

ANEXA 2 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”

STIMULARE COGNITIVĂ

PROGRAMĂ ȘCOLARĂ
Clasele I – a X-a

Aprobat prin ordin al ministrului
nr. 5234/ 01.09.2008

București, 2008

NOTA DE PREZENTARE

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

A. OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

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

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|--|---|
| <p>1.1 Explorarea polisenzorială a obiectelor din mediul apropiat</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții-joc de stimulare polisenzorială prin acțiunea directă cu obiectele din mediul înconjurător: <ul style="list-style-type: none"> - exerciții vizuale (“Recunoaște obiectul!”, “Găsește diferențele între obiecte/ imagini!”); - exerciții auditive (“De unde se aude?”, “Graiul animalelor”, “Cine te-a strigat?”, “Vocea șoptită”); - exerciții olfactive [“Ce miroase așa?”, “Cum miroase ...? (plăcut, neplăcut)"]; - exerciții gustative (“Ce gust are ...?”, “Albinuțele adună miere”, “Salata de fructe”); - exerciții tactil-kinestezice (exerciții de orientare tactilă - identificarea obiectelor prin pipăire, în absența văzului - jocul “Trăistuța fermecată”/ “Recunoaște obiectul cu ochii închiși!”); ▪ Exerciții de stimulare perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori : <ul style="list-style-type: none"> a) exerciții stereognozice (tactil, motric, vizual): <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de utilizare a celei mai simple operații de selectare și grupare (de ex. mingi de tenis și cuburi; creioane și gume de șters) - exerciții de selectare, <i>după similaritate</i>, a unei anume categorii de obiecte dintr-o diversitate de categorii de obiecte; - exerciții de clasificare, <i>după similaritate</i> (obiecte „identice” sau „neidentice”). - exerciții de clasificare, <i>după caracteristici simple</i> (aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece); - exerciții de clasificare, <i>după material</i> (de ex. lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, porțelan, cauciuc, piele, lână, bumbac etc.) - exerciții de selectare <i>tactilă</i> (de ex., în trei pungi netransparente există obiecte care se deosebesc printr-o singură caracteristică: aspru-neted, tare-moale, gros-subțire); b) exerciții olfactiv-gustative (degustare); c) exerciții vizual-auditive (vizionări de filme dublate de explicații verbalizate/ sonor /fond muzical); |
| <p>1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - coordonare oculo-motorie; - schemă corporală și lateralitate; | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții 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.) - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor (gesturi fundamentale; control segmentar – mana dominantă/lateralitate; coordonare ochi – mână etc.); ▪ Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (“Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle schemă corporală; “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate”); ▪ Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acestuia (“Siluete în mișcare”) ▪ Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”) ▪ Redarea/reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic |

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - schemă corporală și lateralitate; - conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - orientare, organizare, structurare spațio-temporală | <ul style="list-style-type: none"> - modelare „Omulețul” din plastilină; - desen /test proiectiv “Omulețul”; ▪ Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ ▪ Exerciții perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic - exerciții de identificare și discriminare în plan obiectual/ imagistic, după 1-2 criterii: (culoare, mărime, formă) [ex: “Cuburile colorate”, “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după mărime!”etc.] - exerciții de ordonare/ seriere, după <i>criteriul mărimii</i>: “Piticii din poveste!” - exerciții de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/ imagistic), după <i>unul sau mai multe criterii</i> (culoare – mărime – formă); - exerciții analitico-sintetice: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor”; - exerciții de redare a conturului pe bază de șablon; - exerciții de colorat și desenat; ▪ Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ ▪ Programul perceptiv-motric M. Frostig ▪ Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare spațială: - exerciții de localizare a poziției unui obiect în raport cu schema corporală și, respectiv, în relație cu alte obiecte; - exerciții de poziționare a obiectelor din mediul apropiat; - exerciții de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: “Omidă”; “Casa” etc); ▪ Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală (“Mergi în ritmul dat de mine!”, “Baloanele cu 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 ▪ Exerciții de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat) ▪ Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută |

