

**DĂRUIRE - SPERANȚE - ÎMPLINIRI**



**REMÉNY - ODAADÁS - MEGVALÓSÍTÁS**

REVISTA CENTRULUI ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ NR.1  
1-ES SZÁMŰ INKLUZÍV OKTATÁSI KÖZPONT FOLYÓIRATA  
TÂRGU MUREȘ - MAROSVÁSÁRHELY  
NUMĂRUL 4 / 4 SZÁM  
2022

**COORDONATORI / FŐSZERKESZTŐ:** Dir. prof. Anișoara MOGA

Dir. adj. prof. Csilla PÉTERFFY

Prof. Cristina Irina MURVAI

**COLABORATORI/KÖZREMŰKÖDŐK:**

Inspector Școlar General, Prof. Sabin Gavril PĂȘCAN

**COLECTIV REDACȚIONAL / SZERKESZTŐK:**

Prof. Anișoara MOGA

Prof. Csilla PÉTERFFY

Prof. Marina NEMEȘ

Prof. Carmen FILOTE

Prof. Maria ICLĂNZAN

Prof. Eva ZSEMBERA

Prof. Roxana DIN

Prof. Mihaela-Loredana MOLDOVAN

Prof. Orsolya BARTHA

Prof. Emőke BALLA

Prof. Simona-Elena TURCU

Prof. Heléna MOLNÁR

Prof. Melinda NAGY

Prof. Gyöngyvér SIMON

Prof. Erzsébet MOLDOVÁN

Prof. Cristina Irina MURVAI

Prof. Ana ȘUTEU

Prof. Mihaela ȚAMBREA

Prof. Mihaela MOLDOVAN

Prof. Melinda ANDRÁSI

Prof. Anca-Maria HALLAI

Prof. Anna BALOG

Prof. Melania HĂRȘAN

Prof. Karolina SZÖVÉRFI

Prof. Nicolae-Lucian MOLDOVAN

Prof. Anca-Maria MOLNAR

Prof. Camelia SIMON

**TEHNOREDACTARE/TECHNIKAI SZERKESZTŐK:**

Prof. Csilla PÉTERFFY

Prof. Karolina SZOVERFI

Prof. Cristina Irina MURVAI

Prof. Nicolae-Lucian MOLDOVAN

**COPERTA:**

Prof. Nicolae-Lucian MOLDOVAN

ISSN 21537 - 432 X

ISSN-L 2537 - 432X

## **COMOARA anului școlar 2021 – 2022**

### **în CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ NR.1 TÂRGU MUREȘ**

*Dir., prof. Anișoara MOGA*

Dragi elevi, dragi colegi,

Septembrie 2021 – iunie 2022 este o perioadă pe care o putem numi *minunată*, pentru viața școlii noastre...asemănătoare cu alți ani școlari, dar totuși diferită... Sentimentul de a fi diferită s-ar putea să vină din atitudinea și din dorințele cu care ne-am întâlnit și am pornit la drum într-un nou an școlar, în septembrie 2021.

Reveneam la școală după o perioadă în care condițiile pandemiei au modificat acest firesc al lucrurilor în viața elevilor și al profesorilor. Reveneam la școală neștiind cât timp vom petrece în clase, unii alături de ceilalți, din cauza acelorași condiții... Însă dorul și incertitudinea ne-au mobilizat și ne-au călăuzit spre un drum frumos, un drum pe care una dintre cele mai evidente atitudini la nivelul colectivului școlii era cea de a căuta și a construi experiențe pozitive... de a nu lăsa să mai treacă nicio zi din viața noastră la școală fără a face cel mai bun și mai frumos lucru, de a nu mai amâna să căutăm o ”comoară” pentru fiecare zi sau să o ”plămădim” în mintea noastră și să facem ce depinde de noi să o și trăim unii alături de alții. Și așa, *plămădind și făcând ce depinde de noi*, am redescoperit foarte repede unul din elementele cele mai valoroase care ne înfrumusețează viața la școală, atât vouă, elevilor, cât și nouă, profesorilor.

#### **JOCUL!!!**

Prin joc, noi profesorii, vă transmitem cu bucurie și cu ușurință o multitudine de informații și valori, iar voi elevii, le învățați și exersați cu și mai mare bucurie.

Vă invit ca în paginile acestui număr al revistei școlii noastre să descoperiți câteva din jocurile care ne-au încântat în acest an școlar în multe activități pe care le-am realizat împreună.

... Și vă îndemn, dragi elevi și dragi profesori, să nu încetați nicicând să vă jucați pentru că,

**”JOACA ESTE LIMBAJUL IUBIRII”!!!**



## Jocul – Metodă a educației non-formale

*Proiectul Erasmus +*

*”Învățăm și muncim împreună pentru noi orizonturi”*

2019-1-RO01-KA105-061528

*dir. adj. prof. Peterffy Csilla  
prof. psihop. Din Eugenia Roxana  
prof. psihop. Moldovan Erszebet*

*„A instrui pe tineri cum se cuvine nu constă în a le vâri în cap mulțime de cuvinte, fraze, expresiuni și opinii din diferiți autori, ci a le deschide calea cum să priceapă lucrurile.”*

*J.A. Comenius*



”Dacă tot faci ceva.....măcar fă-o cu plăcere” spune o vorbă din bătrâni. Și așa a fost activitatea de mobilitate ÎMPREUNĂ REUȘIM! activitate din cadrul proiectului ”Învățăm și muncim împreună pentru noi orizonturi” din cadrul Acțiunii Cheie 1- Proiecte de mobilitate – ”Schimburi de tineri”, Erasmus+. Mobilitatea tinerilor s-a desfășurat în localitatea Sovata în perioada 20-27.09.2022 la care au participat 16 tineri cu CES din culturi diferite (România/ Ungaria) cu vârste între 13-18 ani, 2 însoțitori și 5 lideri de grup.

O săptămână intensă în care ne-am simțit bine.....învățând! Învățarea poate fi eficientă și rapidă (mai ales) atunci când este participativă și ....distractivă. Ca să nu spunem că devine și mult mai motivantă!

Metodele utilizate care aparțin educației non-formale le-a oferit tinerilor posibilitatea de a-și dezvolta valorile, abilitățile și competențele, altele decât cele dezvoltate în cadrul educației formale. O metodă des utilizată pe tot parcursul mobilității a fost JOCUL:

- jocul a avut atributul de a conduce la formarea celor mai multe competențe cheie, simultan
- jocul a fost preferat de toți tinerii pentru că a avut sens, relevanță

- jocul a fost forma educativă care a asigurat gradul maxim de socializare și a fost distractiv
  - jocul a răspuns unei provocări a prezentului - implicarea 100% în procesul învățării (asemeni jocurilor pe computer)
  - jocul ne-a permis să descoperim trăsături pozitive, dar și limite personale și, din acest considerent, a asigurat o cunoaștere mai profundă a persoanei, permițând corectarea comportamentului
  - jocul a fost forma cea mai potrivită pentru autoevaluare, deoarece, fiind vorba de joc, nu se dau nici succesului și nici eșecului dimensiuni care să afecteze negativ dezvoltarea personalității tânărului
- Acest proiect considerăm că este un exemplu de bună practică în ceea ce privește dezvoltarea celor 8 competențe cheie la tinerii cu CES.
- **Competența de comunicare** – în cadrul mobilității s-au oferit numeroase oportunități pentru dezvoltarea competențelor de comunicare.

În cadrul **turului lacurilor de la Sovata**, de exemplu, folosind tehnica descoperirii, o metodă de explorare indirectă, tinerii au obținut informații despre valorile și protecția naturii reușind să formuleze întrebări/ răspunsuri și să-și exprime opiniile legate de această temă.



- **Competența multilingvistică**

Această competență a fost dezvoltată prin metoda **Green drama** care se bazează pe acțiune și pe capacitatea creativă a tinerilor de reprezentare a propriilor trăiri și emoții prin simboluri individuale, prin comunicare verbală, nonverbală și paraverbală.





- **Competența matematică, științifică și tehnologică**

O posibilitate pentru dezvoltarea competenței matematice, științifice și tehnologice a fost oferită de atelierul de gătit, în cadrul căruia tinerii au experimentat două rețete tradiționale.

