

## Terapia educațională complexă și integrată

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 și de către profesorul-educator cu toți elevii clasei, în completarea programului centrat pe predare-învățare-evaluare, desfășurat de către profesorul de psihopedagogie specială 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 cerințe educationale speciale. 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.

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 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 cerințe educationale speciale.

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 cerințe educationale speciale și, respectiv, zonei proximei dezvoltării a fiecărui caz în parte. Obiectivele urmărite sunt:

## **I. Explorarea senzorială și motrică a lumii înconjurătoare în vederea formării conduitelor de orientare, cunoaștere și adaptare la mediul ambient prin:**

### **Exerciții-joc de stimulare polisenzorială prin acțiunea directă cu obiectele din mediul înconjurător:**

- 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:**

a) exerciții stereognozice (tactil, motric, vizual):

- 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, după similaritate, a unei anume categorii de obiecte dintr-o diversitate de categorii de obiecte;

- exerciții de clasificare, după similaritate (obiecte „identice” sau „neidentice”).

- exerciții de clasificare, după caracteristici simple (aspru-neted, taremoale, gros-subțire, cald-rece);

- exerciții de clasificare, după material (de ex. lemn, hârtie, metal, plastic, sticlă, porțelan, cauciuc, piele, lână, bumbac etc.)

- exerciții de selectare tactilă (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-auditiv (vizionări de filme dublate de explicații verbalizate/ sonor /fond muzical);

**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

- 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/ seriare, după criteriul mărimii: “Piticii din poveste!”

- exerciții de construcție (alcătuire de modele în plan obiectual/ imagistic), după unul sau mai multe criterii (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

## **II. Stimularea și dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea formării unor comportamente independente prin:**

**Exerciții de dezvoltare a reprezentărilor vizuale, auditive, tactile, kinestezice** (“Ce obiect a dispărut ?”, ”Telefonul fără fir”, ”Jocul degetelor – Ploaia”etc.)

**Exerciții de stimulare a gândirii, memoriei, imaginației, atenției, limbajului, voinței:**

### **1. Exerciții de analiză și sinteză perceptuală și în plan mental:**

- exerciții de incastrare;

- exerciții de alcătuire a unor obiecte din corpuri mai mici (“Păpușa demontabilă”; “Să construim din piese lego!”);

- alcătuirea unor figuri (siluete umane, scheletul unor obiecte familiare) din elemente mici (bețișoare, chibrituri, riglete, figuri geometrice);

- exerciții de reconstituire imagistică dintr-un număr gradat de piese (puzzle);

## **2. Exerciții de comparație și clasificare:**

- exerciții de comparare în plan obiectual și imagistic:

- exerciții de comparare și clasificare, după caracteristici simple (mare-mic; aspru-neted, tare-moale, gros-subțire, cald-rece; înalt - scund); „Alege obiectul...!”

- exerciții de comparare a două mulțimi diferite cantitativ (“Care e cel mai mare?” ; “Unde e mai mult?”)

- exerciții de modificare cantitativă a mulțimilor de obiecte, prin adăugare („punere împreună”)/ luare, scădere de obiecte; mărire/ micșorare;

- exerciții de suprapunere și asociere de imagini reprezentând culori, forme, ființe etc (“Loto” etc; “Jocul umbrelor”; “Formează perechea!” etc.);

- exerciții de identificare a diferențelor între obiecte și imagini ale obiectelor relativ asemănătoare (“Jocul diferențelor”);

- exerciții de clasificare, după 1-2 criterii (formă, culoare, mărime, utilitate etc.) ;

## **3. Exerciții cu unele elemente de abstractizare și generalizare:**

**Exerciții de realizare a corespondenței mulțime obiectuală- imagine-simbol (număr-cifră):**

- 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”);

## **Jocuri cu elemente de abstractizare și generalizare:**

- jocul omisiunilor (excluderea elementelor nepotrivite dintr-un ansamblu/ sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu);

- jocuri asociative (“Jocul categoriilor”: “Familia de animale”; “Salata de legume”; “Care este casa lui?”, “La ce folosește ...?”);

- jocul ghicitorilor;

### **Jocuri tip “rezolvare de probleme”:**

- 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);

- 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 unu la unu (“Mama și puiul”; “Ceșcuța are farfurie”; “Fiecare păpușa la pătuțul ei” etc.);

### **4. Exerciții de memorie vizuală și auditivă:**

- 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);

### **5. Exerciții de atenție (“Fă ca mine!”, “Urmărește traseul!”)**

- exerciții de incastre (rapiditate, precizie);

- exerciții de construire a unui obiect identic cu cel dat ca model “Atenție la asemănare!”;

- joc Logi II;

### **6. Jocuri de exersare a diferitelor tipuri de comunicare:**

#### **a. nonverbale:**

- 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!”)

**b. verbale** (jocuri de exersare a aparatului fono-articulator; jocuri onomatopice; « frământări de limbă »; jocuri de verbalizare a acțiunii cu obiectele);

- 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”);

- 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);

### **7. Exerciții-joc pentru dezvoltarea imaginației:**

- 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;

- exercițiu-joc de realizare de colaje simple (“Mozaic”; Anotimpurile”, “Covorul colorat”)

- 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”);

### **8. Exerciții pentru dezvoltarea proceselor de inhibiție voluntară și a autocontrolului:**

- 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.)

Valorificarea structurilor psiho-individuale în conduite independente

- 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. )

## **III. Formarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social**

**prin:**

**Exerciții de stabilire a relațiilor numerice între obiecte (numărat, adunat, scăzut),**

**prin:**

- 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”)

- exerciții de identificare a unităților monetare

- exerciții de măsurare a greutateii cu cântarul de bucătărie cu cadran sau cu cel cu contragreutăți (valori de  $\frac{1}{4}$  kg,  $\frac{1}{2}$  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.)