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

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|---|
| <p>2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții de dezvoltare a <i>reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice</i> (“Ce obiect a dispărut ?”, “Telefonul fără fir”, “Jocul degetelor – Ploaia”etc.) ▪ Exerciții de stimulare a <i>gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței</i>: 1. Exerciții de <i>analiză și sinteză perceptuală și în plan mental</i>: <ul style="list-style-type: none"> - <i>exerciții de incastrare</i>; - <i>exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici</i> (“Păpușa demontabilă”; “Să construim din piese lego!”); |

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|---|
| <p>2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice</p> | <ul style="list-style-type: none"> - <i>alcătuirea unor figuri</i> (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) <i>din elemente mici</i> (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice); - <i>exerciții de reconstituire</i> imagistică dintr-un număr gradat de piese (puzzle); 2. Exerciții de <u>comparație și clasificare</u>: - exerciții de <i>comparație în plan obiectual și imagistic</i>: <ul style="list-style-type: none"> • exerciții de comparație și clasificare, <i>după caracteristici simple</i> (mare-mic; aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece; înalt - scund); „Alege obiectelor...!” • exerciții de comparație a două mulțimi <i>diferite cantitativ</i> (“Care e cel mai mare?” ; “Unde e mai mult?”) • exerciții de <i>modificare cantitativă</i> a mulțimilor de obiecte, prin adăugare („punere împreună”)/ luare, scădere de obiecte; mărire/ micșorare; - exerciții de <i>suprapunere și asociere</i> de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc (“Loto” etc; “Jocul umbrelor”; “Formează perechea!” etc.); - exerciții de <i>identificare a diferențelor</i> între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare (“Jocul diferențelor”); - exerciții de <i>clasificare, după 1-2 criterii</i> (formă, culoare, mărime, utilitate etc.); 3. Exerciții cu unele elemente de <u>abstractizare și generalizare</u>: ▪ <i>Exerciții de realizare a corespondenței mulțime obiectuală- imagine-simbol (număr-cifră)</i>: <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de asociere mulțime – număr de obiecte (“Pune jetonul potrivit!” etc.); - exerciții de punere în corespondență „mulțime- număr de elemente – simbol (număr-cifră): “Scrie cifra corespunzătoare!” etc.; - exerciții de operare în centrul 0-10 în plan obiectual/ imagistic, cu sprijin (ordonare obiectuală/ imagistică și de numărare în șir crescător și descrescător etc - “Continuă șirul!”; “Vecinii numerelor” etc.); - exerciții de scriere/ citire a cifrelor/ numerelor naturale în centrul 0-10; - exerciții de scriere și citire a simbolurilor matematice „+”, „-”, „=” (“Recunoaște semnul”); ▪ <i>Jocuri cu elemente de abstractizare și generalizare</i>: <ul style="list-style-type: none"> - <i>jocul omisiunilor</i> (excluderea elementelor nepotrivite dintr-un ansamblu/ sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu); - <i>jocuri asociative</i> (“Jocul categoriilor”: “Familia de animale”; “Salata de legume”; “Care este casa lui?”, “La ce folosește ...?”); - <i>jocul ghicitorilor</i>; ▪ Jocuri tip “<u>rezolvare de probleme</u>”: <ul style="list-style-type: none"> - exerciții pentru recunoașterea și identificarea problemelor, de exemplu obținerea jucării care se afla într-un loc inaccesibil sau descompunerea problemei în elemente mai simple (de exemplu, pregătirea mesei care presupune mai multe etape); |