Realizarea acestei sarcini a fost primită cu mult entuziasm de către tineri, care au presupus atât necesitatea de a interacționa, de a cerceta și de a se organiza cât și utilizarea cunoștințelor matematice despre unități de măsură precum cantitate, volum și timp. Cu această ocazie au primit informații despre formele tradiționale de gătit completând astfel cunoștințele științifice și tehnologice.



- **Competența digitală**

În cadrul mobilității ne-am propus realizarea unui jurnal digital, de către fiecare participant, prin tehnica Photovoice. În vederea realizării acestui jurnal, tinerii au avut posibilitatea de a utiliza diferite aparate digitale: laptopul, telefonul mobil, aparate de fotografiat/video



- **Competența a învăța să înveți**

Utilizând metode și procedee noi în cadrul atelierului de olărit elevii au fost implicați activ în procesul de învățare. Elaborarea obiectelor din lut a condus la formarea unor deprinderi de muncă practică și intelectuală necesare continuării studiului în mod independent.



- **Competențe sociale și civice**

Prin jocurile „Ne legăm la șiret” și „Vânătoarea de comori” s-a dezvoltat spiritul de echipă, modul de relaționare și colaborare între tineri, în vederea îndeplinirii sarcinilor de grup primite și s-au întărit unele trăsături morale și de caracter, cum ar fi: respectul, înțelegerea reciprocă, toleranța.



- **Spiritul de inițiativă și de antreprenoriat**

Dezvoltarea acestei competențe a vizat implicarea tinerilor în organizarea și realizarea unor expoziții cu lucrările realizate în cadrul atelierelor derulate în vederea valorizării rezultatelor învățării.



- **Sensibilizare și exprimare culturală**

Orice parteneriat înseamnă reciprocitate, ceea ce conduce la cunoașterea reciprocă a locului de proveniență, a tradiției și a obiceiurilor caracteristice întărind conștientizarea interculturală.

Aceasta implică participarea la înțelegerea, dezvoltarea și exprimarea ideilor proprii și a sentimentului de apartenență sau a rolului în societate în diverse moduri și contexte.

Aceste competențe cheie reprezintă suma cunoștințelor, abilităților și atitudinilor care





contribuie la capacitatea unei persoane de a-și îndeplini eficient sarcinile și responsabilitățile pe care le are. De competențele cheie au nevoie toți cetățenii pentru dezvoltarea personală, precum și pentru ocuparea unui loc de muncă. Aceste competențe se dezvoltă pe tot parcursul vieții, din copilărie și pe toată perioada vieții adulte.



Pe lângă competențele cheie s-a urmărit și dezvoltarea așa numitelor competențe „soft skills”, care includ o gamă largă de competențe interpersonale, cum ar fi: spirit de echipă, de organizare și de gestionare a conflictelor, conștientizare interculturală, leadership, planificarea, organizarea, coordonarea și rezolvarea problemelor practice, abilitățile, munca în echipă, încrederea în sine, disciplina și responsabilitatea.



## A mese szerepe a gyerekek személyiségfejlődésében

Balog Anna, gyógypedagógus

*„A gyermek és a neki mesélő szülő között olyan kapcsolat teremődik, amely nélkül nem érdemes élni, és azt a szülőt, aki nem tudja, milyen fontos ez, rá kellene kényszeríteni arra, hogy meséljen a gyermekének.” írta Lázár Ervin*

A mese sokrétű, gazdag, mély értelmű műalkotás. A gyermek a mesén keresztül megtanulja felismerni az események közötti összefüggéseket, megtanulja értelmezni a történeteket, és átlátni az egyszerű emberi kapcsolatokat. A mesékben olyan szélsőséges jellemek fordulnak elő (vagy jó, vagy rossz), akik így, a valóságban ugyan nem jelennek meg, de a gyermek később mégis találkozik a mesékből megismert fogalmakkal, pl. szegénység, gazdagság, öröm, harag, barátság, jóság, gonoszság, butaság, okosság stb. A gyermek szimpatizál a jókkal és megtanulja felismerni a negatív szereplőket. A mesék morális történetek, erkölcsi tanulságtételként szolgálnak a gyermek számára, hiszen a mesékben a jók törvényszerűen elnyerik jutalmukat, a gonoszok pedig megkapják méltó büntetésüket. Statisztikai adatok szerint a gyermekek ma kevesebb időt töltenek szüleikkel, mint régen. Ugyanakkor azokban a családokban, ahol még jelentős a közös beszélgetések szerepe, ahol a szülők még mesélnek, a gyermek megtanulja másként értelmezni az elmondottakat; és később ő is másként mesél majd, mint az a gyermek, ahol nem beszélgettek, nem meséltek a családtagok. Az ember élete első éveiben tanul a legtöbbet, és ebben a spontán, természetes folyamatban a mese szerepe felbecsülhetetlen.

Az iskolai környezetben szintén fontos szerepe van a mesélésnek, a mese olvasásnak. Hatása van a gyermek beszédfejlődésére, képzelőerejének alakulására, érzelmi gazdagodására, szociális kapcsolatainak fejlődésére.

- A mese, ha ingergazdag környezettel társul, fejleszti a gyermek fantáziáját, hiszen mesehallgatáskor képi alátámasztás nélkül, a saját képzelőerejére támaszkodva követi a mesét, és a hallottak alapján alakítja ki a figurákat és a jellemeket.
- A mese szórakoztat és nevel egyszerre, a gyermek átéli a veszélyt, az örömet, mert a mese hallgatásakor ő is a mese részévé válik.
- A mese tanít az életről és segíti a gyermek énképének alakulását



LÁZÁR ERVIN-SOROZAT

- A mese segíti a gyermek szókincsének bővülését és biztosítja a nyelvtani szerkezetek gyakorlását. A szókincs aktivizálásához többszöri meghallás szükséges, ebben sokat segítenek a mesék.
- A mese fontos, mert a gyermek érdeklődése még olvasni nem tudó korában felkeltődik az írott világ iránt.

Mai kultúránkban a tévé és a számítógép erős versenytársa lett a mesemondásnak: ha a szülőnek nincs ideje, gyermekének mesélni, bekapcsolja a tévét, vagy betesz egy videofilmet. Ezért napjainkban egyre több kisgyermek egyáltalán nem találkozik mesékkel; vagy csak olyan film- és TV-feldolgozásokat lát, melyek között nagyon sok eltorzított történet található. A mesefilmet néző kisgyermek csupán befogadó lehet, mert hiányzik a közös mesélés –egyszer hallgató vagyok, egyszer mesélő – interakciós varázsa. Ezen túl a videofilm semmiképpen nem helyettesítheti a szóveges mesét; csak az olvasottak/hallottak fejlesztik a nyelvi érzéket, csak azok gyarapítják a szókincset és a gyermeki képzelőerőt.

