

ANEXA 4 la Ordinul Ministrului Educației, Cercetării și Tineretului nr. 5234/ 01.09.2008

MINISTERUL EDUCAȚIEI, CERCETĂRII ȘI TINERETULUI
CENTRUL NAȚIONAL PENTRU CURRICULUM ȘI EVALUARE
ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR

ARIA CURRICULARĂ:
„TERAPIA EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI
INTEGRATĂ”

LUDOTERAPIE

PROGRAMĂ ȘCOLARĂ
Clasele I – a X-a

Aprobat prin ordin al ministrului
nr. 5234/ 01.09.2008

București, 2008

Inițierea unui curriculum pentru copiii cu dizabilități răspunde unei cerințe imperative a educației comprehensive și integrative pe care școala românească și societatea se străduiesc să o implementeze în ultimii ani. Integrarea educațională a copiilor cu deficiență mintală medie și a celor cu deficiențe severe, profunde și/ sau asociate nu înseamnă înscrierea formală a acestora alături de copiii fără dizabilități, ci presupune elaborarea unor programe de lucru proprii, articulate pe principii comune și strategii incluzive. Soluțiile educaționale privind integrarea copiilor cu deficiențe mintale se regăsesc în realizarea unui curriculum deschis, *centrat pe copil* și respectând principiile educației integrate: *principiul normalizării, principiul drepturilor egale, principiul diversității și principiul unicității și al individualizării*.

Procesul de învățământ dintr-o școală specială trebuie să vizeze, pe lângă componenta instructiv-educativă, și o componentă compensator-recuperatorie, aceasta din urmă fiind realizată prin intermediul activităților din cadrul ariilor curriculare „*Terapii specifice și de compensare*” și „*Terapia educațională complexă și integrată*”. Se respectă, astfel, unul dintre principiile fundamentale ale educației speciale: *principiul asigurării unității instrucției, educației, compensării, recuperării și/ sau reeducării*.

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

Activitățile propuse în cadrul acestor discipline sunt realizate de către învățătorul-educator (clasele I – a IV-a) și de către profesorul-educator (clasele aV-a – aX-a) cu toți elevii clasei, în completarea programului centrat pe predare-învățare-evaluare, desfășurat de către profesorul psihopedagog și au un caracter de terapie corectiv-recuperativă. Aceste tipuri de activități sunt parte componentă a programului complex, integrativ, de evoluție și dezvoltare a copiilor/ tinerilor cu deficiențe mintale. Prin conținutul lor, acestea se referă predominant la aria de dezvoltare personală și socială, având ca scop final independența copilului/ tânărului cu dizabilități, precum și integrarea lui într-un mediu în continuă schimbare. Activitățile se găsesc într-o relație de interdependență, cu implicații metodologice intermodulare/ intradisciplinare și intramodulare, urmărind valorificarea învățării sociale cu largă deschidere spre normalitate.

Pornind de la valențele învățării comutative, programele din cadrul ariei curriculare „Terapia educațională complexă și integrată” propun o intervenție modulară, realizată pe domenii progresive. Finalitățile acestor programe au un caracter practic și urmăresc formarea unor deprinderi de autonomie personală și socială, sporind gradul de adaptabilitate al copiilor cu deficiență mintală. La baza proceselor de învățare recuperatorie stau educația senzorial-motrică și dobândirea autonomiei personale și sociale, acestea asigurând terenul educației cognitive și al integrării în comunitate.

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

Ludoterapia implică jocuri de stimulare a diverselor funcții și procese psihice și are valențe multiple în sfera dezvoltării structurilor psihice ale copilului cu deficiență mintală.

Socializarea și activitățile ocupaționale contribuie la formarea unei personalități adaptative, integrative. Activitățile de tip ergoterapeutic asigură formarea unor deprinderi care îl pregătesc pe tânărul cu dizabilități pentru inserția socio-profesională.

Aceste programe sunt concepute ca structuri interdisciplinare cu conținut specific, astfel încât să răspundă cerințelor individuale de dezvoltare, dar și dezideratului general, de formare a unei personalități apte de a participa activ la viața în familie, de grup profesional și social. În scopul atingerii acestui deziderat major, sunt necesare următoarele: cunoașterea propriei persoane, a mediului și a normelor de compatibilizare cu acesta, structurarea abilităților de ordin psihomotric și instrumental, ce îl susțin ca membru activ al acestor grupuri, precum și cunoașterea/ respectarea regulilor de existență independentă, condiționată de maturizarea emoțională și atitudinală, prin responsabilizarea sa față de activitate și față de ceilalți.