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|---|
| <p>2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice</p> | <ul style="list-style-type: none"> - 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 (parcursarea cu degetul/cu creionul) “Găsește traseul!”, “Drumul șoricelului!”; - exerciții de includere în aceeași categorie (“Jocul mulțimilor”; “Găsește locul potrivit!”); - exerciții de realizare a corespondenței unu la unu (“Mama și puiul”; “Ceșcuța are farfurie”; “Fiecare păpușa la pătuțul ei” etc.); <p>4. Exerciții de <u>memorie vizuală și auditivă</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - exercițiu-joc de extragere a unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/ imagini percepute anterior (“ Ghici ce lipsește!”); - exercițiu-joc de formare a unor perechi de obiecte/ imagini pe o planșă/ tablă magnetică (“Formează perechea”, “Oglinda obiectelor” - jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ) ; - memorarea de poezii scurte și cântece; - reproducerea, în desen, a unor elemente grafice/ geometrice/ fenomene ale naturii după indicație verbală (cercul, soarele, ploaia, fulgerul); <p>5. Exerciții de <u>atenție</u> (“Fă ca mine!”; “Urmărește traseul!”)</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de incastre (rapiditate, precizie); - exerciții de construire a unui obiect identic cu cel dat ca model “Atenție la asemănare !” ; - joc Logi II; <p>6. Jocuri de exersare a <u>diferitelor tipuri de comunicare</u>:</p> <p><i>a. nonverbale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de mimă/pantomimă (“Mimul”); - exerciții de mișcare și ritm (“Mergi în ritmul meu!”); - cântece însoțite de mișcare (“Dacă vesel se trăiește!”, “Bate vântul frunzele!”) <p><i>b. verbale</i> (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopeice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele);</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de formare a noțiunilor integratoare (vocabular tematic: culori, fructe, legume, animale, îmbrăcăminte, obiecte de igienă etc.); - exerciții-joc de integrare propozițională; (“Propoziții lacunare”; “Cuvinte amestecate” etc.); - dialoguri tematice/ jocuri de rol (“Doctorul și pacientul”; “Învățătoarea” etc); - exerciții de dezvoltare a vocabularului (sinonimie-antonimie); - exerciții de scriere-citire (Recunoaște litera!” “Dați exemple de cuvinte cu litera/ silaba data!”; exerciții de copiere, transcriere și de dictare a unui material verbal gradat ca dificultate etc); <p>7. Exerciții-joc pentru dezvoltarea imaginației:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de construcție sau de asamblare în plan obiectual (de ex: “Casa”, “Podul”, “Trenul”, “Șarpele”, “Castelul”, “Robotul” etc.) - desene libere sau cu temă dată („Familia mea“, “Copacul înflorit“, „Casa“); - completare de desene lacunare; |

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|--|--|
| 2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice | <ul style="list-style-type: none"> - exercițiu-joc de realizare de colaje simple (“Mozaic”; Anotimpurile” “Covorul colorat” etc.) - exerciții de completare verbală a propozițiilor cu sau fără sprijin imagistic; - exerciții de povestire după imagini - exerciții de construire a unei machete („Parcul de distracții”, „Ograda bunicii”; - joc de rol / dramatizări („Imaginează personajul”); <p>8. Exerciții pentru dezvoltarea proceselor de inhibiție voluntară și a autocontrolului</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții – joc de executare a unor mișcări la comandă dată pentru controlarea reacțiilor motrice (de exp: “Morișca”, “Actorii” etc.) - exerciții – joc de control vocal prin exersarea vorbirii în șoaptă sau în tonalități diferite (de ex: “Telefonul”) - exerciții -joc de relaxare (de ex: “Marea și valurile”, “Zborul” etc.) |
| 2.2 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente | <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?”) ▪ Exerciții de acțiune concretă cu elementele mediului (“Protejați natura!”) ▪ Jocuri-competiții pe diverse teme (“Cine stie, câștigă”, “Ștafeta”, “Cel mai bun interpret”) ▪ Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.) |

3. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|--|
| 3.1 Formarea unor relații numerice între obiecte, ființe | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între obiecte (numărat, adunat, scăzut) ▪ Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între membrii familiei etc. ▪ Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între ființe – animale, păsări (familia de animale : ”Scroafa cu purcei ”, ”Pisica cu pisoii ”, ”Cloșca cu pui ”) |
| 3.2 Formarea unor relații numerice între simboluri, unități de măsură | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții de identificare a unităților monetare ▪ Exerciții de măsurare a greutateii cu cântarul de bucătărie cu cadran sau cu cel cu contragreutăți (valori de ¼ kg, ½ kg, 1 kg) ▪ Exerciții de verbalizare a acțiunii de cântărire, cu folosirea corectă a termenilor care descriu greutatea : ”greu”, ”ușor”, ”mai greu”, ”mai ușor”, ”la fel de greu” – și nu confundă greutatea cu mărimea (ex : 1 kg cuie și 1 kg lână) ▪ Exerciții de măsurare a lungimilor cu metrul, linia, creionul, sfoara etc. ▪ Exerciții de verbalizare a acțiunii de măsurare, cu folosirea corectă a termenilor care descriu lungimea: ”lung”, ”scurt”, ”mai lung”, ”mai scurt”, ”la fel de lung” ▪ Exerciții de măsurare a timpului cu identificarea orei exacte și a jumătății de oră (de ex : 1 fix, 2 și jumătate etc.) |

