

În contextul Școlii Incluzive, într-un document de politică educațională națională, Strategia Educația 2020, țara își propune să creeze un sistem de educație care este accesibil tuturor, care oferă educație de calitate, relevantă pentru societate și economie. Acest deziderat urmează a fi realizat inclusiv prin promovarea Școlii incluzive și asigurarea educației incluzive la nivel de sistem educațional conform Obiectivului specific 1.6. al Strategiei. La modul concret, se preconizează creșterea anuală cu cel puțin 10% a accesului copiilor cu CES la învățământul general.

Școlile trebuie să asigure o educație de calitate pentru toți, prin programe de studiu adecvate, aranjamente organizaționale, strategii de predare, utilizarea resurselor și parteneriatelor cu comunitățile lor. În fiecare școală trebuie să existe servicii de sprijin potrivit necesităților speciale ale elevilor.

Incluziunea nu ar trebui să fie privită ca ceva adăugat la o școală convențională. Aceasta trebuie să fie privită ca parte intrinsecă a misiunii, filozofiei, valorilor, practicilor și activității școlii. Schimbarea filozofiei și viziunii în ceea ce privește cerințele diferite și speciale ale indivizilor a condus spre schimbări profunde și în retorica educațională.

Sub presiunea noilor abordări (inclusiv după aprobarea de către OMS a CIF, 2001 [2]), termeni de tipul general, proces prin care se adaptează școlii, în timp ce aceasta rămâne, în cea mai mare parte, neschimbată, iar incluziunea presupune ca instituțiile și sistemul educațional, în general, să se schimbe și să se adapteze continuu necesităților copiilor. Privit dintr-o perspectivă evolutivă, conceptul "Școala Incluzivă" a condiționat transformări profunde în abordarea diferitor aspecte ale fenomenului și procesului educațional.

<b>Abordarea tradițională</b>	<b>Abordarea incluzivă</b>
Prioritatea o constituie elevii „buni“	Toți elevii sunt considerați la fel de importanți
Cei mai buni profesori sunt cei care au rezultate bune cu cei mai buni elevi	Cei mai buni profesori sunt cei care îi ajută pe toți elevii să înregistreze progrese
Instituțiile sunt evaluate/ apreciate după rezultatele obținute de cei mai buni elevi	Instituțiile sunt evaluate/ apreciate după progresul înregistrat de toți elevii
Părinții sunt doar informați, de regulă public, despre problemele și insuccesele copilului	Părinții sunt implicați direct în procesul de educație
Educația este, în general, problema școlii	Educația este problema tuturor

**Asociația GO-AHEAD** vă propune, în documentul PDF de mai jos, o serie de jocuri interactive și instrumente de lucru ce pot fi utilizate în activitățile la care participă elevii/copii cu cerințe educaționale speciale precum:

- **JOCURI PENTRU FORMAREA AUTONOMIEI PERSONALE**
  - **JOCURI PENTRU ACTIVITĂȚILE DE SOCIALIZARE**
  - **JOCURI PENTRU ACTIVITĂȚILE DE LUDOTERAPIE**
  - **JOCURI MUZICALE PENTRU TERAPIE OCUPAȚIONALĂ**
    - **JOCURI PENTRU STIMULARE COGNITIVĂ**
    - **Modalități de intervenție asupra ADHD**

**Echipa GO-AHEAD**  
**Împreună susținem #educația**

## 1. JOCURI PENTRU FORMAREA AUTONOMIEI PERSONALE

### Jocul „Fă ce îți spun!”

**Scopul:** identificarea părților propriului corp.

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

#### Desfășurarea jocului:

Propunătorul cere copiilor să așeze mâna dreaptă pe ochiul drept, pe ochiul stâng, pe genunchiul drept, pe genunchiul stâng. Să așeze mâna stângă pe cotul drept, pe piciorul drept. Să așeze simultan mâna stângă pe ochiul drept și dreapta pe ochiul stâng, și așa mai departe pentru alte părți ale corpului. Se lovesc cele două mâini una de alta, apoi genunchiul stâng cu mâna dreaptă, din nou cele două mâini împreună, apoi mâna stângă lovește genunchiul drept, cele două mâini se lovesc împreună, etc. Combinațiile pot fi variate la nesfârșit.

Adaptarea unei melodii care să ritmeze loviturile face ca participarea elevilor să fie și mai totală.

.....

### Jocul „Din bucățele”

**Scopul:** reconstituirea unui obiect din părțile lui componente.

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

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

#### Desfășurarea jocului:

Cadrul didactic va împărți tuturor elevilor câte un plic care conține bucățele tăiate ale unui desen ce reprezintă corpul uman. Educatorul va arăta elevilor desenul corpului uman pe care trebuie să-l obțină ei asamblând bucățelele tăiate din plic. Se va stabili timpul de lucru. Acest joc se poate desfășura și sub formă de concurs. Numele elevilor va fi scris pe tablă și în funcție de rapiditatea și corectitudinea executării sarcinii vor fi câștigătorii concursului. Locul I va fi elevul care în cel mai scurt timp a reconstituit corect imaginea desenată a corpului uman.

.....

### Jocul „Să așezăm masa”

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

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

---

**Resurse didactice:** set de menaj pentru păpușă.

**Desfășurarea jocului:**

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

.....

**Jocul „Numește-mă!”**

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

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

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

**Desfășurarea jocului:**

Cadrul didactic va prezenta elevilor pe rând obiectele de igienă și le va cere să le denumească. El va arăta elevilor obiectul și va spune unui elev: „ Numește-mă!”. După ce s- au terminat de numit toate obiectele prezentate în stare naturală, propunătorul va cere elevilor să denumească obiectele prezentate imagistic.