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

CICLUL PRIMAR (CLS. I-IV)

OBIECTIVE CADRU:

- 1. Stimularea autocunoașterii, cunoașterii celorlalți și a mediului înconjurător**
- 2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea adaptării la mediu**
- 3. Formarea unor abilități manuale și a unor deprinderi practic-aplicative**
- 4. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**

A. OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Stimularea autocunoașterii, cunoașterii celorlalți și a mediului înconjurător

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<p>1.1 Explorarea senzorială (vizuală, auditivă, gustativă, olfactivă, tactil-kinestezică) a obiectelor, ființelor</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: <ul style="list-style-type: none"> - vizuale (“Recunoaște obiectul!”; “Găsește diferențele între obiecte/ imagini!”) - auditive (“De unde se aude?”, “Graiul animalelor”, “Cine te-a strigat?”, “Vocea șoptită”) - olfactiv [“Ce miroase așa?”, “Cum miroase ...? (plăcut, neplăcut)] - gustativ (“Ce gust are ...?”, “Albinuțele adună miere”, “Salata de fructe”) - tactil-kinestezice (“Trăistuța fermecată”, “Recunoaște obiectul cu ochii închiși!”) ▪ Jocuri de mimă și pantomimă
<p>1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - coordonare oculo-motorie - schemă corporală și lateralitate; - conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - orientare, organizare, structurare spațio-temporală 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de coordonare oculo-motorie (așezarea pionilor pe tăbliță/ a mărgelilor pe ață; simulare cusături; parcurgerea unui traseu conturat cu degetul/ creionul, contururi după șablon; colorare etc.) ▪ Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (joc “Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; joc “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate”); ▪ Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acestuia (“Siluete în mișcare”) ▪ Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”) ▪ Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic ▪ modelare „Omulețul” din plastilină; ▪ desen/ test proiectiv “Omulețul”; ▪ Jocuri de mișcare ritmate (“Bate la fel ca mine!”) ▪ Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ ▪ Jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: culoare, mărime, formă (“Cuburile colorate”; “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după mărime!”etc.) - jocuri de ordonare/ serie după criteriul mărimii: “Piticii din poveste!” ▪ jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după unul sau mai multe criterii (culoare – mărime – formă); ▪ jocuri analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor” ▪ jocuri de redare a conturului pe bază de șablon; ▪ jocuri de colorat și desenat; ▪ Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ (ex: “Mica Sirenă”/ “Albă ca Zăpada”etc.) ▪ Programul perceptiv-motric M. Frostig ▪ Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială: <ul style="list-style-type: none"> ▪ jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte; ▪ jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat;

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
orientare, organizare, structurare spațio-temporală	<ul style="list-style-type: none"> ▪ jocuri de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: “Omida”; “Casa” etc); ▪ Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală (“Mergi în ritmul dat de mine!”, “Baloanele cu zilele săptămânii”, “Stai pe roșu, treci pe verde!”) ▪ Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii ▪ Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare (“Orarul în imagini”) ▪ Jocul anotimpurilor ▪ Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat) ▪ Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută
1.3 Cunoașterea și operarea cu elementele familiare din mediul înconjurător	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de imitare a unor conduite (“De-a mama”, ”Cântărețul”) ▪ Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare ▪ Jocuri cu 1-2 reguli simple (“La cumpărături”; ”La telefon”etc.) ▪ Jocuri motrice simbolice (“Bate vântul frunzele”; “Batistuța”; “Ursul doarme” etc) ▪ Jocuri simbolic-reprezentative (“Fă ca mine”, “Mimul”) ▪ Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare (ex: ”Descompune și compune păpușa”, “Puzzle”, “Mare-mijlociu-mic”, “Gasește și potrivește”, “Caută vecinul”, “Urcă/ coboară scara! (șirul crescător-descrescător)”, “Șirurile tematice” (vocabular tematic), joc de asociere a culorii cu obiectele familiare (“Ce e roșu?”) ▪ Rezolvarea unor situații - problemă (“Ce vei face când ...?”; “Micul pieton”etc.) ▪ Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber (ex : ”Turnulețul vesel”) ▪ Jocuri de asamblare din 2-6 piese (“Puzzle”, “Incastre”, “Asamblează jucăria!”) ▪ Jocuri onomatopice (“Graiul animalelor”) ▪ Jocuri verbale (recitări de poezii scurte, “frământări de limbă”, dialoguri situaționale “La telefon” etc., ▪ Dramatizare (imitări de personaje din desene animate,)

2. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea adaptării la mediu

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice de bază	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jocuri de dezvoltare a <i>reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice</i> (“Ce obiect a dispărut ? ”, ”Telefonul fără fir”, ”Jocul degetelor – Ploaia”etc.) 2. Jocuri de stimulare a <i>gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului</i>: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri sincretice (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental): <i>incastre; puzzles</i> (reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese); <i>alcătuirea unor obiecte din corpuri mai mici</i> (“Păpușa demontabilă”; “Să construim din piese lego”); <i>alcătuirea unor figuri</i> (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) <i>din elemente mici</i> (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice) ▪ Jocuri analitico-sintetice: <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de comparație: “Jocul Loto” (comparații, suprapuneri, asocieri, combinații între imagini reprezentând culori, forme, ființe);