B. CONȚINUTURIALE ÎNVĂȚĂRII

1. Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric

a) *Explorarea polisenzorială*

- dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice
- stimularea perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori ; stereognozia;

b) *Psihomotricitatea*

- coordonare oculo-motorie
- schemă corporală și lateralitate;
- conduitele perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);
- orientare, organizare și structurare spațio-temporală;

2. Comportament cognitiv la nivelul capacităților psiho-individuale / proceselor psihice

a) *Reprezentări temporale și spațiale*

b) *Stimularea proceselor gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței*

- *Gândirea*
 - analiză și sinteză perceptuală și în plan mental;
 - comparație și clasificare;
 - elemente de abstractizare și generalizare;
 - rezolvare de probleme;
- *Memoria*
- *Atenția*
- *Tipuri de comunicare (non-verbal și verbal)*
- *Imaginație și creativitate*
- *Procese de inhibiție voluntară și autocontrol*

c) *Deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă*

3. Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social

- relații numerice între obiecte, ființe (numărare, adunare, scădere, împărțire);
- relații numerice între simboluri, unități de măsură (unități monetare, kilogramul, litrul, metrul, ora);
- relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple;

CICLUL SECUNDAR (CLS. V-X)

OBIECTIVE CADRU:

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

A. OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

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

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|--|---|
| 1.2 Explorarea polisenzorială a obiectelor din mediul apropiat | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții-joc de stimulare polisenzorială prin acțiunea directă cu obiectele din mediul înconjurător: <ul style="list-style-type: none"> - exerciții vizuale (“Recunoaște obiectul!”, “Găsește diferențele între obiecte/ imagini!”) - exerciții auditive (“De unde se aude?”, “Graiul animalelor”, “Cine te-a strigat?”, “Vocea șoptită”) - exerciții olfactive [“Ce miroase așa?”, “Cum miroase ...? (plăcut, neplăcut)] - exerciții gustative (“Ce gust are ...?”, “Albinuțele adună miere”, “Salata de fructe”) ▪ Exerciții stereognozice (tactil, motric, vizual): <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de selectare, <i>după similaritate</i>, a unei anume categorii de obiecte dintr-o diversitate de categorii de obiecte; - exerciții de clasificare, <i>după similaritate</i> (obiecte „identice” sau „neidentice”). - exerciții de clasificare, <i>după caracteristici simple</i> (aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece); - exerciții de clasificare, <i>după material</i> (de ex. lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, porțelan, cauciuc, piele, lână, bumbac etc.) - exerciții de selectare <i>tactilă</i> (de ex. în trei pungi netransparente există obiecte care se deosebesc printr-o singură caracteristică: aspru-neted, tare-moale, gros-subțire); ▪ Exerciții de stimulare perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori: <ul style="list-style-type: none"> - exerciții tactil-kinestezice (exerciții de orientare tactilă - identificarea obiectelor prin pipăire, în absența văzului); - exerciții vizual-auditive (vizionare de filme cu explicații verbalizate); - exerciții olfactiv-gustative (degustări de fructe, legume, dulciuri); |
| 1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității: - coordonare oculo-motorie; - schemă corporală și lateralitate; | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții 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.) - exerciții de coordonare dinamică a mâinilor (gesturi fundamentale; control segmentar – mâna dominantă/lateralitate; coordonare ochi – mână etc.); ▪ Exerciții perceptiv-motrice de organizare a schemei corporale și a lateralității (“Arată ce-ți spun eu!”; jocuri de sinteză perceptuală: puzzle pe schemă corporală; “Așază obiectul unde spun eu!” (la stânga - la dreapta; în față – în spate)); ▪ Exercițiu-joc de identificare a poziției corpului în imagini și de redare a acestuia (“Siluete în mișcare”) ▪ Exercițiu-joc de completare a unor suporturi lacunare (“Siluete lacunare”, “Incastre cu animale”) ▪ Redarea/ reprezentarea schemei corporale în plan obiectual-acțional și imagistic <ul style="list-style-type: none"> - modelare „Omulețul”, “Animale” din plastilină; - desen /test proiectiv “Omulețul”; ▪ Jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ |