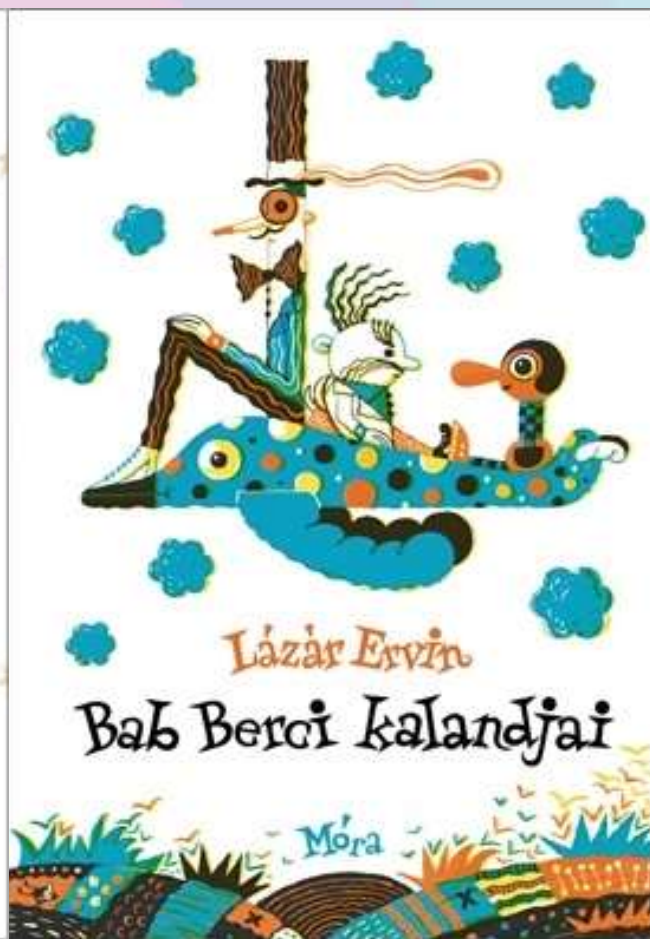


A

sajátos nevelési igényű gyerekeknél is fontos szerepet tölt be a mindennapi meseolvasás, mesélés, -képoltatás, -mesealkotás. A tevékenységeim során megfigyeltem, hogy a tanulóim könnyen azonosulnak a mese szereplőivel, főleg az állatmeséknél, általában azok a gyerekek akik kezdeményezőbbek, aktívabbak a mese dramatizálásánál, mindig a főhős szerepét szeretik eljátszani mint pl.királyfi, oroszlán, vadász, sas.stb. A félénkebb, bátortalanabb gyerekek általában a mellékszereplőket szeretik eljátszani mint pl.nyuszi, egér, cic, teknő, kismadár stb. Ezért a következő meseórán azt találtuk ki, hogy az állatmesék bátrabb-hangosabb mesefiguráit a csendesebb, félénkebb gyerekek dramatizálják, míg a csendesebb és félénkebb meseszereplőket a folyton izgó-mozgó gyerekek dramatizálják. Ezáltal megfigyelhető változás

történt, rövid időn belül a gyerekek viselkedésében, személyiségében. A félénkebb, nehezen megszólaló, visszahúzódó gyerekeknek nőtt az önbizalmuk, bátrabban vettek részt a tevékenységeken, míg a hiperaktív gyerekek megtanulták összpontosítani figyelmüket, türelmesebben, nyugodtabban viselkedtek,





elfogadóbbak lettek társaikkal. A legutóbbi állatmesét a „Szívhez szóló történetek.Gyógyító mesék,, meséskönyvből meséltem a gyerekeknek, a mese címe,„Brumi,,. A tanulóim nagyon szeretik még a Lázár Ervin „A négyszögletű kerekdő,, meséit. Könnyen azonosulnak a szereplőkkel, meséiben a valóság és a fantasztikum szinte megérintik egymást.

A gyerekek élete akkor gazdagodik, ha képzelőereje tágul, ha intellektusa, kommunikációs készsége fejlődik, ha képes érzelmeiben eligazodni, és problémájára megoldást találni. Ebben támogatóink a mesék.

Az iskolai nevelésben régen is az volt, és ma is jelentős a mese szerepe. Mindennapi tevékenységeink során elmaradhatatlan a mese olvasás, a mesében történt események megvitatása, a szereplők, kedvenc mesehős jellemzése, a mese tanulságának levonása, a mese dramatizálása. Biztatjuk a pedagógusokat és a szülőket, hogy ne múljon el nap, rohanó világunkban sem mese nélkül! Ajánlom figyelmükbe a Lázár Ervin mesekönyv sorozatot.





## Jocul didactic în activitatea de învățare

*Prof. psihopedagog Filote Carmen*

Jocul didactic este cea mai sigură cale de acces spre sufletul copilului, pentru el aproape orice activitate este un joc. „Jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică cere să respire și, în consecință, să acționeze”(E. Claparede)

Jocul didactic presupune o îmbinare specifică a unei sarcini instructive cu elemente de joc, folosind un conținut accesibil, modalități atractive de desfășurare, precum și materiale didactice interesante. De asemenea, contribuie la realizarea sarcinilor formative ale procesului de învățământ, în cadrul jocului copilul fiind solicitat pe toate planurile psihicului său: cognitiv, afectiv și volițional.

Unul dintre jocurile didactice cele mai îndrăgite de către elevi este „Cărarea cu surprize”. Acesta este un joc sub formă de concurs care poate fi utilizat pentru consolidarea formelor și culorilor învățate. Sarcina didactică constă în recunoașterea și denumirea formelor și culorilor. Regulile jocului: elevii se împart în două echipe (echipa îndrăzneților și echipa isteților). Din fiecare echipă, pe rând, câte un elev trebuie să parcurgă un traseu format din trei probe și să denumească elementele întâlnite. Elementele de joc sunt: competiția, săritura, mânuirea materialului, aplauzele. Materialul didactic necesar : cartoane cu forme geometrice, jucării ( rață de plastic cu inele), bile colorate, cutie de carton.

### Desfășurarea jocului:

În prima probă , elevii , pe rând, trebuie să sară pe cartoanele presărate pe traseu și să denumească toate formele întâlnite.



În proba a doua, copilul trebuie să arunce inele de diferite culori în suportul sub formă de rață, denumind în același timp culorile respective.



În proba a treia, copilul trebuie să arunce de la distanță bile colorate într-o cutie, denumind culorile întâlnite pe măsură ce bilele nimeresc cutia.



Pentru fiecare răspuns corect, la fiecare probă, copiii primesc câte un punct. La final, echipa care a strâns cele mai multe puncte este declarată echipa câștigătoare, se primesc cuvinte de laudă și se fac aprecieri asupra modului cum s-a desfășurat jocul.

## A REJTETT TUDÁS – AJÁNLOTT MÓDSZEREK A NONFORMÁLIS TANULÁSHOZ ERASMUS+ „EGYÜTT SIKERÜL!”



*Péterffy Csilla gyógypedagógus*

*Moldován Erzsébet gyógypedagógus*

*Din Roxana-Eugenia gyógypedagógus*

A jelenlegi változó világunkban megnőtt a tanulás alapjait biztosító készségek, kompetenciák fejlesztésére, a biztos alapok megteremtésére irányuló igény. A nonformális keretek között zajló tanulás sokszor hatékonyabban működik, mint az iskolarendszerű képzés.

A nevelés, oktatás szinterei is ennek megfelelően rendkívül változatosakká váltak és nyilvánvaló, hogy egyes szinterekhez jól köthető, hogy formális vagy nonformális, esetleg informális tanulási folyamat

történik-e az adott keretben, vagy akár ezek együttes hatása érvényesül.

A játékot-mint nonformális módszert széles körben használták mindig, az oktatás egyik fő eszközeként, jóval azelőtt, hogy tudományos kutatás tárgya lett volna. Minden pedagógiai rendszer helyet adott a játéknak, kisebb-nagyobb mértékben.

A játék egy kellemes, önkéntes tevékenység, többé-kevésbé szigorú szabályokkal, olyan tevékenység, amelyben a résztvevők szabadnak, kötetlennek érzik magukat, felfedezik és értékelik ismert és kevésbé ismert képességeiket. A játék kívül esik az igények közvetlen kielégítésének folyamatán. Megszakítja ezt a folyamatot, és átmeneti, önmagában végbemenő cselekvésként kúszik be. Így néz ki számunkra a játék, mint a mindennapi élet intermezója.

Az ERASMUS+ „EGYÜTT SIKERÜL!” mobilitás tevékenységei a következő módszerek alkalmazásával/adaptációjával valósultak meg.

### **Inside-Outside mozgásos módszer**

Ez a módszer a test fokozatos bemelegítésével kezdődik, szegmensekben, tér- és testtudatos mozgásokkal, légzéssel, nyújtással, mindezt megfelelő hanghátterben. A vezető által előre megtervezett és történet mozgássorozatokban fejeződik ki, zene kíséretében. A történet bemutatása párhuzamosan történik a mozgással.