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<p>2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice de bază</p>	<p>“<i>Jocul perechilor</i>” (alcătuirea de perechi între obiecte, ființe etc); “<i>Jocul umbrelor</i>” (asocierea de imagini, obiecte, ființe prin identificarea umbrelor acestora); “<i>Jocul diferențelor</i>” (identificarea diferențelor între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri cu unele elemente de <u>abstractizare și generalizare</u>: <i>Jocul omisiunilor</i> (excluderea elementelor nepotrivite dintr-un ansamblu/ sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu); <i>Jocuri asociative</i> (“<i>Jocul categoriilor</i>”: “Familia de animale”; “Salata de legume”; ”Care este casa lui?”, ”La ce folosește ...?”); <i>Jocul ghicitorilor</i> - Jocuri tip <u>“rezolvare de probleme”</u>: Jocuri de construcție în plan obiectual și/sau imagistic; Labirinte simple (identificarea unor trasee pe un suport grafic); trasee simple în relief sau în plan imagistic (parcurgerea cu degetul/cu creionul) ▪ Jocuri de <u>memorie vizuală și auditivă</u> (« Ghici ce lipsește! » (extragerea unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/imagini percepute anterior); jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ ▪ Jocuri de <u>atenție</u> (“Fă ca mine!”; “Urmărește traseul!”) ▪ Jocuri de exersare a <u>diferitelor tipuri de comunicare</u>: <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de mimă/pantomimă (“Mimul”); - jocuri de mișcare și ritm (“Mergi în ritmul meu!”); - cântece însoțite de mișcare (“Dacă vesel se trăiește!”, “Bate vântul frunzele!”) - recitări; - dialoguri tematice/ jocuri de rol (“Doctorul și pacientul”; “Învățătoarea” etc) ▪ <u>Jocuri funcționale</u>: <ul style="list-style-type: none"> - <i>senzorio-motorii</i> (Jocuri cu obiecte concrete: “Cald sau rece?”, ”La țintă”, “Trăistuța fermecată” etc.) - <i>perceptive</i> (“Ce poate fi dulce?”, “Ce culoare are ... ?” “Care este mai mare ? ” etc) - <i>verbale</i> (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopeice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele; repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.); - <i>imitative</i>: neverbală (jocuri de mimă/ pantomimă) și verbale (jocuri de rol/ dialoguri situaționale: “În vizită la bunici”, ”La plimbare”, ”Să primim musafirii!”);
<p>2.2 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii / jocuri cu subiecte din viața cotidiană (“La masă”, “La telefon”, “La piață” etc.); ▪ Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală (“La școală”, “Cum ne îmbrăcăm?”, “Cum aranjăm masa?”) ▪ Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului (“Respectați natura!”) ▪ Jocuri-competiții pe diverse teme (“Cine stie, câștigă”, ”Ștafeta”, “Cel mai bun interpret”) ▪ Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.)

3. Formarea unor abilități manuale și a unor deprinderi practic-aplicative

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
3.1 Formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de mișcare variate (“Sări într-un picior”, “Mersul piticului”; “Merg soldații-n pas vioi, tot așa mergem și noi”; “Mersul pisicii”) ▪ Jocuri de echilibru (“Cumpăna”, “Mersul pe bârnă”, “Urmărește traseul”, “Cursa cu obstacole”) ▪ Jocuri de expresie corporală (“Ce spune mimul?”) ▪ Jocuri de imitare gestuală (“Batem toba, cantam la pian, batem din palme”)
3.2 Exersarea și valorificarea conduitelor manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de manipulare și prehensiune (“Zmeul”, “Adună cât mai multe obiecte”, “Mingea la conducător”) ▪ Jocuri de îndemânare (“Sortăm mărgelele”, “Să țesem frumos”) ▪ Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale (“Aruncă mingea cu o mână/ două mâini”, “Împarte cărțile!”) ▪ Jocuri de incastre ▪ Jocuri de construcție (“Micul constructor”; “Turnulețul”) ▪ Jocuri de asamblare (Lego; “Să asamblăm păpușa!”) ▪ Jocuri de expresie grafico-plastică (modelaj, colorare, desenare după model; jocul «Cu creioane colorate poți să desenezi de toate»;

4. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
4.1 Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur, utilizând diverse forme de comunicare	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de stimulare și dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală): <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm - («Mimul»; «Dansăm în ritmul melodiei»; jocuri de dans în pereche și în horă/jocuri sportive pe echipe); - jocuri onomatopeice (“Graiul animalelor”) - jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului (“Să alintăm cuvintele”, “Eu spun una, tu spui multe”, “Dacă nu-i așa, cum e?”; jocuri de integrare propozițională după suport imagistic; ▪ Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești)
4.2 Participarea la situații de comunicare și relaționare socială	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri simbolice <ul style="list-style-type: none"> - jocuri afective (jocuri de expresie afectivă (“Masca tristă, masca veselă”, “Clovnul”); mimarea unor stări afective: bucurie, tristețe etc; jocuri ce au conotații afective (“De-a mama și copilul”); - jocuri de identificare cu un model (“De-a mama”, “De-a vânzătorul”; “De-a doctorul”etc.) - jocuri de socializare: <ul style="list-style-type: none"> a) jocuri de utilizare a formulelor de politețe și salut adecvate situațiilor/persoanelor (“Așa da, așa nu”, “Se poate așa ceva?”, “Cuvinte magice”); b) jocuri de rol /dramatizări (“Între prieteni”, “În vizită”, “La picnic”, “La spectacol”, “La biserică”; “La teatru”; “În metrou”); jocuri de alternanță de rol (“Vânzătorul”, “Postașul” etc.); c) jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente (“Cine este vinovat?”, “Învață din greșelile lor!”)