Acest joc se poate organiza și sub formă de concurs, individual sau pe grupe în funcție de numărul elevilor. Fiecare elev (grupă) primește câte o bulină roșie pentru fiecare răspuns corect. La sfârșit se numără câte buline are fiecare elev (grupă).

Câștigător este elevul (grupa) care totalizează cele mai multe buline.

---

## 2. JOCURI PENTRU ACTIVITĂȚILE DE SOCIALIZARE

### Jocul „La cine se află stegulețul?”

**Scopul:** formarea deprinderii de a oferi un obiect unui copil folosind termenii de politețe corespunzători (poftim, mulțumesc).

**Obiective de referință:** să recunoască elevul care are stegulețul, să spună numele acestuia, să folosească corect noțiunile „poftim”, „ mulțumesc”.

**Resurse didactice:** stegulețe mici confecționate din hârtie creponată.

#### Desfășurarea jocului:

Elevii vor fi așezați în semicerc, stând în picioare. Acest joc este indicat mai mult pentru clasa I, sau atunci când au venit în clasă mai mulți elevi noi. În prima parte a jocului cadrul didactic va oferi stegulețul și va utiliza formula de politețe corespunzătoare („poftim”), pe rând când unui elev, când altuia, așteptând ca aceștia să mulțumească apoi va pune întrebarea „La cine se află stegulețul?” Va răspunde elevul întrebat menționând numele și prenumele celui la care se află stegulețul.

În partea a doua a jocului, un elev ales de educator va oferi stegulețul, iar altul va spune cui i-a fost încredințat. Procedeele pot varia în cadrul aceluiași joc în funcție de nivelul clasei, de exemplu:

- la început se indică numele elevului căruia să i se ofere stegulețul – elevii având de realizat legătura între nume și persoana corespunzătoare;
- apoi elevul trebuie să asocieze persoana, respectiv copilul, la numele corespunzător. La întrebarea „La cine se află stegulețul?” se va răspunde direct prin indicarea numelui și prenumelui copilului respectiv.

#### Altă variantă

Jocul poate fi repetat cu alte ocazii sau complicat sub forma de „La cine s-a oprit stegulețul?”. În acest caz jocul se desfășoară în genul jocurilor „Stop”. Stegulețul trece din mână în mână punându-se accentul să nu fie reținut prea mult de elevi și să fie oferit corect celorlalți. La semnalul „stop!” elevul la care se află stegulețul în acel moment îl reține, urmând ca un vecin (sau alt elev) să spună repede numele acestuia.

Pentru elevii neatenți se pot introduce unele sancțiuni simple.

---

### Jocul „Alege-ți partenerul!”

**Scopul:** stimularea năzuinței de asociere, a dorinței de a găsi un partener.

**Obiective de referință:** să-și găsească perechea dintre elevii din clasă, să motiveze alegerea prietenului.

---

**Resurse didactice:** diverse jucării sau truse de joc (în funcție de nivelul elevilor).

**Desfășurarea jocului:**

Jocul se poate desfășura atât în sala de clasă cât și în curte. Se va avea grijă ca alegerea materialului să fie în concordanță cu locul de joc. Jucăriile vor fi pregătite pe o masă și acoperite cu o pânză pentru ca prezentarea fiecăreia să constituie o surpriză pentru elevi. Copiii vor sta în cerc în jurul mesei.

Cadrul didactic va scoate de sub pânză câte o jucărie și o va oferi unui elev, care la rândul lui va alerga o dată în interiorul cercului cu jucăria în timp ce elevii vor scanda numele lui. La semnalul educatorului: „Alege-ți partenerul!” elevul se va opri în dreptul colegului preferat și îi va oferi jucăria spunându-i: „Vrei să ne jucăm împreună?”. Totodată va fi consultat și elevul ales dacă acceptă să se joace cu elevul care l-a solicitat. Luându-se de mână cei doi se vor îndrepta spre un loc fixat dinainte în acest scop, urmând să se joace în liniște cu jucăria. Fiecare elev are dreptul să aleagă și să fie ales numai o singură dată. Jocul se termină atunci când fiecare elev și-a ales o pereche. Pentru a imprima un ritm mai vioi, în partea a doua a jocului sau la repetarea lui, cadrul didactic sau conducătorul jocului va oferi jucării mai multor elevi odată. În acest caz se va renunța la scandarea numelor copiilor.

Se poate complica sarcina cu cerința de a se motiva alegerea partenerului.

.....

**Jocul „Cine te-a chemat la telefon?”**

**Scopul:** formarea deprinderii de a purta o scurtă discuție la telefon, de a-și comunica unele impresii, preferințe.

**Obiective de referință:** să răspundă corect la telefon folosind expresiile adecvate, să-și recunoască colegul după voce.

**Resurse didactice:** două telefoane jucărie.

**Desfășurarea jocului:**

Se va amenaja o cabină telefonică în care vor merge pe rând elevii antrenați în joc. Elevul se va așeza cu spatele spre clasă având în față un telefon. Copilul care a primit de la

conducătorul jocului cel de-al doilea telefon va începe o scurtă discuție în care va comunica ultimele evenimente sau întâmplări. De exemplu, când T.2, ridică receptorul, în cabină se va da un semnal (zbârnâitul unei sonerii). T.1 va ridica receptorul și va spune:

T.1 – Alo!

T.2 – Bună ziua. Mihai?

T.1 – Da. Bună ziua.

