații socio-afective, de înțelegere reciprocă și de cooperare. Este de presupus că cei care iau parte la un dialog au ce să învețe unii de la alții, că acesta se desfășoară în perspectiva unei căutări comune, a abordării unor probleme ale colectivității, ale existenței individuale, cotidiene. Spre deosebire de această înclinație firească a omului de a conserva, de a purta discuții cu alții, dialogul școlar are cu totul alte semnificații, îndeplinește alte funcții, reprezentând altceva decât un simplu schimb de experiență consacrat diverselor scopuri și interese.

În învățământ, dialogul este în întregime subordonat realizării unor sarcini didactice și educative, este axat pe procesul de învățare și dezvoltare a personalității. Ca structură specifică, elaborată de predare/învățare, metoda conversației bine condusă, degajează un sistem determinat de interacțiuni verbale profesor – elevi. În raport cu obiectivele instructiv-educative urmărite, ea își asumă și multitudinea de funcții, ceea ce îi oferă valoarea unui prețios instrument didactic, în mâna învățătorului.

Cea mai importantă și cea mai des întrebuințată, rămâne conversația euristică. Ea reprezintă o modalitate aparte de învățare prin descoperire. Specificul ei rezultă din faptul că atunci când recurge la această tehnică interogativă, profesorul instruieste nu prin “a transmite” sau “a prezenta” noi cunoștințe, ci efectuând o activitate comună de gândire cu elevii săi, pe care îi determină la un efort personal de căutare, de investigații întreprinsă în sfera informațiilor existente deja în mintea lor și de descoperire, pe baza valorificării propriei experiențe de cunoaștere a unor noi adevăruri, a unor noi generalizări. De aici și denumirea de “conversație euristică”, metodă care face parte din așa-zisele metode incitative.

Întregul mecanism al desfășurării acestui tip de conservare se întemeiază pe o succesiune de întrebări cu abilitate puse de către profesor, în alternanță cu răspunsurile elevilor și care conduc, până la urmă, spre realizarea unui nou salt pe calea cunoașterii. Întrebările enunțate, supuse atenției și analizei întregii clase, au menirea să suscite curiozitatea, trebuințe de cunoaștere, să incite la căutări, la sesizarea unor relații cauzale, la descoperirea notelor caracteristice și comune unui grup de obiecte sau categorii de fenomene, să conducă la însușirea de noi generalizări, la formularea unor noi concluzii.

Se preconizează o conversație mai puțin dirijată, de mai mare suplețe, favorabilă construcției operațiilor de gândire și intensificării relațiilor interpersonale, socio-afective, dintre participanți. Potrivit ideii că orice cercetare pornește de la o problemă, se acordă atenție

momentului de “debut” al conversației. Adică, mai înainte de orice, se consideră deosebit de important să se pună în fața elevilor o problemă (întrebare) semnificativă, clară, care să ofere posibilitatea acestora să anticipeze o structură globală a temei luate în studiu (a problemei de rezolvat), să determine o cercetare de o anumită amploare.

Stimularea conversației, intercomunicarea în timpul lecției, se cuvine să fie privită întotdeauna ca o școală a vorbirii, ca un exercițiu de cultivare a aptitudinii de a comunica inteligent.

Se adresează următoarele întrebări cu caracter generalizator, care vor familiariza elevii cu conținutul textului nou, cu explicarea cuvintelor noi existente în text, cu trezirea interesului pentru subiectul dat.

Text suport : “Primăvara” – de T. Arghezi

- Ce anotimp a sosit ?
- Cum mai poate fi numit el ?
- Care sunt semnele sosirii primăverii ?
- De ce se bucură oamenii ?
- Ce daruri își fac de 1 Martie ?

Text suport : “Mircea cel Bătrân și Baiazid” Scrisoarea III – Mihai Eminescu –

- Cum îl înfățișează poetul Mihai Eminescu pe Mircea cel Bătrân?
- Ce dorește Baiazid ?
- Ce hotărâre ia Mircea cel Bătrân ?
- De ce “tot ce mișcă-n țara asta” îi este prieten numai lui Mircea?
- Ce fel de război duc românii ?
- Dar turcii ?
- Cum s-a terminat lupta ?
- Ce sentimente descoperim în această poezie ?