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
4.3 Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vizite, excursii, drumeții ▪ Șezători, serbări, aniversări (Recitări de poezii, interpretari de cântece și dansuri moderne, populare, “Carnavalul copiilor”) ▪ Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase) ▪ Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare (“Colinde”, “Capra”, “Sorcova”, “Ursul”) ▪ Jocuri-competiții (concurs de dansuri / de costume ; competiții sportive) ▪ Jocuri distractive (“Încalță scaunul”, “Sfoara”) ▪ Jocuri de imitare (“De-a polițistul”, “De-a doctorul”)

B. CONȚINUTURI ALE ÎNVĂȚĂRII

1. *Explorarea senzorială:*

- Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice

2. *Psihomotricitatea:*

- Jocuri pentru coordonarea oculo-motorie
- Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității
- Jocuri pentru conduitele perceptiv-motrice de bază : culoare, mărime, formă
- Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațio-temporală

3. Jocuri de *operare cu elemente familiare* din mediul înconjurător:

- Jocuri de imitare a unor conduite
- Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare
- Jocuri cu reguli simple
- Jocuri motrice simbolice
- Jocuri simbolic-reprezentative
- Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriare, clasificare
- Rezolvarea unor situații - problemă
- Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber)
- Jocuri de asamblare
- Jocuri onomatopeice
- Jocuri verbale
- Dramatizare (imitări de personaje din povești)

4. Jocuri pentru *dezvoltarea proceselor psihice de bază:*

- Jocuri de dezvoltare a *reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice*
- Jocuri de stimulare a *gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului:*
 - jocuri *sincretice* (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental);
 - jocuri *analitico-sintetice* (de comparație, cu unele elemente de abstractizare și generalizare, tip “rezolvare e probleme”);
 - jocuri de *memorie vizuală și auditivă;*
 - jocuri de *atenție;*
 - jocuri *funcționale* (senzorio-motorii, perceptiv, verbale, imitative);
 - jocuri *de exersare a diferitelor tipuri de comunicare* (nonverbală, verbală);

5. Jocuri pentru *valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente:*

- Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană
- Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală
- Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului
- Jocuri-competiții pe diverse teme
- Concursuri

6. Conduite motrice generale:

- Jocuri de mișcare variate
- Jocuri de echilibru
- Jocuri de expresie corporală
- Jocuri de imitare gestuală

7. Abilități manuale:

- Jocuri de manipulare și prehensiune
- Jocuri de îndemânare
- Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale
- Jocuri de incastre
- Jocuri de construcție
- Jocuri de asamblare
- Jocuri de expresie grafico-plastică
- Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală)

8. Tipuri de comunicare în plan social:

- Jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm
- Jocuri onomatopice
- Jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului
- Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești)

9. Situații de comunicare și relaționare socială:

- Jocuri simbolice:
- *jocuri afective;*
- *jocuri de identificare cu un model;*
- *jocuri de socializare;*

10. Jocuri pentru integrare socio-culturală:

- Vizite, excursii, drumeții
- Șezători, serbări, aniversări
- Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase
- Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare
- Jocuri-competiții
- Jocuri distractive
- Jocuri de imitare

CICLUL SECUNDAR (CLS. V-X)

OBIECTIVE CADRU:

- 1. Dezvoltarea capacității de autocunoaștere, cunoașterii celorlalți și a mediului înconjurător**
- 2. Dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea adaptării la mediu**
- 3. Formarea unor abilități manuale și a unor deprinderi practic-aplicative**
- 4. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**

A. OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Dezvoltarea capacității de autocunoaștere, a cunoașterii celorlalți și a mediului înconjurător