T.2 – Aș dori să-ți spun ceva. Am primit o scrisoare de la prietenii noștri din Brașov.

Știi ce ne roaga?

T.1 – Nu. Ce ne roagă?

T.2 – Să le trimitem și lor un model de jucărie construită de noi. Ce părere ai?

T.1 – Sigur că le trimitem!

T.2 – Bine, dar ghicește cine ți-a vorbit?

T.1 – Cred că a fost Dan Ionescu.

După aceasta elevul chemat la telefon își părăsește locul și verifică dacă a răspuns corect. Ceilalți elevi aprobă sau dezaprobă. Cadrul didactic notează elevii care au greșit pentru a-i antrena în alte jocuri de dezvoltare a sensibilității auditive.

---

### 3. JOCURI PENTRU ACTIVITĂȚILE DE LUDOTERAPIE

#### Jocul „Cine l-a strigat pe Martinel?”

**Scopul:** dezvoltarea capacității de recunoaștere a vocii colegilor.

**Obiective operaționale:** să ghicească cine l-a strigat. Resurse didactice: un ursuleț, o basma sau un fular.  
**Desfășurarea jocului:**

Elevii sunt așezați în formație de semicerc, iar în fața lor se află un elev, legat la ochi, cu un ursuleț în brațe. La începerea jocului, cadrul didactic face semn unui elev din semicerc care strigă: „Martinel!”. Cel din mijloc își descoperă ochii, se îndreaptă spre cel care-l bănuiește că l-a strigat și-i pune ursulețul în brațe. Dacă a ghicit, schimbă rolurile între ei, dacă nu, trece din nou în mijloc, se leagă la ochi și așteaptă o nouă chemare a lui

„Martinel”. Dacă acesta nu reușește să ghicească, după 3 încercări, este înlocuit cu alt copil și jocul continuă.

---

#### Jocul „Unde a sunat clopoțelul?”

**Scopul:** dezvoltarea capacității de a se orienta în spațiu după auz.

**Obiective operaționale:** să ghicească locul unde a sunat clopoțelul.

**Resurse didactice:** un clopoțel.

**Desfășurarea jocului :** Elevii sunt dispuși în formație de cerc, cu mâinile la spate. Un elev stă în mijlocul cercului, cu fața acoperită cu mâinile. Cadrul didactic are în mână un clopoțel. Odată cu începerea jocului, el se deplasează pe la spatele elevilor și pune clopoțelul în mâinile unuia, continuând să se deplaseze. La un moment dat strigă: „Gata!”. Copilul care a primit clopoțelul sună din el scurt, apoi îl duce la spate și stă liniștit. Cel din mijloc își descoperă fața, se uită atent la copii ca să surprindă vreo mișcare, apoi se îndreaptă spre cel pe care îl bănuiește că are clopoțelul, îl lovește pe umăr și-l cere. Acesta își duce mâinile în față și, dacă are clopoțelul, schimbă rolurile; dacă nu a ghicit, atunci se duce din nou la centru, își acoperă fața și jocul continuă în același fel. După câteva reluări, dacă nu reușește să ghicească, este înlocuit cu altul.

---

#### Jocul „Zboară, zboară!”

**Scopul:** dezvoltarea capacității de concentrare atenției.

**Obiective de referință:** să imite zborul unor păsări sau aparate când este cazul.

**Desfășurarea jocului :** Mesele sau băncile sunt așezate în semicerc, elevii au mâinile pe bancă și privirea spre educator care stă pe un scaun în fața lor. La începerea jocului el mișcă alternativ degetele arătătoare ale mâinilor, în sus sau în jos pe genunchi, spunând: „Zboară, zboară”. El trebuie să adauge după mai multe repetări (în această

---

formulă) numele unei păsări sau al unui aparat care zboară, de exemplu: „rândunica zboară!”, „avionul zboară!”. Elevii imită mișcările educatorului și repetă în cor cuvintele: „rândunica zboară!”, imitând zborul lor.

Dacă educatorul vrea să verifice atenția elevilor, în loc de aceste cuvinte poate spune: „cățelul zboară”. Atunci elevii nu trebuie să ridice mâinile, ci să spună în cor: „cățelul nu zboară”. Copiii care greșesc sunt obligați să execute mișcări cât mai hazlii. Altă variantă: Jocul „Înoată, înoată!”

Acesta este o variantă a jocului anterior, cu deosebirea că în loc de „Zboară, zboară” conducătorul jocului va spune „Înoată, înoată” denumind apoi animalele care înoată, dar și altele care nu înoată, pentru a încerca să-i păcălească pe elevi, verificându-le totodată gradul de concentrare a atenției.



---

#### 4. JOCURI MUZICALE PENTRU TERAPIE OCUPAȚIONALĂ

##### Jocul „Vulpea și găștele”

**Scopul:** îmbogățirea vocabularului și dezvoltarea auzului muzical.

**Obiective operaționale:** să cânte și să execute mișcările cerute de text.

**Resurse didactice:** Jocul muzical „Vulpea și găștele” , muzică și versuri: A. Matora Ionescu.



Ghi, ga, ga, ghi, ga, ga Gâș - te - le prin iar - bă stau la sfat, Vi - neho - țe - ma - na  
a - dul - me - când, Tot ca ea și - re - te hai și noi,



Ghi, ga, ga, ghi, ga, ga Vul - pe - și fa - ce pla - nuri de fu - rat  
Fu - ră câ - te - o gâș - că, rând pe rând.  
Să a - du - cem gâș - te - le - na poi.

