

MINISTERUL EDUCAȚIEI, CERCETĂRII ȘI INOVĂRII

PROGRAMĂ ȘCOLARĂ

***PSIHOPEDAGOGIA
ACTIVITĂȚILOR LUDICE***

CLASELE a XI-a și a XII-a

CICLUL SUPERIOR AL LICEULUI

(CURRICULUM DIFERENȚIAT)

Filiera vocațională

Profil: pedagogic

**Specializările: instructor - animator,
instructor pentru activități extrașcolare**

Aprobată prin ordin al ministrului

Nr. _____/_____

București, 2009

NOTĂ DE PREZENTARE

Prezenta programă școlară își propune să pună la dispoziția cadrelor didactice de specialitate oferta educațională care se urmărește a fi aplicată la filiera vocațională, profilul pedagogic, specializările *instructor-animator*, *instructor pentru activități extrașcolare*, în bugetul de timp alocat conform statutului și locului pe care-l ocupă această disciplină în planul-cadru de învățământ în vigoare. Acesta stabilește studierea disciplinei *Psihopedagogia activităților ludice*, la clasa a XI-a și a XII-a, fiind încadrată în aria curriculară *Om și Societate*, grupul disciplinelor *psihologice și pedagogice*.

Disciplina *Psihopedagogia activităților ludice* vizează formarea competențelor necesare pentru proiectarea, elaborearea, inițierea, realizarea și evaluarea tuturor categoriilor de activități ludice, începând de la nivel preșcolar până la vârsta adolescenței.

Studiul disciplinei “Psihopedagogia activităților ludice” alături de studiul celorlalte discipline ale științelor educației își propune formarea personalității autonome și creative în vederea dezvoltării libere și armonioase a persoanei, precum și realizarea următoarelor tipuri de competențe:

- **Competențe psihopedagogice**, exprimate în proiectarea, îndrumarea și evaluarea procesului de instruire și a activităților extrașcolare și de animație;
- **Competențe sociale**, exprimate în interacțiunile sociale cu preșcolarii, elevii și grupurile școlare;
- **Competențe manageriale**, obiectivate în organizarea, îndrumarea și conducerea grupurilor aparținând diverselor categorii de vârstă;

În realizarea programei școlare s-a avut în vedere „Modelul generativ și structura programelor pentru pregătirea personalului didactic din învățământul preșcolar și primar”.

Prezentul curriculum acoperă : curriculum-ul diferențiat (pentru clasele cu 1 oră/săptămână).

Structura curriculum-ului include următoarele componente:

- Competențe generale
- Competențe specifice și unități de conținut
- Valori și atitudini
- Sugestii metodologice

Elementele de noutate sunt legate de următoarele aspecte:

- reconsiderarea demersului curricular și didactic din perspectiva finalităților liceului precum și studierii acestei discipline
- orientarea către latura pragmatică a aplicării curriculum-ului:
 - corelarea dintre unitățile de conținut și competențele specifice permite profesorului să realizeze conexiunea explicită între ceea ce se învață și scopul pentru care se învață;
 - corelația propusă are în vedere posibilitatea ca o anumită competență specifică să poată fi atinsă prin diferite unități de conținut, neexistând o corespondență biunivocă între acestea;

- demersul urmărit permite concomitent familiarizarea elevilor cu aspecte teoretice esențiale și formarea unor competențe de tip instrumental-practic, necesare în viața privată și publică.
- recomandarea unor valori și atitudini care să completeze dimensiunea cognitivă a învățării cu cea afectiv-atitudinală și morală din perspectiva finalităților educației;
- includerea unor sugestii metodologice care să orienteze spre modalități didactice concrete de utilizare a curriculum-ului în proiectarea și realizarea activităților de predare-învățare-evaluare.

Principiul de bază al curriculum-ului este acela de a oferi elevilor, în cadrul fiecărei unități de învățare, un număr de noțiuni specifice disciplinei, exersate în contexte diferite (teoretice și practice; reale și imaginare etc).

Profesorii își pot centra atenția în mod diferențiat asupra activităților de învățare și asupra practicilor didactice. Diversitatea situațiilor concrete face posibilă și necesară o diversitate de soluții didactice. Din această perspectivă, propunerile curriculum-ului nu trebuie privite ca rețetare inflexibile. Echilibrul între diferite abordări și soluții va trebui să fie rezultatul proiectării didactice personale și al cooperării cu elevii fiecărei clase în parte.