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<p>1.1 Explorarea senzorială (vizuală, auditivă, gustativă, olfactivă, tactil-kinestezică) a obiectelor, ființelor</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: <ul style="list-style-type: none"> - vizuale (jocuri de evidențiere a diferențelor între obiecte/ imagini aparent asemănătoare: “Găsește deosebirile!”; “Încercuiește intrusul!”; “Privește atent!”; “Magazinul de jucării”) - auditive (jocuri de discriminare a sunetelor apropiate ca punct de articulare; “frământări de limbă”; joc “Telefonul fără fir”) - olfactiv (jocuri de asociere aliment/obiect/floare cu mirosul corespunzător: joc “Ce miroase așa?”, ”Mirosuri plăcute/neplăcute”) - gustativ (jocuri de asociere aliment - gust corespunzător: joc “Ce gust are ...?” ; “Salata de fructe”) - tactil-kinestezice [jocuri de orientare tactilă (identificare și discriminare a unor obiecte familiare pe cale tactil-kinestezică, în absența văzului: joc “Ghici ce este ?; ”Să cântărim cu palmele”]
<p>1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - coordonare oculo-motorie - schemă corporală; - conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - orientare, organizare, structurare spațio-temporală 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de coordonare oculo-motorie (contururi după șablon; colorare, decupare, confecționarea unor modele prin decupaje de forme și culori etc.) ▪ Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale ▪ Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”) ▪ Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic <ul style="list-style-type: none"> - modelare „Omulețul” din plastilină; - realizarea siluetei umane din figure geometrice; - desen/ test proiectiv “Omulețul”; ▪ Jocuri de sinteză perceptuală pe schemă corporală, în cadrul software-ului educativ ▪ Jocuri perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de identificare și discriminare în plan obiectual/imagistic, după criterii asociate: (culoare, mărime, formă etc); - jocuri de asociere culoare-simbol (cifră, literă, figură geometrică): jocul ”Colorează după litere/cifre!”; ”Ce este mai aproape/departe”, ”Joc de figuri geometrice”, ”Fluturii își caută florile!”); - jocuri de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după criterii asociate (culoare – mărime – formă etc.); - jocuri analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor”; - jocuri de redare a conturului pe bază de șablon; - jocuri de colorat și desenat; ▪ Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ ▪ Programul perceptiv-motric M. Frostig ▪ Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială: <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte; ”Acrobatul”, ”Intersecția”, ”La circ!”

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
- orientare, organizare, structurare spațio-temporală	<ul style="list-style-type: none"> - jocuri de poziționare a obiectelor din mediul apropiat; - jocuri de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: “Mașina”; “Blocul” etc); ▪ Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală (“Batem măsura și ținem ritmul!”, “Baloanele lunilor”) ▪ Exercițiu-joc de memorare a lunilor anului ▪ Jocul anotimpurilor ▪ Exercițiu-joc de asociere a anotimpurilor cu transformările din natură și semnele corespunzătoare ▪ Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat) ▪ Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută
1.3 Operarea cu diverse elemente din mediul înconjurător	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de imitare a unor conduite (“De-a profesorul”, ”De-a polițistul”, ”Facem curat în bucătărie”, ”Ce meserie ți-ai ales?”, ”Construim un gard”) ▪ Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare (“Magazionerii”, ”Șiragul de mărgelă”) ▪ Jocuri cu reguli (“Șotron”, ”Iepurașul fără culcuș”, ”De-a musafirii”, ”Mergem la cumpărături” etc.) ▪ Jocuri motrice simbolice (“Bate vântul frunzele”; ”Acrobații la circ”; “Țăranul e pe câmp”; ”Păsările și vânătorul” etc.) ▪ Jocuri simbolic-reprezentative (“Meseriile”, “Mimul”, ”Vânzătorul și cumpărătorul”, ”La librărie”) ▪ Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare (ex: ”Descompune și compune păpușa”, “Puzzle”, “Mare-mijlociu-mic”, “Gasește și potrivește”, “Caută vecinul!”, “Urcă/ coboară scara! (șirul crescător-descrescător)” , “Șirurile tematice” (vocabular tematic), joc de asociere a culorii cu obiectele familiare (“Ce e roșu?”) ▪ Rezolvarea unor situații-problemă (“Ce vei face când ...?”, “Micul pieton” etc.) ▪ Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber (ex : ”Parcul cu mașini”; ”Ferma de păsări”; ”Orășelul copiilor”; ”Casa țărănească”) ▪ Jocuri de asamblare (“Puzzle”, “Incastre”, “Asamblează jucăria!” etc.) ▪ Jocuri onomatopeice (“Graiul animalelor”) ▪ Jocuri verbale (recitări de poezii scurte, “frământări de limbă”, dialoguri situaționale: “La telefon”; “La farmacie”; “La piață” etc.) ▪ Dramatizare (imitări de personaje din povești)

2. Dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea adaptării la mediu

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice de bază	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jocuri de dezvoltare a <i>reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice</i> (“Ce obiect a dispărut ?”, ”Telefonul fără fir”, ”Jocul degetelor – Ploaia” etc. 2. Jocuri de stimulare a <i>gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului</i>: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri sincretice (de <u>analiză și sinteză perceptuală și în plan mental</u>): <i>incastre; puzzles</i> (reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese); <i>alcătuirea unor obiecte din corpuri mai mici</i>