BIBLIOGRAFIE

1. *** *Dezvoltarea practicilor incluzive în școli - Ghid managerial*, 1998, MEC, UNICEF;
2. Gherguț, A., (2006), *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale-strategii diferențiate și incluzive în educație*, Editura Polirom, București;

3. Gherguț, A., (2001), *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale. Strategii de educație integrată*, Editura Polirom, Iași;
4. Verza, E., (1997), *Psihopedagogie special- manual pentru clasa a XIII-a în școli normale*, Editura Didactică și Pedagogică R.A., București;
5. Vrațmaș, T., (2004), *Școala și educația pentru toți*, Editura Miniped, București;
6. Vrațmaș, E., (2004), *Introducerea în educația cerințelor speciale*, Editura Cedis, București;
7. Vrațmaș, T., (2001), *Învățământul integrat și/sau incluziv*, Editura Aramis, București;
8. Ungureanu, D., (2000), *Educația integrată și școala incluzivă*, Editura de Vest, Timișoara;
9. Ungureanu, D., (1998), *Copiii cu dificultăți de învățare*, Editura Didactică și Pedagogică, R.A., București;
10. <https://www.creatorideeducatie.ro/concurs/bune-practici-in-educatia-incluziva-colaborarea-copil-profesor-scoala>
11. www.didactic.ro.

Meloterapia

Prof.psihopedagogie specială Mureșan Liliana Maria

Terapia prin dans

Dificultățile elevilor în a comunica și relaționa cu cei din jur, reduc calitatea și frecvența performanțelor școlare, generând de asemenea tulburări de comportament și în cele din urmă, o inadaptare socială. Astfel, se impune utilizarea unor strategii de educație cu scopul de a eficientiza procesul de integrare al elevilor în societate, prin îmbunătățirea imaginii de sine a acestora, strategii care oferă elevilor alternative pozitive de combatere a comportamentelor indezirabile.

De aici a pornit ideea implementării unui program educațional de terapie prin dans, în vederea dezvoltării abilităților interpersonale la elevii cu dizabilități intelectuale.

Terapia prin dans nu se adresează doar acelor persoane care știu să danseze, ci se adresează și celor mai neîndemânatici sau mai puțin flexibili, deoarece intenția nu este aceea de a performa ci de a se elibera de anumite sentimente sau situații negative, de a progresa din punct de vedere emoțional și relațional.

Dansul este atestat încă din cele mai vechi timpuri, din neoliticul timpuriu, reprezentat prin desene simple și culori care înfățișau oameni și animale. Mai târziu, vechile popoare, printre care grecii și egiptenii, datorită gustului rafinat pentru tot ceea ce înseamnă frumos, cântau armonia prin atitudini, gesturi și mișcare. Cel puțin egiptenii, prin dansul pe care-l practicau transmiteau diverse mesaje legate de fertilitate, de astral, de funerar și de ofrandă, în timp ce grecii își ofereau prin dans, toată venerația pe care o aveau pentru zeii lor. Cu o deosebită semnificație în viața oamenilor, dansul nu era altceva decât „o descărcare a sufletului către divinitate” (Ciomag, 2010). Odată cu trecerea timpului, datorită evoluției sale, dansul a primit alte conotații, devenind mai complex și având fiecare pas, gest și atitudine structurate de măestrii, ordonat și codificat.

În marea lor majoritate, creațiile artistice, dansurile, serbările urmăresc aceleași obiective:

- ✓ formarea unei ținute corecte;
- ✓ o îmbunătățire a supleții și dezvoltarea mobilității articulare;

- ✓ educarea schemei corporale cu corectarea unor poziții deficitare;
- ✓ educarea echilibrului static și dinamic;
- ✓ stimularea expresivității corporale (prin redarea emoțiilor, trăirilor, sentimentelor);
- ✓ educarea ritmicității;
- ✓ dezvoltarea orientării spațio- temporale;
- ✓ stimularea imaginației și a creativității legată de compoziția coregrafică;
- ✓ educarea ritmicității și muzicalității motrice;
- ✓ urmărirea și încurajarea comunicării și interacționării cu ceilalți (socializarea);
- ✓ integrarea fiecăruia în colectivul din care face parte; (Ciomag, 2010)

Dacă vorbim de dansul în școală, acesta trebuie privit din perspectiva comunicării corporale, a creativității și nicidecum din perspectiva unei execuții tehnice. Combinațiile coregrafice pe care le pune la dispoziție profesorul trebuie să vizeze memoria motrică și coordonarea, disponibilitatea, capacitatea de concentrare, dorința de autoperfecționare și de cunoaștere de sine.