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|--|
| <p>1.2 Formarea și dezvoltarea psihomotricității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conduite perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime); - orientare, organizare, structurare spațio-temporală | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții perceptiv-motrice în plan obiectual și imagistic <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de <i>identificare și discriminare</i> în plan obiectual/imagistic, <i>după criterii asociate</i>: (culoare, mărime, formă) [ex: “Cuburile colorate”, “Încercuiește obiectul!”, “Sortează după mărime!”etc.] - exerciții de <i>ordonare/ serie</i>, <i>după criteriul mărimii</i>; - exerciții de <i>construcție</i> (alcătuire de modele în plan obiectual/imagistic) după mai multe criterii (culoare – mărime – formă); - exerciții <i>analitico-sintetice</i>: “Jocul Loto”, “Jocul perechilor”; “Jocul umbrelor”; - exerciții de <i>redare a conturului</i> pe bază de șablon; - exerciții de <i>colorat și desenat</i>; ▪ Jocuri perceptiv-motrice în cadrul software-ului educativ ▪ Programul perceptiv-motric M. Frostig ▪ Exerciții 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; - jocuri de redare a poziției în plan imagistic (desenare de figurile geometrice după cerințe: “Omida”; “Casa” etc); ▪ Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală (“Mergi în ritmul dat de mine!”, “Baloanele cu lunile anului”, “Stai pe roșu, treci pe verde!”) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii ▪ Exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare (“Orarul în imagini”) ▪ Jocul anotimpurilor ▪ Exercițiu-joc de memorare a lunilor anotimpurilor ▪ Exercițiu-joc de identificare/ memorare a semnelor corespunzătoare fiecărui anotimp (“Copacul anotimpurilor”) ▪ Joc de asociere a vestimentației specifice unui anotimp cu genul corespunzător (fată-băiat) ▪ Exercițiu-joc de ordonare a imaginilor corespunzătoare secvențelor dintr-o poveste cunoscută |

2. Dezvoltarea capacităților psiho-indivduale în vederea formării unor comportamente independente

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|--|
| <p>2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții de dezvoltare a <i>reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice</i> (“Ce obiect a dispărut ? ”, ”Telefonul fără fir”, ”Jocul degetelor – Ploaia”etc.) - exerciții de dezvoltare a reprezentărilor spațiale (de ex: așezare de obiecte cu/ fără ghidaj, desenare de forme geometrice cu ghidaj, desen liber); - exerciții de dezvoltare a reprezentărilor temporale / cauzalitate (de ex., ordonarea corectă a imaginilor ilustrând succesiunea unui eveniment, realizare de acțiuni cu posibilitatea observării rezultatului – “Popice”); |