Íme, egy példa:



Országúton haladunk, és közeledünk egy sűrű erdőhöz. Mielőtt belépünk az erdőbe, tétovázunk, félünk a láthatatlantól, az ismeretlentől, de ez az egyetlen alternatívánk... Le kell győznünk a félelmet és előre kell lépünk. Belépünk az erdőbe, és ijedten fokozzuk a tempónkat. Észrevesszük, hogy sötétedik. Egyre sűrűsödik a sötétség és egyre rángatózóssabbak, szögletesebbek a mozdulataink, mintha a fák ágait, éjszakai madarakat, a sötétség egyéb lényeit kerülnénk. Félelmünk eléri a tetőpontját. A kiáltozással kombinált mozdulatok a kontroll hiányát jelzik. Aztán csendben maradunk, szemtől szembe félelmünkkel...látjuk, hogy végül nincs mitől tartanunk. Figyelünk a csendre, átadjuk magunkat a csendnek. Előttünk egy mesebeli föld terül el ... Meleg fény ölel körül, simogat, tavaszi szél lassú lengő mozdulatot ad. Csendesen, egyensúlyozva be- és kilélegzünk, fokozatosan elkezdzünk mozogni, megismerkedünk a körülöttünk lévő térrel, élvezve mindazt, amit hallunk, látunk és érzünk. A mozdulatok határozottak, kiegyensúlyozottak lesznek, biztonságot, magabiztosságot, bátorságot jeleznek. Megmenekültünk a sötétség elől, a fényben vagyunk és élvezzük.

### **Tükörkép-gondolkodás**

Akármi legyen a különbség köztük, a konfliktusban részt vevő két fél egy dologban általában megegyezik: egymás elfogult észlelésében és értelmezésében. Urie Bronfenbrenner (1961) nevezte el e kölcsönös „téves észleléseket” tükörkép-gondolkodásnak.

Hasonló jelenség kíséri a konfliktusos helyzeteket is. Ezért kiválóan alkalmas két csoporttal végre hajtani ezt a gyakorlatot és utána megbeszélni, hogy mi történt és milyen érzelmek voltak jelen.

A csoportok létrehozása után, megkapják a konfliktus helyzetet és azt kell lejátszák, bemutatva a másik csoportnak. Ezután csoport csere következik, a feladat ugyanaz marad. Az elején kiadjuk a közös kérdéseket amire mindenkinek válaszolnia kell.

Ki volt a hibás?

Megfelelő volt a reakció?

Milyen érzés volt nézni?

Milyen érzés volt benne lenni?

### **Green dráma**

A Green drámát először Finnországban határozták meg és használták. A Green Dráma egy integratív módszer mivel, hogy ugyanazok az értékei és céljai, mint a a személyiség- fejlesztésnek és a környezeti nevelésnek, vagyis a természettel való összhang megteremtése. A módszer fő célja az egyéni cselekvések és az életmód közötti harmónia kialakítása.

Ez egy mindenkit bevonó módszer. Nem a színházi előadás a fontos, hanem a csapatmunka, az aktív partnerség, a személyes élmény. Az ezzel a módszerrel végzett tapasztalati tanulás a résztvevők korábbi tudásán és tapasztalatán alapul. Együtt alkotnak meg egy közös történetet személyes tapasztalataik alapján és a csapat minden tagja kifejezi saját gondolatait, véleményét. A módszert nem szabad művészeti formának tekinteni, hiszen a személyiség fejlesztése és a környezeti kérdések mélyebb megértése elsőbbséget élveznek a művésziékkal szemben.

### **Walt Disney stratégia**

Mindannyian szoktunk álmodozni. Vannak céljaink, vágyaink, elképzeléseink, hogy mit is akarunk, mit szeretnénk elérni, min kívánunk változtatni. Ezeket az álmokat azonban sokszor nehéz kivitelezni, sokszor saját magunk válhatunk akadállyá a megvalósításukban.

Néha a terveink teljesen elrugaszkodnak a valóságtól, máskor túl sokat rágódunk egy-egy problémán, olykor kilátástalannak ítéljük helyzetünket, így bele se vágunk a cselekvésbe. A Walt Disney által is használt kreatív stratégiai modell épp abban segít, hogy céljaink tervezését és kivitelezését megfelelően tudjuk kezelni, módszere bármilyen problémára alkalmazható.

A módszer három különböző részre osztja a személyiségünket, így három jól elkülöníthető gondolkodási módot kell alkalmaznunk. Nevezzük ezeket Álmodozó, Realista és Kritikus részeknek. Talán segít, ha a különböző módokat eltérő helyszínekhez kötjük. Ezek lehetnek: egy szobán belül három különböző hely, külön szobák, vagy egymástól távolabb eső helyek.

***Ellentétben azzal, amit sok iskolában tanítanak, az ébren álmodás, az időtöltés nagyon hasznos és kreatív módja, ami még élvezetes is. (Walt Disney)***

Kezdetnek válasszuk ki a megoldandó problémát, de ezzel egyelőre ne foglalkozzunk, határozzuk meg és rögzítsük a különböző részeink helyeit.

Először gondoljunk egy olyan alkalomra, amikor kreatívak voltunk, amikor szabadon hagytuk szárnyalni Álmodozó részünket. Ha nehéz ilyen tapasztalatot felidézni, akkor kereshetünk egy referenciaszemélyt, akitől tanácsot, ötleteket kérhetünk, hogyan érhetjük el az álmodozó állapotot. Lépünk az Álmodó helyszínére és csak álmodozunk. Ne értékeljünk, ne cenzúrázzunk, nem kell reálisan gondolkodni.

Segíthet, ha zenehallgatással, mozgással még inkább megpróbáljuk kikapcsolni tudatos részeinket. Végül, ha kiálmodoztuk magunkat, térjünk vissza a semleges pozícióba.

Ezután képzeljünk el egy olyan alkalmat, amikor hatékonyan oldottunk meg egy problémát, reálisan kezeltünk egy helyzetet. Itt is modellezhetünk mást is, segítséget kérhetünk, hogy hogyan tud reálisan gondolkodni az adott személy. Feltehetjük a kérdést magunknak, hogy hogyan oldaná meg a kérdezett



személy a mi problémánkat, hogyan cselekedne a mi helyünkben. Lépünk a Realista helyére és éljük át ezeket a tapasztalatokat, rögzítsük ezeket az erőforrásokat ehhez a helyhez. Majd újra térünk vissza a semleges részünkhöz.

Az utolsó lépés a kritikus gondolkodás. Gondoljunk egy olyan pillanatra, amikor kritikusan tudunk szemlélni, amikor alkotó bírálók voltunk, az adott dolog erősségeit és hiányosságait egyszerre láttuk. Itt is kérhetünk segítséget.

Ezzel a három különböző gondolkodásmódot, három különböző ponthoz rögzítettük. Talán észrevesszük, hogy melyikhez vonzódunk leginkább, melyik állapotba tudunk a legkényelmesebben belehelyezkedni. Ezután az adott problémánkat, kérdésünket, célunkat vegyük szemügyre mind az Álmodozó, mind a Realista, mind a Kritikus nézőpontjából.

Álmodóként: „Kíváncsi vagyok, mi lenne, ha...”

Realista: „Hogyan tudom megtenni?”

Kritikus: „Mi hiányzik? ”



Addig érdemes a különböző pozíciókat váltogatni, amíg tervünk összhangba kerül minden résszel. Van aki ösztönösen használja ezt a stratégiát, külön helye van a különböző gondolkodási fázisainak. Talán mi magunk is hasonlóan működünk, de eddig nem biztos, hogy felfigyeltünk erre. Érdemes átgondolni, hogy vannak-e helyszínek, ahol jobban tudunk álmodozni vagy ahol reálisabban tudjuk helyzetünket értékelni, illetve hogy kritikus énünk hol jön elő legerősebben. Ha ezeket jól el tudjuk egymástól különíteni, akkor lesznek képesek ezek a részeink optimálisan

működni, nem fogják egymást zavarni. Ha ezt a stratégiát alkalmazzuk és azt tapasztaljuk, hogy a folyamat körbe-körbe jár, akkor időben kiléphetünk, áttekinthetjük a helyzetünket és leállhatunk, ha szükséges.

### **Photovoice**

Néha nehéz beszélni arról, hogy ki mit/ kit szeret, vagy elmagyarázni, mi az, ami zavar/ idegesít. Mivel a szavak használata nehezebb, így





felajánlhatjuk a résztvevőknek, hogy képekben mutassák meg mit gondolnak, mit éreznek.

A Photovoice egy módja annak, hogy fotózáson keresztül meséljenek önmagukról vagy másokról, történeteket osszanak meg társaikkal, a saját maguk által készített fényképek segítségével. Annak érdekében, hogy minden fotót úgy értsenek, ahogy szeretnék, a fotó mellé írhatnak néhány szót, vagy csatolhatnak hozzá üzenetet, főleg ha azt el szeretnék küldeni másoknak. (Elmondhatják mit szeretnek a városukban/ falujukban; mit szeretnének csinálni, ha felnőnek; bármit, amit fontosnak tartanak)



A Photovoice hónapokig tarthat. Ezalatt az idő alatt a résztvevők hetente találkoznak megmutatják az ez idő alatt elkészült képeket és különböző témákról mesélnek egymásnak.