COMPETENȚE GENERALE

1. Utilizarea conceptelor specifice științelor educației pentru identificarea și explicarea unor aspecte, secvențe și activități din cadrul procesului educațional
2. Aplicarea cunoștințelor și abilităților specifice științelor educației în gestionarea situațiilor problematice, precum și în analizarea posibilităților personale de dezvoltare
3. Cooperarea cu ceilalți pentru ameliorarea și inovarea procesului educațional
4. Manifestarea unui comportament social activ și responsabil și a unei atitudini pozitive față de profesie, adecvat schimbărilor impuse de societatea cunoașterii
5. Participarea la realizarea unor proiecte și la luarea deciziilor referitoare la optimizarea procesului de educație și la parteneriatul educațional

VALORI ȘI ATITUDINI

Competențele generale și specifice care trebuie formate prin procesul de predare-învățare-evaluare a disciplinei „Psihopedagogia activităților ludice” au la bază și promovează următoarele valori și atitudini:

- Promovarea unui sistem de valori: morale, culturale, estetice în concordanță cu idealul educațional
- Cultivarea unui mediu școlar și extrașcolar, centrat pe valori științifice și relații democratice ce pot fi promovate în contexte diferite
- Relaționarea pozitivă cu ceilalți
- Valorificarea optimă a propriului potențial creativ
- Implicarea în dezvoltarea instituțională și în promovarea inovațiilor în învățământ

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI CONȚINUTURI – CLASA A XI-A

Competențe specifice	Conținuturi
<p>1.1. Identificarea conținutului și a importanței studierii psihopedagogiei activităților ludice, precum și a locului disciplinei în sistemul științelor educației</p> <p>3.1.Utilizarea lucrului în echipă pentru stabilirea modalităților prin care se realizează învățarea la vârsta preșcolară</p>	<p>I. Obiectul de studiu al psihopedagogiei activităților ludice</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Psihopedagogia activităților ludice, componentă a disciplinelor psihopedagogice ▪ Conținutul psihopedagogiei activităților ludice ▪ Importanța studierii activităților ludice
<p>1.2. Identificarea și definirea conceptelor cheie și corelarea lor, pe verticală și orizontală, în structura internă a disciplinei</p> <p>3.2. Dezvoltarea cooperării cu ceilalți în exemplificarea funcțiilor, tipurilor de joc și elementelor psihologice ale jocului din perspectiva noului curriculum pentru educația timpurie</p> <p>4.1. Analiza și interpretarea critică a principalelor teorii despre joc, corelarea cu noile perspective derivate din conținutul și metodologia activităților de educație timpurie</p> <p>4.2. Analiza critică a rolului pe care îl are jocul și jucăria în cadrul activităților specifice preșcolarilor</p>	<p>II. Noțiuni generale despre joc</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocul- activitate specific umană ▪ Repere în evoluția concepțiilor despre joc ▪ Definiții ale jocului ▪ Funcțiile jocului ▪ Elementele psihologice ale jocului ▪ Elementele didactice structurale ale jocului: scopul, tema, rolul, regulile, atitudinea față de joc. ▪ Clasificarea jocurilor
<p>3.3. Relaționarea optimă în cadrul activității de grup în surprinderea caracteristicilor importante ale fiecărui tip de joc</p> <p>4.3. Analiza evolutivă a conduitelor ludice în funcție de particularitățile de vârstă ale preșcolarilor</p>	<p>III. Natura jocului ca activitate fundamentală a preșcolarilor</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ce este jocul pentru copil? ▪ Evoluția comportamentului de joc la copilul de 3-6/7 ani: jocul fără implicare, jocul solitar, jocul observativ, jocul paralel, jocul asociativ, jocul cooperativ
<p>1.3. Identificarea și definirea categoriilor de jocuri</p> <p>1.4. Familiarizarea cu obiectivele, conținutul și modalitatea de desfășurare a fiecărei categorii de joc</p> <p>5.1. Participarea la identificarea principalelor categorii de jocuri precum și la caracterizarea și exemplificarea jocurilor</p>	<p>IV. Categori de jocuri specifice vârstei timpurii:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocurile simbolice: <ul style="list-style-type: none"> - jocurile de manipulare - jocul imitativ, - jocul de creație ▪ jocul cu reguli: <ul style="list-style-type: none"> - jocurile didactice - jocurile distractive
<p>1.5. Identificarea și caracterizarea tipurilor de învățare la vârsta preșcolară</p> <p>2.1. Utilizarea conceptelor specifice în caracterizarea activității de învățare a preșcolarilor prin prisma: experimentării, explorării și a jocului.</p>	<p>V. Învățarea la vârste timpurii</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Relația joc-învățare ▪ Specificul învățării la copilul de 3 - 6/ 7 ani <ul style="list-style-type: none"> – Experimentarea – Explorarea – Jocul ▪ Tipuri de învățare la vârsta preșcolară <ul style="list-style-type: none"> – Învățarea socială – Învățarea didactică