##### Desfășurarea jocului:

Elevii așezați în cerc merg, unul după altul, cântând în timp ce un copil „vulpe” pândește dintr-un colț, gata să se repeadă în „cârdul găștelor” – strofa I; pe strofa a II-a „vulpea” fură, pe rând , 2-3 „găște” și le duce în bârlogul ei (colțul dinainte stabilit).

După terminarea strofei a III-a , toți elevii se duc în „bârlogul vulpii” și iau înapoi „găștele” furate. Jocul se reia de la început, cu altă „vulpe” și alte „găște” furate.

---

##### Jocul „Cu mingea”

**Scopul:** îmbogățirea vocabularului și dezvoltarea auzului muzical.

**Obiective operaționale:** să-și însușească textul și melodia cântecului, să arunce și să prindă mingea în ritmul cântecului.

**Resurse didactice:** mingi, Jocul muzical „Cu mingea”.



1. Hai – deți la joa – că, ză - pa – da s-a to - pit.
2. Cu mic, cu ma - re, hai ve - seli să zbur - dăm.
3. Na ți - e, dă-mi mi – e, u i - te, ui – te-a - șa



Și ghi - o - ce - lul la - răși s-a tre - zit.  
Cu min-gea noas – tră, Hai să ne ju - căm.  
Hei, prin-de-o bi - ne, Vezi de n-o scă- pa!

#### Desfășurarea jocului:

Elevii stau așezați față în față pe două linii la distanță de un metru. Cei din prima linie au fiecare câte o minge în mână.

Toți copiii cântă primele două strofe mergând ritmic pe loc. La strofa a III-a începe jocul cu mingile, care se aruncă la partenerii din față și iarăși vin înapoi, dar pe cât posibil în ritmul cântecului – pe fiecare măsură o aruncare de minge.

Jocul se reia de mai multe ori.

#### Jocul „Cucu”

**Scopul:** deconectare psihică

**Obiective operaționale:** să-și însușească versurile și melodia cântecului, să execute mișcărilor cerute de textul cântecului.

**Resurse didactice:** Jocul muzical „Cucu”, muzica și versurile: Grigore Teodosiu. Andante



1. Cu - cul s-a as - cuns în crâng, Mer- gem, mer- gem

2. Hai co - pii să-l că - u - tăm și din cuib să-l



toți cân - tând și cu o - chii-n - chiși vom sta,

a - lun - găm, Ci - ne-l ve - de mai cu - rând,

Final



Desfășurarea jocului:

Elevii așezați în cerc, ținându-se de mâini, merg în pas de marș spre dreapta, pe primele patru măsuri și spre stânga pe următoarele patru măsuri. Aceleași mișcări se repetă pe strofa a II-a a cântecului, în timp ce copilul „cuc” se ascunde undeva în împrejurimi.

Pe final, copilul „cuc” strigă din ascunzătoare: „cucu”, „cucu” iar restul copiilor aleargă în căutarea lui.

Elevul care a găsit „cucul”, îl scoate din ascunzătoare și devine el însuși „cuc”; ceilalți copii își iau locurile în cerc, iar jocul se reia de la capăt; „cucul” găsit intră de asemenea în cerc.

---

## 5. JOCURI PENTRU STIMULARE COGNITIVĂ

### A. JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA PSIHOMOTRICITĂȚII:

#### Jocul „Care este culoarea ta?”

**Scopul:** recunoașterea și numirea corectă a culorilor.

**Obiective operaționale :** să identifice și să denumească culorile: roșu, alb, galben, albastru, verde, portocaliu, violet.

**Resurse didactice:** globuri decupate din hârtie glasată în culorile învățate, plicuri cu globuri decupate, un brad.

#### Desfășurarea jocului:

Cadrul didactic va ridica un glob din hârtie, ca să fie văzut de toți elevii. Este numit un elev să răspundă ce culoare are globul. Se va proceda la fel cu toate globurile de hârtie. Apoi li se cere elevilor să ridice și ei globurile care au aceeași culoare ca al globului ridicat de educator. Se va numi un elev care alege din globurile lui, unul la fel cu al propunătorului, motivând de ce l-a ales, (este la fel).

În cea de-a doua modalitate, cadrul didactic va spune doar culoarea (roșie) fără să arate un glob. Copiii care au globuri cu această culoare (roșie) le vor ridica. Elevul numit va spune, motiva, de ce a ridicat globul de culoare roșie: „Eu am ridicat globul roșu pentru că ați spus roșu”. În încheierea jocului, elevii împreună cu conducătorul jocului vor împodobi un brad. În timpul acesta copiii vor spune ce culoare pun în brad, propunătorul va avea grijă ca toate globurile să fie plasate după culoare. Va agăța el mai întâi un glob, elevii care au globuri de aceeași culoare, le vor pune în brad.

După ce bradul este împodobit, copiii fac o horă în jurul lui, cântând sau spunând versurile:

„Bradul îl împodobim

Cu globuri frumoase,

Unul, doi, prindeți-vă și voi

Ne sucim, ne învărtim

Și deloc nu obosim,

Bradul îl împodobim”

#### Jocul „Baloane colorate”

**Scopul:** consolidarea reprezentărilor cromatice.

**Obiective operaționale:** să grupeze baloanele și sforile după criteriul culoare. **Resurse didactice:** baloane (albastre, roșii, verzi, galbene), sfori în aceleași culori. Desfășurarea jocului:

Copyright ASOCIAȚIA GO-AHEAD @2021

---

Cadrul didactic aranjează baloanele, într-un colț al clasei, legate laolaltă ca la vânzătorii de baloane făcând următoarea observație: „Sunt oare toate la fel baloanele?”;

„Unele sunt identice și altele deosebite”.