Például: Hogyan szeretnének kinézni? Milyennek képzelik magukat 10 év múlva? Mit gondolnak, milyenek lennének ellenkező nemként?

Sok fénykép összegyűjtése után a találkozó résztvevői kiválasztják azokat, amelyek szerintük a legjobban „beszélnek” arról, amit mondani szeretnének. A fotók mellé tehetnek kísérő történetet is, utána pedig a fotókat egy kiállítássá varázsolhatják, amit minél többen megtekinthetnek.



Ha szeretnétek részt venni, ne feledjétek: TI készítitek a fotókat, és rajtuk keresztül elmondjátok, amit szeretnétek!

A fent bemutatott módszerek csak ízelítőül szolgálnak a még számos módszer közül, ami alkalmazásra került a ERASMUS+ „EGYÜTT SIKERÜL!” mobilitás keretén belül.

## JOCUL DIDACTIC MATEMATIC

### METODĂ EFICIENTĂ DE DEZVOLTARE INTELECTUALĂ A ELEVILOR CU CES

Profesor psihopedagog, Mihaela ȚAMBREA  
Profesor educator, Maria ICLĂNZAN

Prin încărcătura sa afectivă, jocul asigură o antrenare mai deplină a întregii activități psihice. Aplicarea jocului didactic are o influență pozitivă asupra tuturor elevilor, sporind astfel motivația și încrederea în sine. Întrecerea prilejuiește copiilor emoții, bucurii și satisfacții. Copiii cu CES obosesc repede și de aceea este necesară introducerea jocurilor, încât perioadele care solicită atenția să alterneze cu activitatea de învățare. Formarea reprezentărilor matematice la un copil cu cerințe educaționale speciale este facilitată de utilizarea diverselor jocuri didactice.

În continuare vom descrie un joc didactic utilizat în cadrul lecțiilor de matematică, pentru consolidarea adunării fără trecere peste ordin, în centrul 0-10.

#### Jocul „Pomul cu mere buclușe”

Vom așeza pe o masă un șablon cu un pom plin cu mere. mere conțin operații matematice de adunare în centrul 0-10 fără trecere peste ordin, a căror rezultat se află scris pe câte sub forma unui măr.

Elevii se vor așeza în jurul pomului, pe scăunele.



Aceste  
0-10,  
un jeton

bețișoare,  
calculele  
mărului

elev care  
operație

Fiecare elev va primi  
cu ajutorul cărora va efectua  
matematice necesare găsirii  
bucluș.

Vom numi, pe rând, câte un  
va trebui să efectueze câte o  
matematică indicată de profesor, aflată pe pomul de pe masă, apoi să  
găsescă mărul cu rezultatul corect și să îl poziționeze pe șablon.

Elevii vor fi apreciați pentru fiecare răspuns  
corect cu câte un punct. Jocul se desfășoară  
până când toate merele vor fi poziționate pe  
șablon. Câștigătorul jocului este elevul care a

reușit să acumuleze cele mai multe puncte.

Sarcina se poate complica, elevii trebuind să formuleze câte o mică problemă  
care presupune folosirea unei operații matematice indicate de profesor de pe  
șablon, apoi așezarea pe „Pomul cu mere buclușe” a mărului corespunzător  
rezultatului obținut.

Jocul didactic este o metodă eficientă privind formarea interesului cognitiv la  
elevii cu CES. Utilizarea acestei metode sporește gradul de motivație a  
învățării, prin satisfacțiile pe care elevii le obțin, prin rezultatele pozitive ale muncii lor personale.





## A Harmatcsepp szavalóverseny margójára

Zsemlera Eva, gyógypedagógus

Aranyos Ervin Harmatcsepp című verse ihlette azt az iskolánk által szervezett szavalóversenyt, amely 36 sajátos nevelési igényű tanuló számára lehetőséget biztosított verset mondani vagy éppen énekelni.

Abból a tényből kiindulva, hogy az anyanyelvi nevelés és a vers elválaszthatatlan, valamint, hogy a verselésnek pozitív személyiségfejlesztő hatása van, született meg a verseny gondolata.

A vers a tanuló kommunikációs és anyanyelvi nevelésének az összehangolását alapozza meg értelmi, érzelmi és esztétikai nevelés terén.

Amikor egy tanuló a vers szövegét memorizálja önkéntelenül magába szívja anyanyelve szabályait, struktúráját, miközben gyarapszik a szókincse és különböző nyelvi képességei. Amikor a memorizálás után hangosan szaval, akkor csiszolja kiejtését és igyekszik minél tisztábban beszélni. Ezzel

párhuzamosan

megtanulja

kifejezni a szavak mögötti üzenet érzelmi töltetét.

Nagy odaadással, remegő hanggal, tanítóik biztató tekintetében fogódzva szólaltak meg a szebbnél szebb alkotások a klasszikus és kortárs költők tollából.

Meghívott vendégünk, **Benő Kinga színművésznő** empátiával, a gyermeki lélek iránti tisztelettel véleményezte az elhangzott szavalatokat.

Tudva, hogy verset a hangulatok, rímek felől megközelítve tudjuk a közelebb hozni a sajátos nevelési igényű tanulók lelkéhez, a színművésznő egy közös verselésre (Szabó



Lörinc: Tavasz) hívta a tanulók és tanítók közösségét. A közös verselés erősítette és mélyítette tanuló -tanító kapcsolatot, a szavaláshoz kapcsolódó pozitív élmények által a vers derű forrásává vált, örömforrást jelentve, esztétikai, társas élményt nyújtott, amely által olyan pozitív belső energiák szabadultak fel, amelyek a tanulók érzelmi intelligenciájának fejlődését nagy mértékben szolgálták.

Az Esély Mindenkiért Egyesület által felajánlott népszerűségi díjat Szász Attila IX. osztályos diák nyerte el.

A szavalóverseny szervező bizottsága.





## Flori de primăvară

*Profesor educator: Hallai Anca-Maria*

### Materiale necesare:

- hârtie creponată
- lipici
- hârtie verde
- capsator
- pai
- foarfecă



### Pasul 1 – Floarea

Pentru a realiza floarea este nevoie de 10



pătrate de hârtie creponată cu dimensiunea de 7/7 cm.

Cele 10 pătrate se suprapun și se prind la mijloc cu ajutorul unui capsator..

După ce pătratele de hârtie creponată au fost capsate împreună, acestea se decupează în formă de cerc.

Fiecare fâșie de hârtie creponată trebuie ridicată și strânsă la centru pentru a obține floarea.

### Pasul 2 – Tulpina

Materialele necesare pentru a realiza tulpina sunt: un pai, hârtie verde și lipici.

Se decupează o fâșie de hârtie verde mai lungă cu aproximativ 1,5 cm decât paiul și lată astfel încât să se poată înfășura în jurul paiului.

Se lipește hârtia în jurul paiului astfel încât în partea de sus să rămână surplusul de hârtie.



Surplusul de hârtie se taie în 4 fâșii până la pai.

### Pasul 3 - Frunze și asamblarea florii

Din hârtia verde se decupează două frunze la dimensiunea dorită și se lipeșc pe tulpină.

Pentru a asambla floarea, se atașează partea superioară a tulpinii de spatele florii prin lipire.



## Mert játszani jó!

Andrási Melinda, gyógypedagógus

**„A játék megolajozza a testet és a lelket.” (Benjamin Franklin)**

A játéknak számos meghatározása létezik, de én most azt fogalmazom meg, mit is jelent számunkra, az osztályközösségen belül a játék. Előkészítő osztályos gyógypedagógusként, fontosnak tartom a mindennapi tevékenységeinkbe beépíteni a játékot, mivel a gyerekek figyelme hamar lankad, hosszú távon nem lehet lekötni őket, de egy-egy játék beiktatásával a tanulási folyamat elején, végén, vagy akár közepén, érdekesebbé, vidámabbá tehetjük a tevékenységeinket a játékok segítségével.