Competențe specifice	Conținuturi
<p>2.2.Utilizarea corectă a conceptului de activitate integrată prin diferențierea acestuia de activitatea pe domenii de învățare.</p> <p>2.3.Aplicarea modelelor de proiectare integrată a curriculum-ului</p> <p>2.4.Realizarea proiectelor integrate pentru teme concrete din curriculum-ul pentru educația timpurie.</p> <p>5.2.Luarea deciziilor privind integrarea adecvată a jocului în activități din cadrul pregătirii practice de specialitate</p>	<p>VI. Jocul ca tip de activitate integrată</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Noțiunea de activitate integrată ▪ Abordarea integrată a conținuturilor în grădiniță ▪ Modalități de integrare a conținuturilor în contextul noului curriculum pentru educația timpurie ▪ Eficiența activităților integrate în actul didactic ▪ Tipuri de activități integrate specifice învățământului preșcolar ▪ Jocul ca tip de activitate integrată ▪ Stimularea creativității prin jocurile integrate ▪ Valențe formative ale abordării integrate a curriculumului

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI CONȚINUTURI – CLASA A XII-A

Competențe specifice	Conținuturi
<p>1.1. Identificarea și diferențierea noțiunii de „joc” de noțiunea „activitate ludică”</p> <p>1.2. Descrierea formelor de activitate ludică din grădiniță</p> <p>3.1. Realizarea unor schimburi de opinie cu privire la categoriile de activități în care se regăsește jocul</p>	<p>I. De la joc la activitatea ludică</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Noțiunea de activitate ludică ▪ Forme de activitate ludică în grădinița de copii ▪ Relaționarea activităților ludice în grădinița din copii
<p>1.3. Identificarea tipurilor de joc prin raportarea acestora la categoriile de activități din grădiniță</p> <p>1.4. Identificarea elementelor structurale ale jocurilor și includerea lor în activitatea de proiectare și realizare practică a activităților didactice și extradidactice</p> <p>3.2. Utilizarea lucrului în echipă pentru exemplificarea fiecărei categorii de joc specifice vârstei timpurii</p> <p>3.3. Realizarea unor schimburi de opinie în demonstrarea prin activități practice a modului prin care jocul devine o condiție importantă pentru evoluția ulterioară a copilului</p> <p>4.1. Analiza critică a categoriilor de jocuri prin specificarea trăsăturilor lor definitorii</p> <p>5.1. Participarea la luarea deciziilor cu privire la realizarea proiectelor de animație și portofoliilor</p>	<p>II. Pregătirea, organizarea și desfășurarea activităților ludice în grădinița de copii</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Jocul și activitățile liber-alese</i> <ul style="list-style-type: none"> – Necesitatea pregătirii jocurilor liber-alese – Cerințe ale pregătirii jocurilor liber alese – Obiectivele jocurilor liber alese – Conținutul jocurilor liber alese – Pregătirea jocurilor liber alese – Îndrumarea jocurilor: jocul de manipulare, jocul imitativ, jocul de conviețuire socială, jocul de construcții, jocul - dramatizare ▪ <i>Jocul în cadrul activităților pe domenii de învățare (experiențiale)</i> <ul style="list-style-type: none"> – Domeniul Limbă și comunicare – Domeniul Științe, – Domeniul Om și societate – Domeniul estetic și creativ – Domeniul psiho-motric ▪ <i>Jocul în cadrul activităților de dezvoltare personală</i> <ul style="list-style-type: none"> – jocurile distractive – jocurile cu text și cânt – jocuri- exercițiu
<p>4.2. Dezvoltarea gândirii critice în stabilirea criteriilor de clasificare a jucăriilor</p> <p>5.2. Participarea la confecționarea jucăriilor din materiale ecologice și utilizarea lor în activitățile didactice respectând criteriile de calitate în selecția jucăriilor</p>	<p>III. Joc și jucărie</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Semnificația jucăriei pentru copil ▪ Clasificarea jucăriilor ▪ Rolul jucăriei în dezvoltarea psihică a copilului ▪ Exigențe specifice în alegerea jucăriilor ▪ Metodica utilizării jucăriilor în grădinițe și alte spații destinate educației nonformale și informale ▪ Utilizarea jocului și jucăriilor ca instrumente de ameliorare a problemelor adaptative