După ce propunătorul distribuie câte un balon fiecărui elev, cere elevilor să pună în același loc, împreună toate baloanele care sunt de aceeași culoare. Copiii sunt ajutați să constate că s-au obținut patru grupuri de baloane fiecare de una și aceeași culoare.

Propunătorul atrage atenția că sforile sunt asortate cu baloanele. Fiecare copil este îndemnat să caute sfoara care corespunde balonului său și apoi s-o înnoade. După ce au fost astfel constituite cele 4 grupuri de baloane, se indică numele culorii fiecărui grup de baloane. Acest grup este albastru, acela roșu, celălalt este verde, etc., iar sforile acestui grup sunt și ele albastre, roșii etc.

Jocul poate fi complicat și cu alte sarcini. Propunătorul cere copiilor să așeze lângă grupul baloanelor albastre, roșii, etc. obiecte, jucării care au culoarea respectivă. Într-o altă oră elevii desenează și pictează baloane, caută culoarea albastră pentru baloane albastre, culoarea, galbenă pentru baloane galbene etc. Baloanele colorate se decupează. Se distribuie apoi fiecărui copil câte o foaie pe care au fost desenate numai sforile colorate. Copiii vor atașa sforii baloane de culoare corespunzătoare, vor lipi baloanele.

---

### Jocul „Găsește-mi frățiorii!”

**Scopul:** denumirea și identificarea figurilor geometrice.

**Obiective operaționale:** să aleagă, să grupeze piesele din trusa „Logi II” după criteriul formă.

**Resurse didactice:** trusa „Logi I”, trusa „Logi II”. Desfășurarea jocului:

La început elevii vor denumi figurile geometrice prezentate de propunător, apoi vor arăta figurile geometrice cerute .

Cadrul didactic va lua o figură geometrică din trusa „Logi I”, va cere elevilor să o denumească și să-i găsească „frățiorii”, să aleagă din trusa lor figurile geometrice care au aceeași formă ca a lui. Dacă figura geometrică prezentată va fi un pătrat, atunci elevii vor alege toate pătratele din trusa lor, indiferent de culoare și mărime. După fiecare grupare piesele vor fi puse înapoi în trusă.

Jocul se poate juca și sub formă de competiție, câștigător este jucătorul care în cel mai scurt timp găsește toți „frățiorii”. De asemenea jocul se poate complica cerând elevilor să grupeze figurile geometrice utilizând pe lângă criteriul formă și criteriul culoare.

### Jocul „Turnul cuburilor”

**Scopul:** dezvoltarea acuității senzoriale și a memoriei, folosirea corespunzătoare a termenilor:

„mare”, „mai mare”, „potrivit”, „nepotrivit”, „sus”, „jos”, „dreapta”, „stânga”.

---

**Obiective operaționale:** să ordoneze cuburile după mărime respectând și culorile.

**Resurse didactice:** 5 cuburi din carton de mărimi diferite – cu suprafețele 9, 16, 25, 36, 49 cm îmbinate prin lipire, suprafețele fiind diferite colorate (roșu, alb, negru, galben, albastru, verde). Ordinea culorilor este aceeași la cele 5 cuburi.

**Desfășurarea jocului:**

Acest joc se poate desfășura sub formă de întrecere individuală sau pe grupe. Se dau copiilor următoarele sarcini:

- Să așeze cuburile în ordinea crescătoare sau descrescătoare mărimii, respectând și culorile. De exemplu, sus să fie toate albastre sau în față să fie toate suprafețele galbene.
- Se pune în fața copiilor un cub, ei trebuie să ghicească ce culoare este ascunsă (deoarece se văd numai 5 suprafețe). La început copilul se poate ajuta de un al doilea cub (pentru comparație), dar mai târziu, va rezolva sarcina numai pe bază de memorie.
- Se pot folosi nouă cuburi din carton de aceeași mărime, la care, de asemenea, ordinea culorilor este aceeași, dar unele suprafețe sunt împărțite în diferite figuri geometrice colorate în diferite culori, încât elevii le pot combina alcătuind diferite modele decorative (mozaic).

---

**Jocul „Spune unde este...?”**

**Scopul:** localizarea obiectelor cu ajutorul relațiilor spațiale dintre obiecte.

**Obiective de referință:** să identifice și să denumească pozițiile spațiale simple: pe, sub, jos, sus, dreapta, stânga, în față, în spate, lângă, deasupra, dedesupt.

**Resurse didactice:** obiecte mici (ex. radieră).

**Desfășurarea jocului:** Se împarte clasa în două echipe, se prezintă obiectul care va fi ascuns. Elevii stau cu capul aplecat pe bancă și cu ochii închiși în timp ce un elev din clasă ascunde obiectul.

La semnalul cadrului didactic sau a conducătorului jocului, copiii ridică capul, deschid ochii și precizează poziția obiectului respectiv (pe catedră, sub bancă, deasupra tablei etc.) .

Evidența răspunsurilor celor două echipe se ține la tablă, pentru fiecare răspuns corect se primește un punct.

Câștigă echipa care totalizează mai multe răspunsuri corecte.