Néhány perces didaktikai játékokat játszunk motivációként, a gondolkodás megindítására, óra elején, vagy, ha úgy látom fáradtak, óra közben, elmélyítés, gyakorlás, összegzés gyanánt óra végén.

Tapasztalatom, hogy a didaktikai játékok nevelő hatása akkor érvényesül, ha óráinkon rendszeres a játék. A játék egyaránt nagyon fontos a pedagógiában, a pszichológiában, a szociológiában, sőt, a mindennapi életben is. Pedagógiai szemmel nézve a játék elengedhetetlen része az oktatásnak. Fontos, hogy ne fásuljanak el a gyermekek a tanulás közben, fel tudjanak lélegezni, tudjanak egy kicsit mozogni, valamint absztrahálni a tudást, amit átvettek, más esetben alapozni egy új tananyagot. A játék az óra része, amelyet a gyermek valóban élvez és észrevétlenül fejlődik közben. A gyermekközpontú oktatás lényege a játék. A továbbiakban néhány játékot mutatnék be azok közül, melyeket alkalmaztam a tanítási óráimon.

### **Játékkatalógus:**

#### **Nagymozgásos játék:**

A gyerekeknek, de főleg a kisebbeknek nagy mozgásigényük van, amit célszerű valamilyen formában levezetniük. Miért vagyok lelkes híve a benti mozgásos feladatoknak? Mert

- inkább szervezett formában mozogjanak, mint egymás és az én fejemen táncolva.
- a közös mozgás erősíti a közösséget.
- mozgásuk ügyesedik, finomodik.
- jobban alkalmazkodnak a felnőttek utasításaihoz.
- a csoport bármelyik tagja részt vehet a foglalkozáson.



- koncentrációs képességük, figyelmük a mozgás hatására ugrásszerűen növekszik. Nem igényel nagy beruházást, inkább némi elszántságot és találékonyságot a pedagógusok részéről.
- a mozgás után könnyebben kezelhetőek

## 1.Mozgáskotta módszer

Ehhez a játékhoz szükségünk van karton papírra, színes ceruzára, ollóra és ragasztószalagra. Ezekből talp-, illetve tenyérnyomatot készítünk, melyeket kivágunk, színezzük, majd padlóra ragasztunk, a gyerekek a mintát követve kell ugráljanak. Tetszés szerint helyezhetők el ezek a lenyomatok a padlón, vagyis a mozgás, ugrálás mellett a jobb, bal irányokat is gyakorolhatjuk, illetve a figyelmük is fejlődik ezen játékkal, mert koncentrációt igényel.

Megjegyezném, hogy az eredeti játékhoz szükséges alapanyagokat a saját erőforrásainknak megfelelően alakítottuk, amit a gyerekekkel közösen készítettünk el, így a játék élménye is nagyobb volt.



## 2.Ügyességi, célbadobós játék

Ezt a játékot is, mint általában mindenkit amit játszunk, a saját erőforrásainkhoz igazítottuk. A játékhoz szükség volt 10 darab műanyag pohárra, illetve színes labdácskákra. Ennek hiányában, minden gyerek választott egy kedvenc színt magának, és abból a színű krepp papírból, papír galacsint, labdát formált. Minden gyereknek azonos számú papírlabdája volt, melyek segítségével, bele kellett találniuk a poharakba. A lényege, hogy minél több labdát sikerüljön bedobni. Ez a játék fejleszti a gyermek ügyességét, egyensúlyérzékét, a nagymozgásokat, az érzékelést, a térlátást, a szem-kéz koordinációt.



### 3. Hang- és mozgásutánzó játék:

Ki ne szeretne mozogni kicsit az egész napos üldögélés után? Ez a játék egy számítógépes játék, melyben a számok 1-től 14-ig vannak elhelyezve, minden szám alatt egy feladat bújkik meg. A gyerekek mindenike választ egy –egy számot, majd megnézzük, milyen feladat van elrejtve az adott számnál, és azt kell leutánozzák. Ez lehet mozgás vagy hang utánzása. Pl. ugrálj 5-öt úgy, mint a béka, csinálj úgy, mint egy madár, járd úgy, mint egy törpe addig míg 10-ig számolsz. Stb.

Ez a játék fejleszti a gyerkőcök mozgáskoordinációját, alkalmas az egyensúlyérzék fejlesztésére, az izmok erősítésére, a koncentráció, összpontosítás javítására.



### Finommotorika, szem-kéz koordináció fejlesztésére alkalmas játékok:

Minden első osztályban, de kicsit nagyobbak esetében is gond van a gyerekek kez ügyességével, finommozgással és ezért az ilyen gyerekeknek a betűalakítás sem megy olyan könnyen. Ennek javítása érdekében az órákon olyan feladatokat, gyakorlatokat végzünk, melyek segítségével ezek a készségek



fejlődnek. Pl. gyurmázás, gyöngy fűzés, építő kockákkal való játszás, papír tépés, papír vágás, puzzle kirakása, cipőfűzés, szőnyeg szövés, gyufa emberkéik kirakása, vonalvezetés, szín szerinti szétválogatás stb.



Végző következtetésként, az oktatás minden szakaszában meg kell jelennie a játéknak a fejlődés érdekében. A játékok során szerzett tapasztalatok pozitívan hatnak a későbbi bensőséges emberi kapcsolatok kialakítására, szokások elsajátítására, alkotva tanulásra, ok-okozati összefüggések megértésére.

A játék során felélénkül a gyermek érdeklődése, tudásvágya. Úgy sajátít el új ismereteket, hogy közben örömet leli benne, átéli az alkotás izgalmát, megtanulja szeretni azt, amit csinál, közben pedig olyan készségek is fejlődnek, mint a problémakezelés, a kommunikációs készség, vagy a döntési képesség.

**JÓ JÁTSZÁST KÍVÁNUNK MINDENKINEK!**

## Activități de primavară

*Profesor psihopedagog Moldovan Mihaela Loredana*

Cu prilejul venirii anotimpului Primavara, elevii grupei de preșcolari împreună cu profesorul psihopedagog Moldovan Mihaela Loredana, au desfășurat activități specifice acestui anotimp.

În cadrul acestor activități elevii au învățat despre acțiunile care au loc în grădină, despre legumele timpurii, dar și frumoasa poveste „Ridichea uriașă”.

Disciplinele vizate au fost: Activități de dezvoltare senzorio-motorie, Activități de explorare a mediului, Activități de interacțiune în diferite contexte și Educație plastică.

Atitudinile și valorile urmărite au fost: manifestarea activă în cadrul unui rol social, atitudinea pozitivă față de colegi, recunoașterea legumelor timpurii, urmărirea șirului evenimentelor dintr-o poveste, implicarea și colaborarea în echipă.

### 1. Activități de dezvoltare senzorio-motorie:



### 2. Educație plastică:





### 3. Activități de interacțiune în diferite contexte



### 4. Activități de explorare a mediului



## **Érzelmi intelligencia fejlesztésének lehetőségei: módszerek, eszközök és eljárások**

*Bartha Orsolya, gyógypedagógus*

Növekvő érdeklődés tapasztalható az érzelmi intelligencia, szociális és érzelmi kompetenciák fejlesztése iránt, illetve ezek fejlesztését elősegítő módszerek megismerése iránt, mivel nagyon sok gyermek és felnőtt küzd szociális-, érzelmi- és viselkedés problémákkal. Gyakran fordulnak elő kötődési nehézségek, hiányoznak az elemi érzelmi odafordulások a másik emberhez, nem vagy nem jól ismertek az együttműködés formái, nem vagy elégtelenül alakult ki a tolerancia, az empátia.

Kevés olyan program vagy kezdeményezés van (Romániában a személyiségfejlesztés tanóra, mely a tanácsadás törzs része a kerettanterv szerint az előkészítő, I. és II. évfolyamon), mondhatni hiányzik az olyan program és kezdeményezés, amelyben a szociális és emocionális készségek, képességek fejlesztése az iskolai oktatás szerves részeként működne. Romániában, iskolapszichológusok tarthatnak kiscsoportos, személyiségfejlesztő foglalkozásokat azoknak a gyermekeknek, akiket a szűrés során erre rászorulóknak tartanak, esetleg tanítónő ajánlására választanak ki. Erre azonban a gyakorlatban kevés lehetőség van, az iskolapszichológusok "leterheltsége" nem mindig teszi lehetővé ezt.