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<p>2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice de bază</p>	<p>(“Asamblează obiectul!”; “Să construim din piese lego!”); <i>alcătuirea unor figuri</i> (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) <i>din elemente mici</i> (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri analitico-sintetice: <ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de comparație: “<i>Jocul Loto</i>” (comparații, suprapuneri, asocieri, combinări între imagini reprezentând culori, forme, ființe etc); “<i>Jocul perechilor</i>”; “<i>Jocul umbrelor</i>”; “<i>Jocul diferențelor</i>” - Jocuri cu unele elemente de abstractizare și generalizare: <i>Jocul omisiunilor</i>; <i>Jocuri asociative</i> (“<i>Jocul categoriilor</i>”: “Familia de animale”; “Piața de legume, fructe și verdețuri”; ”Bucătarii iscusiți”; ”La ce folosește ...?”) <i>Jocul ghicitorilor</i>; - Jocuri de asociații (“Cel mai frumos model”; ”Cum se numește tabloul tău?”; ”Spune cum este corect !”) - Jocuri tip “rezolvare de probleme”: Jocuri de construcție în plan obiectual și/sau imagistic; Labirinte; ▪ Jocuri de memorie vizuală și auditivă (« Ghici ce lipsește!); - jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ [« Găsește perechea!» (descoperă perechile, reținând poziția jetoanelor)]; “Spune ce ai reținut!” (poezii scurte, ghicitori simple); ▪ Jocuri de atenție (“Fă ca mine!”; “Urmărește traseul!”) ▪ Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare: <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de mimă/pantomimă (“Mimul”); - jocuri de mișcare și ritm (“Bate în ritmul meu!”); - cântece însoțite de mișcare (“Dacă vesel se trăiește!”; “Bate vântul frunzele!”) - jocuri verbale: joc de exemplificări de cuvinte cu început dat ; “Fazan” ; ”Ecoul”, ”Hai să facem o poveste!”, ”Actorii”; - recitări; - dialoguri tematice/ jocuri de rol (“Doctorul și pacientul”; “Învățătoarea” etc ▪ Jocuri funcționale: <ul style="list-style-type: none"> - <i>senzorio-motorii</i> (Jocuri cu obiecte concrete: “Cald sau rece?”, ”La țintă”, “Trăistuța fermecată” etc.); - <i>perceptive</i> (“Ce poate fi dulce?”, “Ce culoare are ... ?” “Care este mai mare ? ” etc.); - <i>verbale</i> (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopeice ”Orchestra”; « frământări de limbă » pentru perechile consoană surdă - sonoră; «Jocul rimelor » ; jocuri de integrare propozițională după suport imagistic; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele; repetiții pentru serbări, fredonări individuale sau în grup etc.); - <i>imitative</i>: neverbale (jocuri de mimă/ pantomimă) și verbale (jocuri de rol/ dialoguri situaționale: ” În vizită la un muzeu”, ”La farmacie” ; ”Să organizăm o petrecere surpriză!”) ;
<p>2.2 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii / jocuri cu subiecte din viața cotidiană (“Ce este și la ce folosește?”; ”La masă”, “La telefon”; “La piață” etc); ▪ Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală (“La școală”; “Cum ne îmbrăcăm în diferite situații (activitate sportivă, vizită, teatru etc.”; ”Pregătirea rucsacului pentru excursie”; “Cum

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
2.2 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente	<p>aranjăm masa festivă?)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului ("Respectați natura!"; "Colectarea deșeurilor"; "Cui cerem ajutorul?") ▪ Jocuri-competiții/ de cooperare pe diverse teme - Concursuri (desen, dans, cântec): "Cine stie, câștigă", "Ștafeta", "Cel mai bun interpret/ pictor/ recitator" ▪ Jocuri-întreceri ("Aruncări sincronizate","Joc cu inele","Jocul cercurilor","Jocul panglicilor ","Cine sparge mai multe baloane!","Cine umple mai repede rucsacul!","Ștafete cu alergări, tracțiuni, împingeri, cățărări, escaladări ")

3. Formarea unor abilități manuale și a unor deprinderi practic-aplicative

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
3.1 Formarea și dezvoltarea unor conduite motrice generale	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de mișcare variate ("Cursa perechilor"; "Ștafeta"; "Scoate-mă din cerc!"; "Zig- zagul deplasat") ▪ Jocuri de echilibru ("Cumpăna", "Mersul pe bătă", "Urmărește traseul", "Cursa cu obstacole"; "Cursa cu paharele pline de apă"; "Nu scăpa bila"; "Ștafeta cu cartea/revista pe cap"; "Capcana"; "Ferește-te de crocodili!"; "Calcă coada! ") ▪ Jocuri de expresie corporală ("Robotul"; "Călărețul") ▪ Jocuri de imitare gestuală ("Desen în oglindă"; "Hainele pe umerăș!"; "Descoperă personajul!"; "La ce cuvânt m-am gândit?")
3.2 Exersarea și valorificarea abilităților manuale prin realizarea de produse în cadrul unor activități organizate	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de manipulare și prehensiune ("Zmeul", "Adună cât mai multe obiecte", "Mingea la conducător" etc.) ▪ Jocuri de îndemănare ("Sortăm măgelele", "Să țesem frumos"; Coasem felicitări"; "Împletim în 2-3-4 !"; "Construim din bețișoare") ▪ Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale și bimanuale ("Aruncă mingea cu o mână/ două mâini", "Împarte cărțile", "Trasează cercuri cu ambele mâini", "Alege imaginile ") ▪ Jocuri de incastrare ▪ Jocuri de construcție ("Micul constructor"; Calea ferată"; "Din bucățele") ▪ Jocuri de asamblare (Lego; "Totul la locul său"; "Să construim din bețișoare") ▪ Jocuri de expresie grafico-plastică (modelaj, colorare, desenare după model; jocul «Cu creioane colorate poți să desenezi de toate!»; desen schematic pe bază de linii, geometrie din linii etc.)