---

## B. JOCURI PENTRU STIMULAREA DEZVOLTĂRII INTELECTUALE

### Jocul „Cutiuțele”

**Scopul:** Fixarea numerelor naturale în centrul 0-5, dezvoltarea spiritului de observație.

**Obiective operaționale:** să asocieze numărul cu cifra corespunzătoare.

**Resurse didactice:** un suport 30 /15 cm din carton cu bordură decorativă pe care sunt lipite la distanță egală șase cutii de chibrituri. Pe fiecare cutie sunt desenate (sau lipite) 1-5 buline ca la zar și cifrele corespunzătoare, pe prima cutie se scrie cifra 0, pe ultima cifra 5. Un zar și circa 36 buline din carton (cu diametrul de 2 cm) în culori diferite.

#### Desfășurarea jocului:

La acest joc pot participa 2-6 jucători. Fiecare elev își alege culoarea bulinelor. Începe cel care a aruncat cu zarul cel mai mare număr, apoi se continuă pe rând.

De fiecare dată se pune o bulină în cutiuța cu cifra corespunzătoare numărului indicat de zar. Când zarul se oprește cu partea pe care nu are nici o bulină în cutiuța corespunzătoare cifrei 0 nu se va pune nici o bulină, aceasta va rămâne goală tot timpul jocului. Când o cutiuță este completă, (de exemplu în cutiuța cu cifra 3 sunt 3 buline) se poate goli de către jucătorul care a completat-o. Jucătorul care aruncă cu zarul numărul 5 poate goli toate cutiuțele.

Câștigă cel care la sfârșitul jocului are mai multe buline.

.....

### Jocul „Găsește numerele care s-au ascuns”

**Scopul:** consolidarea cunoștințelor despre șirul numerelor naturale 0 – 10.

**Obiective operaționale:** să stabilească numerele lipsă din șirul numerelor naturale, să scrie vecinii numerelor.

**Resurse didactice:** jetoane sau fișe de lucru, două panouri. Desfășurarea jocului:

Jocul se poate organiza pe echipe sau individual. Fiecare echipă primește un număr egal de jetoane și cu același grad de dificultate. Membrii echipei se consultă între ei, completează numerele care lipsesc și își trimit un reprezentant care să prezinte jetoanele completate și le așeză pe un panou. Câștigă echipa care a rezolvat corect sarcina de lucru și care a fost disciplinată în timpul jocului.

---

Dacă se lucrează individual , elevii completează pe fișe aceste numere:

1

0

3

6

10

8

4

7

5

7

10

5

6

4

1



---

## Jocul „Cine urcă scara mai repede?”

**Scopul:** fixarea și aprofundarea operațiilor de adunare și scădere.

**Obiective operaționale:** să rezolve corect și rapid exerciții de adunare și scădere.

**Resurse didactice:** o scară dublă desenată pe tablă, pe fiecare treaptă sunt scrise exerciții de adunare sau scădere cu același grad de dificultate la același nivel al scării, un steguleț așezat în vârful scării, cretă, caiete, creioane.

### Desfășurarea jocului:

Acest joc se desfășoară sub formă de concurs. Clasa este împărțită în două grupe echilibrate din punct de vedere al potențialului intelectual. Din fiecare grupă va pleca, la semnalul de

începere, câte un elev să rezolve exercițiile de pe prima treaptă. Imediat ce a terminat de rezolvat exercițiul va pleca următorul coleg de echipă să rezolve exercițiul scris pe treapta a doua. Continuă următorul coleg de echipă să rezolve următorul exercițiu și tot așa până se termină toate exercițiile grupei sale. Elevii care nu sunt la tablă rezolvă în caiet exercițiile repartizate grupei sale. În momentul în care o grupă a rezolvat la tablă toate exercițiile, propunătorul spune

„Stop”, chiar dacă cealaltă grupă mai are de rezolvat exerciții. Se va verifica corectitudinea exercițiilor rezolvate, împreună cu clasa. Grupa care are cele mai multe exerciții rezolvate corect este declarată câștigătoare și primește stegulețul din vârful scării.

---

## „Ghicitori matematice”

**Scopul:** stimularea curiozității, trezirea interesului pentru activitățile matematice.

**Obiective operaționale:** să aplice cunoștințele de adunare și scădere a numerelor naturale la situații noi.

**Resurse didactice:** ghicitori sau poezioare

„Mac, mac, mac și mac, mac, mac	„Șase motănei bălai.
Zece rațe stau pe lac	Mănâncă tot ce le dai.
Strigă tare mama rață	Unul negru, cere lapte.
Mac, mac, mac, nu vrei verdeață?	Câți motani avem noi?...”
Șase pleacă la măicuța	„Șapte mere coapte,
Și-acum socotiți fuguța	Și-ncă unul copt,
Printre nuferii din lac	La un loc sunt...”

Ghicitorile se rezolvă frontal, iar forma atractivă de prezentare a cerinței asigură optimismul elevului care lucrează cu plăcere.

***Modulul 2. Dificultăți de învățare (dislexie, discalculie, disgrafie, dispraxie)***

**Tehnici multisenzoriale pentru învățarea scris-cititului**

- Nisipul sau spuma de ras – utilizează văzul, auzul și atingerea
- Copilul aude cuvântul spus de instructor și îl repetă și el
- Vede cuvântul scris pe un cartonaș
- Îl scrie cu degetul în nisip sau spumă



### Scrisul în aer

- Întărește sunetul pe care fiecare literă îl produce la nivelul "memoriei musculare"
- Ajută la întărirea formelor de litere opuse, confundate adesea de copil – ex: b și d
- Copilul folosește două degete pentru a scrie literele în aer și pronunță sunetele pe care le produce fiecare literă pe măsură ce le scrie în aer.
- I se poate cere și să-și imagineze literele în timp ce le scrie în aer, fiecare în altă culoare.