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|---|
| <p>2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice</p> | <p>▪ Exerciții de stimulare a <i>gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței</i>:</p> <p>1. Exerciții de <u>analiză și sinteză perceptuală și în plan mental</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>exerciții de incastrare</i>; - <i>exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici</i> (“Păpușa demontabilă”; “Să construim din piese lego!”; Jocul Logi II); - <i>alcătuirea unor figuri</i> (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) <i>din elemente mici</i> (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice); - <i>exerciții de reconstituire imagistică</i> dintr-un număr gradat de piese (puzzle); <p>2. Exerciții de <u>comparație și clasificare</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de <i>comparare</i> în plan obiectual și imagistic: <ul style="list-style-type: none"> • exerciții de <i>comparare și clasificare</i>, după <i>caracteristici simple</i> (mare-mic; aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece; înalt - scund); „Alege obiectele...!” • exerciții de <i>comparare</i> a două mulțimi <i>diferite cantitativ</i> (“Care e cel mai mare?” ; “Unde e mai mult?”) • exerciții de <i>modificare cantitativă</i> a mulțimilor de obiecte, prin adăugare („punere împreună”)/ luare, scădere de obiecte; mărire/ micșorare; („Formează mulțimea!”) - exerciții de <i>suprapunere și asociere</i> de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc (“Loto” etc; “Jocul umbrelor”; “Formează perechea!” etc.) - exerciții de <i>identificare a diferențelor</i> între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare (“Jocul diferențelor”); - exerciții de <i>diferențiere după un criteriu dat</i> (“Joc imagistic pentru cuvinte opuse”); - exerciții de <i>clasificare după mai multe criterii</i> (formă, culoare, mărime, utilitate etc.); <p>3. Exerciții cu unele elemente de <u>abstractizare și generalizare</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Exerciții de realizare a corespondenței mulțime obiectuală- imagine-simbol (număr-cifră)</i>: <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de asociere mulțime – număr de obiecte; (“Pune jetonul potrivit!” etc.); - exerciții de punere în corespondență „mulțime – număr de elemente – simbol (număr-cifră)” (“Scrie cifra corespunzătoare!”); - exerciții de operare în centrul 0-100 în plan obiectual/ imagistic, cu sprijin (ordonare obiectuală/ imagistică și de numărare în șir crescător și descrescător etc “Continuă șirul!”; “Vecinii numerelor”.); - exerciții de scriere/ citire a cifrelor/ numerelor naturale în centrul 0-100 - exerciții de utilizare corectă a simbolurilor matematice „+”, „-”, „=”; ▪ <i>Exerciții de utilizare a elementelor de geometrie</i>: <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de recunoaștere și desenare a liniilor (dreaptă, curbă, frântă) - exerciții de recunoaștere și desenare a formelor geometrice; - exerciții de reconstituire imagistică a unui ansamblu geometric, după model obiectual și/ sau imagistic (“Casa”; “Mașina”; “Omulețul”); - exerciții de reprezentare în desen a unui ansamblu geometric simplu, format din 3-5 figuri geometrice; |

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|---|
| <p>2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri cu elemente de abstractizare și generalizare: <ul style="list-style-type: none"> - <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>; ▪ Exerciții - joc tip “<i>rezolvare de probleme</i>”: <ul style="list-style-type: none"> - exerciții pentru recunoașterea și identificarea problemelor (“Cursa cu obstacole”); - exerciții de descompunere a problemei în elementele ei constitutive (de ex., <i>curățenia în sala de clasă</i>); - jocuri de construcție în plan obiectual și/ sau imagistic; labirinte simple (identificarea unor trasee pe un suport grafic); trasee simple în relief sau în plan imagistic (parcurgerea cu degetul/cu creionul) “Găsește traseul!”; “Drumul șoricelului!”; - exerciții de includere în aceeași categorie (“Jocul mulțimilor”; “Găsește locul potrivit!”); - exerciții de realizare a corespondenței <i>unu la unu</i> (“Mama și puiul”; “Ceșcuța are farfurie”; “Fiecare păpușă la pătuțul ei” etc.) <p>4. Jocuri de <u>memorie vizuală și auditivă</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de extragere a unui element dintr-un set de 3-4 obiecte/ imagini percepute anterior (« Ce a fost aici? »); - exerciții de recunoaștere de semne grafice identice dintr-un grupaj dat ; - reproducerea, în desen, a unor elemente grafice/ geometrice/ fenomene ale naturii, după indicație verbală (cercul, soarele, ploaia, fulgerul); - exercițiu-joc de formare a unor perechi de obiecte/ imagini pe o planșă/ tablă magnetică (“Formează perechea”, “Oglinda obiectelor”); - jocuri de memorie vizuală în cadrul software-ului educativ ; - exerciții de memorare de poezii și cântece; <p>5. Exerciții de <u>atenție</u> (“Privește atent!”, “Mâini dibace”, “Fă ca mine!”; “Urmărește traseul!”)</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de construire a unui obiect identic cu cel dat ca model “Atenție la asemănare !” - exerciții de incastre, puzzle, joc Logi II ; - exerciții de cusături cu model (rapiditate, precizie); - exerciții de recunoaștere a unor semne, elemente grafice, cuvinte etc., cu sublinierea/ încercuirea lor; <p>6. Jocuri de exersare a <u>diferitelor tipuri de comunicare</u>:</p> <p><i>a. nonverbale:</i></p> <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!”); <p><i>b. verbale</i> (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopoeice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele);</p> |