Különböző személyiségfejlesztő, kreativitást és érzelmi, illetve szociális készségeket, képességeket fejlesztő csoportok működnek iskolán kívül, elsősorban alapítványok kezdeményezésében, de számuk elenyésző a mellett, hogy erre mekkora szükség lenne és milyen súllyal esik latba az érzelmi intelligencia, ha az életben való boldogulást nézzük felnőttkorban.

De lássuk most az érzelmi intelligencia fejlesztésének lehetőségeit.

### ***Csoportos személyiség fejlesztés kisiskoláskorban***

Az érzelmi és szociális tanulás megvalósulhat tervezetten is, iskola utáni tevékenységek formájában, olyan csoportok szervezésével, ahol a cél az érzelmi intelligencia fejlesztése lehet.

A fejlesztő csoportokban a leggyakrabban használt módszer a strukturált játék. A gyermek világának természetes alkotóeleme a játék. Ezen keresztül léphetünk be ebbe a világba. Minden választott játék egy jól meghatározott készséget, képességet fejleszt, és igazodik a gyermek fejlettségi szintjéhez. Ez a módszer nemcsak verbális úton való „kinyílásra” serkenti a résztvevőket, így biztosítva egy hatékonyabb bevonódást, hanem az érzelmi intelligencia fejlesztésére is alkalmas, mivel az érzelmek felismerése és kifejezése, az önbizalom és önértékelés, az empátia, az együttműködés, a csoport iránti elköteleződés, a konfliktuskezelés, valamint a tolerancia is fejleszthetők rajta keresztül. ( Kacsó Erika és Bartók Éva, 2010)





### ***A strukturált játékok módszere***

Amint már említettük, az érzelmi és szociális készségeket és képességeket, illetve a személyiséget fejlesztő csoportok leggyakrabban használt módszere a strukturált játék.

A személyiségfejlesztő módszerek egy sajátos munkamódja, a gyermek életeleme a játék. Benedek László (2005) megfogalmazza, hogy a megfelelően megválasztott játékok sűrítetten, nagy hangsúllyal képviselnek bizonyos csoportdinamikai jellegzetességeket. Így hát, a játék, mint ilyen, alkalmas nemcsak a gyermek megismerésére, hanem személyiségformálásának is tökéletes eszköze.

A strukturált játék az érzelmi intelligencia fejlesztésének egyik gyakorlati lehetősége is, mivel alkalmas az önbizalom és önértékelés, az empátia, az együttműködés, a csoport iránti elköteleződés, a konfliktuskezelés valamint a tolerancia kialakítására és növelésére. (Kádár Annamária, 2012)

A csoportvezető olyan irányokat tűz ki, amelyeknek konkrét céljuk van (bizonyos képességek fejlesztése) és ezek megvalósítását strukturált feltételek között kell végrehajtani. Ezek a célok a következők lehetnek: a csoportkohézió erősítése; csoportközi együttműködés elősegítése; csoportközi kommunikáció fejlesztése; empátia fejlesztése; érzések kifejezése; csoportos döntéshozatal megsegítése; nem verbális és verbális kommunikáció fejlesztése; érzések kifejezésének serkentése; önismeret; önérvényesítés; vágyak tudatosítása; hatékony konfliktuskezelés; személyészlelés elősegítése; feszültség- és szorongásoldás; visszajelzés adásának és kapásának bátorítása, illetve kezelése; bizalom kialakulásának facilitálása; viselkedés változás ösztönzése; tolerancia; kreativitás fejlesztése. Természetesen ugyanaz a játék egy időben több célt is szolgálhat.



A strukturált gyakorlatokhoz szorosan hozzátartozik a gyakorlat során megélt események verbális feldolgozása, megbeszélése. Lehet, hogy kezdetben csak annyit kapunk, hogy jó volt vagy rossz volt egy tevékenység. De a csoportvezető mintájába kapaszkodva, lassan megtanulják, hogy visszajelzéseikben egymás megértésére, beleérző, megértő, segítő magatartásra törekedjenek.

Szitó (2009) szerint igen fontos, hogy egy személyiségfejlesztő, tematikus önismereti csoportban a csoportvezető tiszteletbe tartsa a gondolat-megosztási és megbeszélési fázisainak teljességét. Például vita segítségével a csoporttagok felmerülő ötleteket tudnak kiértékelni, ugyanakkor ezen alkalmak kapcsán megélt érzelmeik biztonságos környezetben való megosztásával önbecsülésüket növelik, ami visszahat majd mások véleményének megértésére és megbecsülésére.

### ***„Lelki edzés” az érzelmi intelligencia fejlesztésének szolgálatában***

A különböző meditációs, relaxációs gyakorlatokkal való megismerkedéssel a gyermekek lelki tárházának, belvilágának feltöltekezését szolgáló, tartalékok gyűjtésére alkalmas eszközöket teszünk a gyermekek kezébe, hogy ezekkel érzelmi intelligenciájuk áthassa az értelmet, erősödhessen az a képességekészletük, melynek működtetése hozzájárul a jóllét kialakulásához, illetve az életben való, további boldoguláshoz.

Ezen a téren a felkínált és választható utak a gyermek fejlődés-fejlettségi szintjéhez igazodnak. Részben mozgásos irányvételűek, részben mentális módon, a belső utak lélektani szabályait követve “ültethetők be” a gyermek világába.

Bagdy Emőke (2017) könyvében leírja a gyermekeknél használható relaxációs, meditációs lehetőségeket, fokozatosan vezetve be őket ebbe, figyelembe véve az életkori sajátosságokat is, nem csak az addigi jártasságot a témában. Minden korosztályban két nagy területre osztja a gyakorlatokat, melyeket előszeretettel ajánl alkalmazásra szülőknek, pedagógusoknak.

- relaxációs és stresszkezelési képesség kialakításához hozzájáruló gyakorlatok
- mozgásalapú relaxációs gyakorlatok, tréningek



- testi önismeret-fokozó elemek
- belső utak módszercsoportja, lelki edzések és belső megerősítések tematikus rendszere

A szerző megfogalmazza, hogy a gyakorlatok tárháza nagy választási szabadságot kínál, a gyermek vagy gyermekek fogadóképességén és gyakorlatcsoportokhoz fűződő viszonyán múlik, hogy melyek kerülnek alkalmazásra. Például különbség lehet a gyakorlatválasztásban egy extrovertáltabb gyermek/csoport és egy alaptól befelé fordulóbb gyermek/csoport esetében.

### ***Érzelmi intelligencia fejlesztése mesével és drámajátékokkal***

Bettelheim (2005) szerinti a gyermek erkölcsi-szociális érzelmei mesékkal, szerepjátékkal, bábozással és dramatizálással is fejleszthetők.



Az élő mese az érzelmi intelligencia fejlesztésének kitűnő eszköze, mivel olvasás közben a gyermek azonosul a szereplővel és belső, szimbolikus úton dolgozza fel a feszültséget. Mese elolvasása után jó, ha a gyermeket megtanítjuk erre reflektálni, hozzászoktatjuk ahhoz, hogy gondolkodjanak el a történeten és saját életükön olyan kérdéseket feltéve, mint pl. „Mi a fontos számodra? Milyen álmaid vannak?”. Ez arra ösztönzi a gyermekeket, hogy hasonlítsák magukat a szereplőkhöz és saját problémáikra találjanak megoldást. A kérdések egy elmélyültebb beszélgetéshez vezethetnek a meséről. (Bettelheim, 2005)



A karakterekkel történő azonosulás empátiát ébreszt, a metaforák pedig abban segítik a gyermekeket, hogy nehézségeikkel és félelmeikkel megbirkózzanak. A képzelőerő fejleszti a divergens gondolkodást, a meséken való elmélkedés abban segít, hogy önazonosságuk formálódjon. A mesék fontos szerepet töltenek be a gyermeki jóllétben, nem is beszélve a nyelvi fejlődésre gyakorolt sokféle jótékony hatásról. (Roobrouck, 2018)

Bettelheim (2005) szerint a játék azért fontos a gyermek életében, mivel segíti a külső és belső világ integrálásában. A játék inspirációt, ihletet igényel és abban az esetben, ha ez nincs meg, helyére a depresszió vagy az agresszió lép. A játék tartalma lehet feszültség-levezető is, az ismételt eljátszás csökkenti a szorongást és az indulatot. A játék során a gyermek képes félelmetes eseményt saját kontrollja alá vonni úgy, hogy megismétli és közben vágyainak megfelelően változtatni tud az eredeti helyzeten. Valójában sokáig ez a gyermek önálló és aktív eszköze az érzelmi konfliktusok semlegesítésére. A játék feszültség-levezető jellegét a játékterápiák hasznosították. A szerepjátékok által a gyermekek jellegzetes szerepviselkedéseket tanulnak meg és bővül a világról szerzett ismereteinek köre. Kisgyermekkorától a kisiskoláskorukon át a játék több fejlődési stádiumon megy keresztül. Öt-hat éves korban megjelenik a valódi szerepjáték, amikor kiválasztott és eljátszott szerepen keresztül jelenik meg a téma. Ez már jó alapul szolgál a dramatikus játéknak is.