### Litere tăiate în hârtie abrazivă

- Tăierea literelor în hârtie abrazivă ajută copilul să păstreze o amintire tactilă a literei și asunetului corespunzător.
- Copilul trasează fiecare literă cu degetul, în timp ce pronunță sunetul respectiv.



### Construirea cuvintelor cu litere magnetice

- Se pot crea coduri de culori pentru a ajuta copilul să memoreze literele și sunetele corespunzătoare.
- Se pot folosi litere magnetice pentru vocale de o culoare și pentru consoane de altă culoare. Copilul pronunță fiecare sunet corespunzător literei pe care o așează pe tablă.



### Modelul "Citește, construiește, scrie"

Se conține o fișă cu trei rubrici:

- **Citește** – cuvântul este scris și copilul trebuie să-l citească
- **Construiește** – este un spațiu gol unde copilul așează litere de plastic sau de carton și pronunță cu voce tare cuvântul
- **Scrie** – este un spațiu gol unde copilul scrie cuvântul.



### Tehnica "tapping out" (video)

Copilul învață sunetele prin asocierea unor mișcări de atingere a degetelor. Wilson ReadingSystem folosește această tehnică.



### Bețișoarele cu indicii despre povestiri.

Ajută copilul să înțeleagă sensul textului citit și să vizualizeze elementele unei povestiri. Sunt întrebări precum:

- Cine sunt personajele?
- Unde se derulează acțiunea?



### Citirea împreună cu instructorul

Copilul citește împreună cu instructorul. Poate urmări pe carte în timp ce acesta citește cu voce tare sau poate asculta un audiobook în timp ce urmărește pe carte. Poate interacționa cu textul prin a sublinia un anumit tip de cuvinte sau un anumit sunet.



**Video Educațional:** <https://www.youtube.com/watch?v=9XeKByob6ll>

---

## **CHESTIONAR PENTRU PĂRINȚI**

### **Testul de indicare din ochi a jucăriei**

Ca metodă de testare se folosesc 4 jucării care reprezintă cuvinte-pereche: cană-rață, linguriță- pantof (acest exemplu este în limba engleză). Aceste jucării se scot pe rând una câte una și examinatorul se asigură că ele sunt familiare copilului, că acesta știe ce reprezintă fiecare. Jucăriile se așează într-un arc de cerc pe masa dintre examinador și copil separate, la cel puțin 20 cm una de cealaltă. Examinatorul întreabă "Unde este pantoful?", răspunsul minim acceptat din partea copilului trebuie să fie întoarcerea privirii în direcția obiectului respectiv și fixarea cu privirea a aceluși obiect. Dacă nu se înregistrează nici un răspuns din partea copilului se dă comanda: "Privește pantoful!".

După două- trei probe efectuate la intensitatea normală a conversației (60db), vocea se coboară până la 40 db pentru a ne da seama dacă copilul aude și la intensitatea vocii.

Copilul trece această probă dacă identifică corect și consecvent obiectele și obține un scor de cel puțin 4 din 5 răspunsuri corecte. Nu trebuie luate în considerare pierderile de atenție evidente din partea copilului.

### **Testul de cooperare**

Acest tip de test se bazează pe cooperarea dintre examinador și copil. Materialul de testare este reprezentat de jucării ce reprezintă cuvinte perechi sau apropiate ca rezonanță fonetică. Aceste cuvinte trebuie să aibă același număr de silabe deoarece copilul poate astfel să discrimineze mai greu înțelesul cuvintelor. La începutul testului jucăriile se pun pe masă, ținându-se cont ca, copilul să știe semnificația lor. Examinatorul rostește cu voce normală (60 db ) comenzi, comenzi pe care le execută singur pentru a-i arăta copilului ce trebuie să facă. Apoi copilul este îndrumat să participe și el la joc, ținând jucăria în mână și lăsându-se dirijat de examinador la prezentarea comenzii.

După ce se asigură că, copilul a înțeles ceea ce trebuie să facă, examinadorul rostește aceste comenzi la o intensitate de 40 db, comenzile prezentându-i-se copilului într-o ordine aleatoare pentru a evita efectul de învățare. Testul trebuie efectuat la o distanță de 1 m de fiecare ureche, examinadorul trebuind să-și acopere gura cu palma. Testul este considerat trecut de copilul răspunde la 80% din comenzi.

### **Testul cu ilustrații**

Acest test se compune dintr-un set de 8 planșe legate ca o cărticică, fiecare planșă cuprinzând 4 ilustrații de obiecte. Aceste obiecte sunt alese după anumite criterii: ele sunt denumite prin cuvinte monosilabice astfel încât ritmul lor de rostire să nu reprezinte un indiciu pentru copii; toate cuvintele de pe o pagină conțin aceeași vocală; cuvintele fac parte din vocabularul uzual al copiilor. La început condiționarea copilului se face la nivelul de conversație normal, iar pentru testarea propriu-zisă se folosește o voce de 30 db, examinadorul stând la 2 m față de copil. Copilul trebuie să indice de pe fiecare pagină poza care corespunde cuvântului rostit de examinador.

### **Testul Kendell cu jucării**

În forma sa originală testul se compune din 3 liste de 15 substantive selecționate în așa fel încât să conțină vocalele și diftongii uzuali din limba respectivă precum și consoanele des întâlnite. Fiecare cuvânt este prezentat printr-o

---

jucărie. Examinatorul cere copilului să indice cu mâna jucăria denumită de el. Testul este trecut când copilul indică corect 80% din jucării.