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|---|
| <p>2.1 Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice</p> | <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de formare a noțiunilor integratoare (vocabular tematic: culori, fructe, legume, animale, îmbrăcăminte, obiecte de igienă etc.); - exerciții-joc de integrare propozițională; (“Propoziții lacunare”; “Cuvinte amestecate” etc.); - dialoguri tematice/ jocuri de rol (“Doctorul și pacientul”; “Învățătoarea” etc.); - exerciții de dezvoltare a vocabularului (sinonimie-antonimie); - exerciții de scriere – citire (Recunoaște litera!” “Dați exemple de cuvinte cu litera/ silaba data!” etc.); <p>7. Exerciții-joc pentru dezvoltarea imaginației</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri de construcție sau de asamblare în plan obiectual (de ex: “Casa”, “Podul”, “Trenul”, “Șarpele”, “Castelul”, “Robotul” etc.) - desene libere sau cu temă dată („Familia mea“, “Copacul inverzit“, „Casa“, “Peisaj”, “Vaza cu flori”, Coșul cu fructe”); - desene lacunare, colaje “Mozaic”; - exerciții de completare verbală a propozițiilor cu sau fără sprijin imagistic; - exerciții de povestire după imagini; - exerciții de construire a unei machete („Parcul de distracții”, „Ograda bunicii”, “Portul cu vaporeșe”); - joc de rol / dramatizări („Imaginează personajul”, “Ce minuni face Zâna cea bună?”, “Moș Crăciun”); <p>8. Exerciții pentru dezvoltarea proceselor de inhibiție voluntară și a autocontrolului</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții - joc de executare a unor mișcări la comandă dată pentru controlarea reacțiilor motrice (de exp: “Morișca”, “Actorii” etc.) - exerciții - joc de control vocal prin exersarea vorbirii în șoaptă sau în tonalități diferite (de ex: “Telefonul”) - exerciții - joc de relaxare (de ex: “Marea și valurile”, “Zborul” etc.) |
| <p>2.2 Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jocuri de acțiune cu obiecte pentru satisfacerea unor trebuințe, necesități proprii/ jocuri cu subiecte din viața cotidiană (“La masă”, “La telefon”; “La piață”, „În parc” etc.); ▪ Jocuri de exersare a deprinderilor de autonomie personală (“La școală”; “Cum ne îmbrăcăm?”, “Cum aranjăm masa?”) ▪ Jocuri de acțiune concretă cu elementele mediului (“Respectați natura!”) ▪ Jocuri-competiții pe diverse teme (“Cine stie, câștigă”, ”Ștafeta”, “Cel mai bun interpret”; “Cel mai talentat desenator”; “Cel mai harnic elev” etc.) ▪ Concursuri (desen, dans, cântec ș.a.) |

3. Dezvoltarea conduitei independente pentru integrarea în plan social

| OBIECTIVE DE REFERINȚĂ | EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE |
|---|--|
| 3.1 Formarea unor relații numerice între obiecte, ființe | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între obiecte: numărare, adunare, scădere, împărțire. (de ex: împărțirea unui obiect în două și în patru părți egale, cu verbalizare: "jumătate", "sfert") ▪ Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între membrii familiei etc. ▪ Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între ființe – animale, păsări (familia de animale : "Scroafa cu porci", "Pisica cu pisoi", "Cloșca cu pui") |
| 3.2 Formarea unor relații numerice între simboluri, unități de măsură | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții de măsurare a greutateii cu cântarul de bucătărie cu cadran sau cu cel cu contragreutăți (valori de ¼ kg, ½ kg, 1 kg) ▪ Exerciții de verbalizare a acțiunii de cântărire, cu folosirea corectă a termenilor care descriu greutatea : "greu", "ușor", "mai greu", "mai ușor", "la fel de greu" – și nu confundă greutatea cu mărimea (ex : 1 kg cuie și 1 kg lână) ▪ Exerciții de măsurare a volumului (1/2 și 1 l de lichid) ▪ Exerciții de măsurare a timpului, cu identificarea orei exacte și a jumătății și a sfertului de oră (de ex : 1 fix, 2 și jumătate, 5 și un sfert etc.) - exerciții de verbalizare a programului zilnic/orarului, respectând succesiunea lor; ▪ Exerciții de operare cu bani în vederea conștientizării noțiunilor de "mai ieftin", "mai scump" și de "rest" - joc de rol "La cumpărături", cu utilizarea unei combinații de monede și bancnote ▪ Exerciții de măsurare a lungimilor cu metrul, linia, creionul, sfoara - exerciții de verbalizare a acțiunii de măsurare, cu folosirea corectă a termenilor care descriu lungimea : "lung", "scurt", "mai lung", "mai scurt", "la fel de lung". |
| 3.3 Formarea unor relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exerciții de descriere a <i>proprietăților unor materiale</i> (lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, cauciuc, piele, lână, bumbac) și a relațiilor de cauzalitate (fizică) dintre aceste caracteristici, vizând: proveniența, utilitatea, mod de utilizare, proprietăți (ard, se topesc, sunt casabile etc.) ▪ Exerciții de urmărire a <i>unor fenomene naturale</i> pentru observarea legăturii cauză-efect (de ex: copacul se mișcă pentru că bate vântul etc.) ▪ Exerciții de descriere a <i>unor legături cauzale mai complexe</i>, naturale sau mecanice, cu utilizarea unor elemente științifice simple despre: plante, fenomene ale naturii, curent electric etc. |