Terapia prin dans la copiii cu dizabilități intelectuale

Specialiștii consideră terapia prin dans utilizarea mișcării în scopul de a crea unui individ, o integritate de ordin emoțional, cognitiv, social și fizic. Din punct de vedere holistic al vindecării, terapia prin dans se bazează pe acea afirmație care indică faptul că mintea, corpul și spiritul sunt interconectate mereu și ca atare și inseparabile, însemnând că orice schimbare la nivel psihic se reflectă în corp și invers. Astfel, Chaiklin și Wengrower (2009), au prezentat câteva idei forță care au rămas ca linii coordonatoare în terapia prin dans:

- ✓ individul este o unitate formată din corp- minte- spirit, iar dansul și mișcarea, manifestările sale;
- ✓ individul se exprimă prin gesticulație, postură și mișcare, permițând autocunoașterea și schimbarea sa psihoterapeutică
- ✓ procesul creativ are efecte terapeutice asupra individului;
- ✓ atât dansul cât și mișcarea conduc spre conținuturi inconștiente;
- ✓ terapeutul are rolul de-a explica, semnificațiile dansului, beneficiile pe care le aduce acesta în creștere, dezvoltare, schimbare și transformare (Chaiklin și Wengrower apud Vancea, 2019).

Terapia prin dans este una dintre cele mai la îndemână terapii, este o formă a art-terapiei (o combinație benefică între dans și psihoterapie) care are la bază principiul că mișcarea are influențe pozitive asupra psihicului. Prin dans, copiii cu dizabilități intelectuale (în special cei cu sindrom Down), găsesc o formă prin care să se exprime și să comunice între ei, ceea ce le dă posibilitatea să evolueze, să se dezvolte, să ajungă la o stare de bine generală, deschizându-le calea spre vindecare. Efectele dansului se resimt nu numai la nivel psihic ci și la nivel fizic și emoțional. „Comparativ cu dansul care are beneficii de necontestat, psihoterapia prin dans/ mișcare, abordează diferit mișcarea, ducând-o la un alt nivel: dansul devine mai mult decât o oportunitate de relaxare și distracție care diminuează stresul- devine un limbaj care permite oamenilor să se exprime pe sine într-un spațiu sigur și protejat de confidențialitate” (Cardaș, 2016).

Terapia prin dans este un proces care se desfășoară în patru etape, după cum urmează:

- **Pregătirea**, care presupune încălzirea (pregătirea corpului prin mișcări și exerciții specifice) și stabilirea încrederii între individ/ indivizi și terapeut;
- **Incubația**, este momentul în care individul/ indivizii renunță la controlul conștient și mișcarea devine încărcată de simboluri în funcție de ceea ce trăiește/ trăiesc;
- **Iluminarea**, are loc atunci când semnificația este una evidentă, incubând efecte pozitive sau negative (individul face legătura între mișcărilor simbolice ale dansului cu înțelesurile pe care acestea le-ar putea avea);
- **Evaluarea**- este acea parte în care se discută semnificația procesului și se stabilește încheierea terapiei; (<https://www.la-psiholog.ro/info/terapie-prin-dans>)

Terapia prin dans constituie un mijloc prin care se poate realiza detensionarea copiilor cu dizabilități intelectuale, se pot diminua și stăpâni sentimentele negative, sau chiar se pot elimina. Pe lângă faptul că le creează o mai bună dispoziție, dansul îi menține în formă, le tonifică organismul dezvoltându-le, într-o măsură apreciabilă, mobilitatea. De asemenea, se observă o îmbunătățire a echilibrului, a sistemului circulator și a celui respirator.

Scopul terapiei prin dans

Scopul terapiei prin dans este de a stabili un punct de contact cu un copil sau un grup de copii, devenind ulterior o modalitate de adresare într-un mediu în care să se simtă încrezători, indiferent de dificultățile fizice și psihice cu care se confruntă.

Obiective

Pentru subiecții implicați în activitățile de terapie prin dans s-au avut în vedere următoarele obiective generale:

- 1) evaluarea abilităților interpersonale la copiii cu dizabilități intelectuale cuprinși în studiu;
- 2) dezvoltarea abilităților interpersonale la copiii cu dizabilitate intelectuală, prin aplicarea unui program de terapie prin dans.

Prezentarea programului de intervenție

Scopul central îl constituie eficiența implementării unui program educațional de terapie prin dans, în vederea dezvoltării abilităților interpersonale la elevii cu dizabilități intelectuale.

Obiectivele intervenției:

- ✓ dezvoltarea abilităților interpersonale prin intervenția unui program de dezvoltare, bazat pe terapie prin dans, prin participarea la activități organizate în grup;
- ✓ dezvoltarea competențelor de comunicare în urma aplicării unor metode / tehnici de terapie prin dans;
- ✓ identificarea domeniilor de activitate în care elevii își vor putea utiliza și fructifica abilitățile dobândite prin intermediul acestui program.

Strategia de intervenție

- ✓ stabilirea unui climat optim desfășurării programului de terapie prin dans;
- ✓ acordarea de explicații și demonstrații în realizarea exercițiilor individuale și de grup;
- ✓ susținerea și sprijinirea în cazurile în care necesită acest lucru;
- ✓ motivarea prin laude și încurajări:

Durata programului

Programul de intervenție s-a desfășurat pe parcursul unui an școlar, o dată pe săptămână, fiecare sesiune cuprinzând 30 minute.