4. Formarea conduitei independente pentru integrarea în plan social

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
4.1 Inițierea și stabilirea de relații cu cei din jur, utilizând diverse forme de comunicare	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală): - jocuri de expresie corporală -mișcare și ritm - (« Mimul » ; « Dansăm în ritmul melodiei »; jocuri de dans în pereche și în horă/jocuri sportive pe echipe); - jocuri onomatopeice ("Micul actor"; "Șuieratul vântului"); - jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului ("Să alintăm cuvintele", "Eu spun una, tu spui multe", "Dacă nu-i așa, cum e?"; jocuri de integrare propozițională după suport imagistic; "Hai să facem o poveste!"; jocul "Recunoaște personajul!" (recunoaștere în imagini/ din descriere);

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
4.2 Participarea la situații de comunicare și relaționare socială	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri simbolice - <i>jocuri afective</i> (jocuri de expresie afectivă (“Masca tristă, masca veselă”, “Clovnul”; ”Hora spiridușilor”); mimarea unor stări afective: bucurie, tristețe etc; jocuri ce au conotații afective (“De-a mama și copilul”); - <i>jocuri de identificare cu un model</i> (“Buni gospodari”; ”Micii meșteri mari”; ”Profesorul”etc.) - <i>jocuri de socializare</i>: <ul style="list-style-type: none"> a) jocuri de utilizare a formulelor de politete și salut adecvate situațiilor/persoanelor (“Așa da, așa nu“, ”Se poate așa ceva ?“, ”Cuvinte magice”); b) jocuri de rol /dramatizări (“Între prieteni“, ”În vizită“, ”La picnic“, ”La spectacol“, ”La biserică“; ”La teatru“; ”În metrou“; ”Scufița Roșie” etc); jocuri cu alternanță de rol (“Vânzătorul“, ”Postașul“ etc.) c) jocuri de stimulare, corectare a unor comportamente (“Cine este vinovat?“; ”Învăț din greșelile lor!“; ”Cum e corect?“)
4.3 Rezolvarea unor situații practice de viață prin folosirea experienței personale	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vizite, excursii, drumeții ▪ Șezători, serbări, aniversări (Recitări de poezii, Interpretari de cântece și dansuri moderne, populare, ”Carnavalul copiilor“) ▪ Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase) ▪ Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare (“Colinde”, ”Capra”, ”Sorcova”, ”Ursul”) ▪ Jocuri cu reguli individuale și colective (“De-a circulația”, ”Semaforul”, ”Foc și apă“, ”Pro-natura”) ▪ Jocuri-competiții (concurs de dansuri și de costume; competiții sportive) ▪ Jocuri distractive (“Încalță scaunul“, ”Sfoara“, ”Săritura în sac“, ”Portocala“) ▪ Jocuri de relaxare (“Sfinxul”; ”La plajă”) ▪ Jocuri de imitare (“De-a profesorul“, ”De-a polițistul“, ”De-a doctorul“)

B. CONȚINUTURI ALE ÎNVĂȚĂRII

1. *Explorarea senzorială*

- Jocuri pentru dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice

2. *Psihomotricitatea*

- Jocuri pentru coordonarea oculo-motorie
- Jocuri perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale
- Jocuri pentru conduitele perceptiv-motrice de bază : culoare, mărime, formă
- Jocuri perceptiv-motrice de orientare și organizare spațio-temporală

3. Jocuri de *operare cu elemente familiare* din mediul înconjurător:

- Jocuri de imitare a unor conduite
- Jocuri de manipulare a unor jucării și obiecte școlare
- Jocuri cu reguli simple
- Jocuri motrice simbolice
- Jocuri simbolic-reprezentative
- Jocuri concrete cu operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparare, asociere, ordonare, seriere, clasificare
- Rezolvarea unor situații - problemă
- Jocuri de construcție (în plan vertical, orizontal, în aer liber)

- Jocuri de asamblare
 - Jocuri onomatopeice
 - Jocuri verbale
 - Dramatizare (imitări de personaje din povești)
- 4. Jocuri pentru dezvoltarea proceselor psihice de bază**
- Jocuri de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice
 - Jocuri de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului:
 - jocuri *sincretice* (de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental);
 - jocuri *analitico-sintetice* (de comparație, cu unele elemente de abstractizare și generalizare, tip “rezolvare e probleme”);
 - jocuri de *memorie* vizuală și auditivă;
 - jocuri de *atenție*;
 - jocuri *funcționale* (senzorio-motorii, perceptivă, verbale, imitative);
 - jocuri *de exersare a diferitelor tipuri de comunicare* (nonverbală, verbală);
- 5. Jocuri pentru valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente**
- Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană
 - Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală
 - Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului
 - Jocuri-competiții pe diverse teme
 - Concursuri
- 6. Conduite motrice generale**
- Jocuri de mișcare variate
 - Jocuri de echilibru
 - Jocuri de expresie corporală
 - Jocuri de imitare gestuală
- 7. Abilități manuale**
- Jocuri de manipulare și prehensiune
 - Jocuri de îndemânare
 - Jocuri de exersare a coordonării oculo-manuale
 - Jocuri de incastre
 - Jocuri de construcție
 - Jocuri de asamblare
 - Jocuri de expresie grafico-plastică
 - Jocuri de stimulare, dezvoltare a diferitelor tipuri de comunicare (mimico-gestuală, verbală)
- 8. Tipuri de comunicare în plan social**
- Jocuri de expresie corporală - mișcare și ritm
 - Jocuri onomatopeice
 - Jocuri de pronunție corectă și de dezvoltare a vocabularului
 - Audiții, vizionări (cântece pentru copii, desene animate, povești)
- 9. Situații de comunicare și relaționare socială**
- Jocuri simbolice
 - *jocuri afective*;
 - *jocuri de identificare cu un model*;
 - *jocuri de socializare*;
- 10. Jocuri pentru integrare socio-culturală**
- Vizite, excursii, drumeții
 - Șezători, serbări, aniversări
 - Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase
 - Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare
 - Jocuri-competiții
 - Jocuri distractive
 - Jocuri de imitare