Competențe specifice	Conținuturi
<p>1.5. Identificarea activităților de animație și a celor extrașcolare</p> <p>2.1. Respectarea elementelor standard în proiectarea activităților didactice și extradidactice în care sunt incluse jocurile</p> <p>2.2. Aplicarea cunoștințelor specifice în elaborarea conținuturilor pentru proiectele de animație și activitățile specifice mediului grădiniței</p> <p>4.3. Dezvoltarea gândirii critice în compararea aspectelor particulare ale categoriilor de jocuri și stabilirea notelor definitorii prin care acestea se diferențiază</p> <p>4.4. Aprecierea valorii formativ - educative a jocurilor, prin analiza trăsăturilor caracteristice ale acestora</p>	<p>IV. Jocul de animație și activitățile extrașcolare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Definirea activităților de animație și activităților extrașcolare ▪ Rolul și funcțiile activităților de animație și activităților extrașcolare ▪ Aspecte caracteristice ale activităților de animație și activităților extrașcolare ▪ Obiectivele activităților de animație și activităților extrașcolare ▪ Tipologia activităților de animație și extrașcolare ▪ Conținutul activităților de animație și activităților extrașcolare ▪ Pregătirea activităților de animație și activităților extrașcolare ▪ Elaborarea și implementarea activităților de animație și extrașcolare ▪ Jocul în cadrul activităților de animație și activităților extrașcolare <ul style="list-style-type: none"> – jocuri de mișcare – jocurile de încredere – jocuri de expresie – jocuri de contact – jocuri de cunoaștere și autocunoaștere – jocuri de dezvoltare a simțurilor – jocuri de autocontrol – jocuri terapeutice etc.

SUGESTII METODOLOGICE

Prezentul curriculum este un instrument de lucru care se adresează profesorilor ce predau disciplina „Psihopedagogia activităților ludice”, fiind conceput în așa fel încât să-i permită acestuia:

- Aplicarea creativă a programei
- Corelarea competențelor specifice cu unitățile de conținut
- Orientarea activităților în direcția formării competențelor specifice domeniului;
- Manifestarea creativității didactice în adecvarea conținuturilor la particularitățile elevilor cu care se lucrează.

Unitățile de conținut respectă structurarea logică în selectarea și organizarea informațiilor, ele sunt prezentate într-o ordine care nu este însă obligatorie.

În construirea situațiilor de învățare se recomandă:

- sarcinile de învățare (cerințele) să fie centrate pe realizarea competențelor specifice
- selectarea și aplicarea unor metode activ-participative ca de exemplu: studiul de caz, simularea, jocul de rol, analiza de text, harta conceptuală, organizatorii grafici, cubul, mozaicul;
- solicitarea cu preponderență a formelor de învățare: învățarea prin descoperire, învățarea problematizată, învățarea prin cooperare, învățare asociativă, învățare euristică , care pot contribui la formarea motivației intrinseci, afective și pozitive;
- proiectarea unor situații de învățare care să promoveze învățarea activă și formarea abilităților de gândire critică;
- rezolvarea de aplicații care să permită, pe de o parte, exersarea noțiunilor specifice disciplinei și construirea unor exemple pentru noțiunile deja însușite;
- elaborarea de proiecte tematice, de animație, portofolii, fie individual fie în grupuri de lucru;
- alternarea formelor de organizare a activității elevilor: frontală, individuală, pe perechi sau în grupuri mici;
- utilizarea calculatorului, a tehnologiei informației și comunicației, a resurselor Internet în activitatea didactică, în calitatea lor de mijloace moderne de instruire.

Se recomandă ca desfășurarea activităților de învățare să se realizeze într-un mediu de învățare stimulat și plăcut care să promoveze învățarea activă, atitudinea pozitivă față de activitățile școlare și extrașcolare, dăruirea pentru munca cu copiii.

Este indicată utilizarea evaluării formative, dar nu trebuie neglijată nici evaluarea sumativă. Recomandăm utilizarea unor forme și instrumente de evaluare complementare, cum sunt: proiectul, portofoliul, autoevaluarea, observarea sistematică a activității și a comportamentului elevilor, alături de formele și instrumentele clasice.

Coordonatorii elaborării programei școlare:

prof. univ. dr. Vasile CHIȘ

Facultatea de Psihologie și Științe ale Educației,
Universitatea „Babeș-Bolyai”, Cluj-Napoca

prof. grd. I. Antonela PORUMBĂCEAN

Colegiul Național *I. Slavici*, Satu-Mare

prof. grd. I. Iulia POP

Colegiul Național *I. Slavici*, Satu-Mare

Consultanți pe probleme de curriculum:

Prof. Marius AVRAM

Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare
în Învățământul Preuniversitar – MECI

prof. gr. I Roxana ILIE

Colegiul Național *Elena Cuza*, București