Identificarea resurselor

- ✓ resurse umane: elevi, profesori;

- ✓ resurse materiale: instrumente muzicale, computer

Desfășurarea activităților

Pentru fiecare activitate desfășurată s-a pregătit un climat optim, cald, pentru ca elevii să simtă o stare de confort psihic, de relaxare, un ambient plăcut și prietenos. După anunțarea temelor, le-am explicat ce anume vom face și apoi am exemplificat prin instrucțiuni verbale și instrucțiuni model, pentru ca ei să poată înțelege ce anume au de făcut.

În continuare, voi prezenta programul de intervenție, cuprinzând tematica activităților derulate. Programul conține câteva dansuri populare tradiționale din Maramureș.

Obiective operaționale	Activitatea terapeutică		Metode și mijloace de realizare	Dura ta	Observații
	Receptivă	Activă			
-să se relaxeze și să se destindă psihic; -să își dezvolte gradul de receptivitatea.	Vizionarea de dansuri populare tradiționale specifice Maramureșului	Elevii sunt așezați în semicerc, să vizioneze dansurile propuse	Conversația Audiția Vizionarea Computer		
-să își dezvolte simțul ritmic; -să își formeze / dezvolte lateralitatea; -să se deprindă cu reguli simple (așteptarea rândului). -să-și dezvolte capacitatea de orientare spațială și de concentrare a atenției; -să manifeste o stare de bucurie și confort;	Exersarea ritmului	Exersarea ritmului dansul Bărbătescu-băieții-bătăi din picioare fetele-bătăi din palme simultan; Exersarea ritmului dansul Jurelul -băieții și fetele se învârt cot la cot după melodia specifică dansului Jurelul	Conversația Demonstrația Exercițiul		

<p>-să dezvolte munca în echipă pentru eficientizarea interacțiunii; -să relaționeze corespunzător cu colegii de grup;</p> <p>-să dezvolte o stare de relaxare, determinare, liniște interioară.</p> <p>-să se deprindă cu munca în echipă; -să-și aștepte rândul;</p> <p>-să manifeste o stare de bucurie și confort.</p>	<p>Dans și voce bună</p>	<p>-să danseze împreună toate cele 3 dansuri învățate, după o coregrafie stabilită.</p>	<p>Conversația Demonstrația Audiție Computer</p>		
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--	--

În programul de intervenție s-au folosit:

- ✓ audițiile muzicale - care contribuie la formarea gustului artistic, a interesului pentru muzică și dans, întărirea capacității de concentrare auditivă, instalarea unei stări de relaxare și confort;
- ✓ vizionarea de dansuri populare specifice Maramureșului;
- ✓ Doba- unul din cele trei instrumente principale în folclorul maramureșean:

BIBLIOGRAFIE

- Roșan, A. & Bălaș- Baconschi, C (2015). *Dizabilitatea intelectuală*. În Roșan, A. (coord.). *Psihopedagogie specială. Modele de evaluare și intervenție*. Iași: Ed. Polirom
- Stoenescu, G. (1990). *Tinerețe, frumusețe, sănătate*. București: ED. Sport- Turism.
- Vancea, F. (2019). *Dansul și mișcarea- de la bucuria exprimării creativela optimizarea personală și psihoterapie*. București: Ed. SPER.
- Vrăsmaș, T. (2001). *Învățământul integrat și/sau incluziv pentru copiii cu cerințe educative speciale*. București. Ed. Aramis Print.

Web

- Ciomag R. V. (2010). *Exercițiul fizic prin dans.-*
<http://www.marathon.ase.ro/pdf/vol2/21/CiomagRela.pdf>
- Cardaș, F. (2016). *Dansul: de la efecte intuitive la psihoterapie-*
<https://www.artte.ro/files/files/revista/vol3/nr4/2vol3nr4.pdf>
- Dejeu, Z. (2012). *Dansurile tradiționale din Oaș și Maramureș.-* https://www.memoria-ethnologica.ro/wp-content/uploads/me_vol_44_45/memoria_44-45_zamfir_dejeu_120-208.pdf
- Nicolescu, A.- C. (2020). *Terapia prin dans și mișcare- un instrument util în terapia copiilor cu ADHD-* https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/476-480_1.pdf
- Verza, E. (1995). *Psihopedagogie specială.-*
https://www.academia.edu/35096750/Emil_Verza_Psihopedagogie_Speciala_pdf
- (<https://asociatiadown.ro/terapii/terapia-prin-dans-si-miscare/>)



**CENTRUL ȘCOLAR DE EDUCAȚIE INCLUZIVĂ
SIGHETU MARMAȚIEI**

Publicație cu finanțarea Consiliului Județean Maramureș

2022