B. CONȚINUTURI ALE ÎNVĂȚĂRII

1. Comportament cognitiv la nivel perceptiv-motric:

a) *Explorarea polisenzorială*

- dezvoltarea sensibilității: vizuale, auditive, olfactive, gustative, tactil-kinestezice
- stimularea perceptivă, prin asociere de mai mulți analizatori ; stereognozia;

b) *Psihomotricitatea*

- coordonare oculo-motorie
- schemă corporală și lateralitate;
- conduitele perceptiv-motrice de bază (culoare, formă, mărime);
- orientare, organizare și structurare spațio-temporală

2. Comportament cognitiv la nivelul capacităților psiho-individuale / proceselor psihice:

a) *Reprezentări temporale și spațiale*

b) *Stimularea proceselor gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței*

- *Gândirea*
 - analiză și sinteză perceptuală și în plan mental;
 - comparație și clasificare;
 - elemente de abstractizare și generalizare;
 - rezolvare de probleme;
- *Memoria*
- *Atenția*
- *Tipuri de comunicare (nonverbal și verbal)*
- *Imaginație și creativitate*
- *Procese de inhibiție voluntară și autocontrol*

c) *Deprinderi de autonomie personală și de conduită independentă*

3. Comportament cognitiv la nivelul integrării în plan social:

- relații numerice între obiecte, ființe (numărare, adunare, scădere, împărțire);
- relații numerice între simboluri, unități de măsură (unități monetare, kilogramul, litrul, metrul, ora);
- relații de cauzalitate între fenomenele naturale sau mecanice, cu utilizarea de elemente științifice simple;

Bibliografie:

- Asociația RENINCO România „Curriculum pentru copiii cu deficiențe (dizabilități) severe și profunde”, iunie, 2002
 - Asociația RENINCO România – Educația integrată a copiilor cu handicap, 1998
 - Asociația RENINCO România - Ghid de predare-învățare pentru copiii cu CES, 2000
 - Ausubel P.D. „Învățarea în școală ” – EDP București, 1986
 - Beniuc M., Chircev A. „ Probleme fundamentale ale psihopedagogiei”
Ed.ASSP 1980
 - Crețu E. „ Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar ”- Ed. Aramis, București 1999
 - Lambert Luc „ Enseignement special et handicap mentale ”, Paris 1986
 - Liiceanu Aurora, Popescu Andrei - Programul educațional « Decizia e a mea ! », București 2000
 - Păunescu C. Mușu I. „ Recuperarea medico-pedagogică a copilului
handicapat mintal ” Ed. Medicală București 1990
 - Păunescu C. „ Deficiența mintală și procesul învățării ”- EDP București 1977
 - Mușu I. “Terapia educațională integrată” – Editura PRO HUMANITATE, 1997
- Taflan, A. (coord)

Grupul de lucru pentru elaborarea programei școlare:

Coordonator:

Consilier CNCEIP, Adina Valeria Marinache

AUTORI:

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

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

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

Prof. Paula Stoican – Școala Specială nr.10, București

Învățător-educator Flori Sora – Școala Specială nr.10, București