### **Placa Dodds cu modele**

Aceasta se compune dintr-o placă de inserții ce reprezintă diferite forme de obiecte uzuale copilului de 3 ani. Testul se bazează pe acest principiu de alegere de către copil a obiectului denumit de examinator. Ceea ce diferă este modul de realizare a testului, obiectele folosite reprezintă cuvinte care sunt alese după aceleași principii ca ale testării anterioare. Mai întâi are loc o fază de obișnuire a copilului cu sarcina, iar comenzile date copilului au o intensitate de 60 db pentru început și apoi de 35 db.

### **Testul de execuție**

Materialele necesare acestui test sunt jucării simple care oferă posibilitatea repetării unei activități elementare. Aceste jucării ar putea fi cercuri de lemn înșirate pe o baghetă sau placă cu orificii în care să se însereze ionii.

Obiectivul acestui test este condiționarea copilului să răspundă la un semnal sonor prin introducerea bilei respective pe baghetă. Pentru a testa auzul fiecărei urechi în parte utilizăm frecvențe specifice pentru sunete înalte și joase. Unul din avantajele acestui test este că poate fi aplicată fără nici un fel de instruire verbală. La început se dă un sunet de 60 db și odată condiționat i se dă un stimul de 35 db. Examinatorul trebuie să stea la o distanță de 30-40 cm de urechea copilului, într-un unghi de 45 de grade față de copil.

Testul este considerat trecut dacă copilul răspunde corect la 3 stimuli de frecvență înaltă și la 3 stimuli de frecvență joasă în mod consecutiv la o intensitate de 35 db.

### **Testarea auzului**

Din momentul în care există suspiciuni cu privire la auzul copilului trebuie făcute investigații asupra nivelului pierderii de auz, a localizării deficitului care a dus la instalarea deficienței auditive.

### **Testarea audiometrică**

Ne poate oferi aceste informații necesare asupra gradului deficienței, despre natura ei și despre posibila localizare la nivel organic. Resturile auditive sunt depistate prin măsuri și procedee tehnice reunite sub denumirea de audiometrie.

Audiometria poate fi:

- fonică;
- tonală;
- vocală.



## Modalități de intervenție asupra ADHD

### Prințesa din pădurea adormită

Copiii au dificultăți în menținerea atenției la sarcinile date sau la joacă. Această activitate le oferă posibilitatea de a-și antrena capacitatea de concentrare. Avem nevoie de o baghetă magică și dacă reușim să atingem copilul acesta va adormi, precum personajul din poveste. Copilul va sta întins, fără să se miște, până când va simți pupicul salvator al prințului (părintele). Pe parcursul jocului copilul își va concentra atenția pentru a evita atingerea baghetei magice, apoi își va exercita capacitatea de autocontrol pentru a rămâne nemișcat. În final, va menține atenția activă pentru a simți pupicul eliberator.

### Jocuri cu mingea

Aruncăm mingea de la unul la altul, îi explicăm copilului că în momentul în care spunem

„Roșu!” va trebui să ridice mingea deasupra capului. Jocul solicită concentrarea și viteza de reacție a copilului.

### Pământ, apă, cer

Stabilim cu copilul locațiile: la dreapta este apa, la stânga cerul, iar în mijloc pământul. Părintele va indica o direcție cu mâna, iar copilul va trebui să se așeze în locul potrivit. Uneori părintele va indica eronat: le va arăta alt loc decât a strigat. Jocul îl va ajuta pe copil în operarea cu informații de mai multe tipuri, la dezvoltarea memoriei de lucru și concentrarea atenției.

### Construiește modelul

Pentru acest joc putem utiliza nasturi sau creioane. Vom realiza un pattern: 2 creioane roșii, 3 creioane verzi, 2 creioane roșii. Punem deoparte creioanele și cerem copilului să repete modelul. Copiii cu deficit de atenție nu reușesc întotdeauna să urmeze instrucțiunile date. În acest caz, formularea instrucțiunilor concomitent cu demonstrarea îl va ajuta pe copil să se concentreze asupra a ceea ce are de realizat.

### Twister pentru degete

Pregătim copilului o foaie cu cercuri colorate de diferite dimensiuni. Îi oferim diferite instrucțiuni: pune un deget pe un cerc roșu, pune arătătorul pe un cerc albastru, etc. Putem crește complexitatea jocului, dacă vedem că reușește să urmeze instrucțiunile (pune inelarul de la mâna stângă pe un cerc verde mic). Jocul poate contribui la îmbunătățirea concentrării, memoriei și poate încuraja controlul asupra comportamentului impulsiv.

### Unde cântă tobă?

Copilul va închide ochii, apoi vom bate într-o tobă. Trebuie identificat din care colț al camerei a auzit sunetul tobei.





GO AHEAD  
Training open-minded people

**ASOCIAȚIA GO-AHEAD**

Str. Stefan cel Mare nr 46, Tunari, Ilfov

CIF 38075655

email: [office@go-ahead.ro](mailto:office@go-ahead.ro) website: [www.go-ahead.ro](http://www.go-ahead.ro),

tel. +40 747 269 737

+40 724 728 131

---

**Spune după mine!**

Aruncăm o jucărie de pluș copilului și rostim un nume cu o anumită intensitate. Copilul ne va arunca jucăria, reproducând intensitatea numelui (tare sau încet).

**F03.1: De ce are copilul meu probleme comportamentale? Conceptualizarea problemei (P. 1/1)**

Însușirile copilului


Probleme comportamentale


Însușirile părinților


Percepția problemelor


Dificultăți materiale


Reacția părinților




**F03.2 Cercul vicios (P. 1/1)**