C. SUGESTII METODOLOGICE:

Activitățile din aria „Terapia educațională complexă și integrată”, desfășurate cu elevii cu deficiență mintală, au un pronunțat caracter ludic, jocul stimulându-i afectiv-motivațional și încurajând relaționarea pozitivă elev-elev, elev-învățător-educator/ profesor-educator.

Cadrul didactic are libertatea de a crea variate situații de învățare, apelând la *jocul de rol, dramatizare, organizarea de activități cu caracter practic-aplicativ*. Acestea conduc la însușirea unor cunoștințe cu caracter instrumental, dar și la formarea unor deprinderi de autonomie personală și socială, necesare inserției socio-profesionale.

Ludoterapia are valențe multiple și în planul dezvoltării cognitive a copilului cu deficiență mintală severă, profundă și/ sau asociată, deoarece îl stimulează, în primul rând, afectiv-motivațional. Prin activitățile de ludoterapie, copilul cu deficiență mintală severă, profundă și/sau asociată învață să se joace, jocul trezindu-i interesul de cunoaștere și autocunoaștere. Educatorul asigură trecerea treptată de la jocul primar (de manipulare și imitativ) la cel evoluat (joc simbolic, joc cu reguli) și urmărește să determine, într-un sens pozitiv, comportamentul copilului. Activitățile de joc încep cu acțiuni simple de explorare a spațiului apropiat și de manipulare a obiectelor familiare a se trece progresiv la implicații ludice tot mai variate sub aspectul conținutului și al complexității acestuia.

Educatorul imprimă jocului un caracter terapeutic-compensator, stimulând și dezvoltând disponibilitățile psihomotorii, de comunicare și afectiv-relaționale ale copilului cu deficiență mintală.

Folosirea timpurie a jocului în activitatea copilului este benefică dezvoltării sale intelectuale și socializării, crescându-i gradul de adaptabilitate prin lărgirea sferei de relaționare.

- în alegerea jocurilor, se au în vedere mai multe aspecte legate de vârstă, diagnostic, potențial de învățare, ritm propriu de dezvoltare și maturizare al fiecărui copil;
- jocurile contribuie la dezvoltarea gândirii logice și a disciplinei, ajută la formarea percepțiilor și ușurează înțelegerea unor noțiuni abstracte;
- jocurile obișnuiesc copilul cu activitățile de grup, stimulează spiritul de echipă și încurajează cooperarea și, în același timp, cultivă încrederea în forțele proprii;

Prin joc se va urmări ca achizițiile elevilor cu deficiență mintală să-și găsească expresia în comportamente adecvate, care să le permită adaptarea și integrarea școlară și socio-profesională.

Bibliografie:

- I. Mușu Aurel Taflan „Terapia educațională complexă și integrată”, Ed. PRO HUMANITATE, București 1997
- C-tin Păunescu „Psihoterapia educațională a persoanelor cu disfuncții intelective”, Ed. All, București 1999
- Eugenia Popescu Hristu Barbu Filofteia Șerban „Activități de joc și recreativ-distractive”, E.D.P., București 1994
- Eugenia Bercan-Țicaliu „1001 de jocuri pentru copii”, Editura Sport- Turism, București 1979
- Brădățan, N. „Jocuri didactice în aer liber”, E.D.P., București 1993
- Colectivul școlii RECTORY PADDOK „Educația copiilor cu handicap mental sever” Londra 1983;
- M. Iordăchescu „Ala, bala, portocala”, E.D.P., București, 1993

Grupul de lucru pentru elaborarea programei școlare:

Coordonator:

Consilier CNCEIP, Adina Valeria Marinache

AUTORI:

Prof. Mihaela Bazarciuc – *Școala Specială nr.10, București*

Prof. Floare Manolescu – *Școala Specială nr.10, București*

Prof. Aurora Butoi – *Școala Specială nr.11, București*

Prof. Marian Casapu – *Școala Specială nr.6, București*

Învățător-educator Bogdan Rodica – *Școala Specială nr.11, București*

Profesor-educator Ionela Ploscaru – *Școala Specială nr.11, București*