Kétségkívül az erős érzelmi benyomás, az átélés tudatosítása a drámajátékok módszere és célja. Ha a gyermek megkérdezi, mit jelent a vak, adhatunk egy értelmi választ: „az, aki nem lát”, de felszólíthatjuk, hogy csukja be szorosan a szemét és próbáljon kimenni az osztályból. Második válaszuk erős érzelmi hatást kelt majd, megadja a személyes tapasztalást, s az általa nyert ismeret mélyebben rögzíthető.

Még ma sem tisztázott teljes mértékben, mit is kellene fedniük a drámajáték, a drámapedagógia fogalmaknak. Annyi azonban már bizonyos, hogy a gyermekszínjátásban – sem pedagógiailag, sem lélektanilag – nem a produkció a fontos, hanem az oda vezető út. (Rusz Csilla, 2004)



Drámajátéknak nevezünk minden olyan játékos emberi megnyilvánulást, melyben a dramatikus folyamat jellegzetes elemei lelhetők fel. (Gabnai Katalin, 2001)

Egy drámai szituációbeli cselekvés eljátszásával, a cselekvések háttérének, az érzelmi indítékok átélésével, a szereplőkkel való azonosulással a gyermek az érzelmi-művészi megértés magas iskoláját járja ki, miközben páratlan megjelenítési készségét érvényesíti. (Rusz Csilla, 2004)

A drámapedagógia a XX. századi személyiségközpontú reformpedagógiák egyike. Nevelési célkitűzésében nemigen különbözik a többiektől (Waldorf, Freinet, Rogers). Módszerbeli különbségek vannak. A drámapedagógia, ahogy a drámajáték kifejezés is mutatja, a tevékenységet a játékra alapozza, pontosabban a játéknak a pszichológia által is igazolt személyiségfejlesztő mozzanataira. Figyelembe veszi mindazokat a megállapításokat, amelyeket a tudomány az ember játékával kapcsolatban felderített, nevezetesen, hogy mely életszakaszban mi a játék jellegzetessége (utánzójáték, fantáziajáték, szerepjáték, szabályjáték stb.). A játék egészén belül a drámapedagógia számára a drámajáték, azaz a dramatikus vagy dramatizáló játék a legfontosabb, mégpedig annak az a variációja, amely az improvizációra épül. A drámapedagógia módszerének másik sajátossága, hogy a nevelői munka mindig csoportban zajlik, azaz közösségi jellegű és célzatú. Hogy a közösségben zajló pedagógiai munka eredményes legyen, ki kell alakulnia a csoporton belüli baráti légkörnek, amely aztán lehetővé teszi, hogy őszintén és elmélyülten „improvizáljanak”. Ennek érdekében a pedagógus a gyermek énképének kialakítására törekszik, az empátia és a tolerancia fejlesztésére. A pedagógus nem egyénileg foglalkozik tanítványaival és nem terápiás céllal, hacsak nem ez a feladata egy speciális osztályban.

A drámapedagógia az önismereti és az érzelmi kultúrát fejlesztő játékokat éppúgy dramatizálja, szituációba illeszti, mint a szocializációs gyakorlatokat. A drámapedagógia gyakorlatilag már óvodáskortól alkalmazható, elsősorban a szenzomotoros megismerés során. A mese, a történet elmesélését az óvónő gesztusokkal kísérheti, amelyeket a gyermekek ösztönösen ismételnék. A mimézis (pantomim) ebben a korban elsősorban ügyességüket, mozgáskéességüket, megfigyelőkészségüket fejleszti: ehhez társul a bábos teátrumélmény, amely átélhetőségével járul hozzá empátiás készségük, esztétikai érzékük felszínre hozásához. A szerepek megtanulása, eljátszása, újrájátszása, „az anyásdi, apásdi, doktornénisdi, főzőcskésdi” játékok kétéves kortól már megjelennek.

Az első osztályosok egyrészt folytatják az összetettebb mimézisjátékokat, másrészt képesek már önálló, kreatív játékok létrehozására. Ebben a korban már nem hanyagolható el egyetlen alkalommal sem a drámajáték utáni megbeszélés, az élmények megfogalmazása és tudatosítása. Míg a mimézis uralja a 3-6 éves gyermekek dramatikus játékát, addig a konfliktus kap egyre hangsúlyosabb szerepet a 7-10 évesek

drámajátékaiban. A személyes és társadalmi viselkedések eljátszása, megtanulása egyidőben, párhuzamosan vonul végig a dramatikus nevelés különböző fokain.



Az említett módszerek bevezetése megóv a szakmai monotóniától, az egyoldalúságtól, a csoportvezető pedagógus személyiségét is fejleszti. A drámapedagógia alkalmazásával fejlődik a tanító közlő-képessége, empátiakészsége, szuggesztív ereje, személyisége nyíltabbá válik, nő kisugárzásának képessége, érzelmeinek, akaratának kifejezésre juttatása. Mivel a pedagógus elsődleges munkaeszköze saját személyisége, amit tesz, mond, képvisel, az mind személyiségén átszűrődve jut el tanítványaihoz. Szükség van a pedagógus személyiségének „csiszolására”, „újítására”, amiben a drámapedagógia nagymértékben segít. A drámapedagógia mint módszer nem tanulható meg sem egy, sem tizenegy tanfolyam során. Ez az a módszer, amit állandóan lehet tanulni, tanulmányozni, tökéletesíteni, egy egész életpályán keresztül.



## Rolul muzicii, ritmului și al mișcării în activitățile de învățare ale copiilor cu deficiențe severe

*Profesor psihopedagog Hărșan Melania*

Pornind de la premisa că „**rolul principal al muzicii, ritmului, mișcării este dezvoltarea fizică și emoțională a copiilor cu CES**”, în activitatea noastră de zi cu zi introducem treptat în funcție de dispoziția copiilor și ținând cont de nivelul de dezvoltare pe care aceștia îl au, câte un element sau două după caz, în activitatea de învățare.

Practica a evidențiat că în cazul deficiențelor mintali și hiperactivi muzicoterapia are rol în ameliorarea inhibiției voluntare a actelor motorii și în realizarea unor performanțe. La cei cu instabilitate emoțională s-au observat o diminuare a tensiunilor, reducere a activității și o îmbunătățire a cooperării în cadrul grupului; iar la cei cu tulburări de relaționare, o participare spontană la activitățile de grup. Această formă de terapie am aplicat-o atât individual cât și pe grupuri mici.

Prin muzicoterapie se urmăresc obiective precum:

- **Favorizarea comunicării;**
- **Promovarea expresiei corporale și a abilităților motorii;**
- **Favorizarea socializării/ comunicării;**
- **Învățarea relaționării.**

**Favorizarea comunicării** implică un proces ce constă în îmbinarea unor melodii și ritmuri ce invită copiii să interacționeze cu alți colegi din clasă și le oferă oportunitatea de a recunoaște semnalele și codurile de comunicare, astfel încât să poată dobândi capacitatea de a comunica.

**Promovarea expresiei corporale și a abilităților motorii:** utilizarea mișcărilor coordonate și articulate ajută la urmarea unui model și fixarea atenției (în cazul nostru la lecția fixată- învățarea/repetarea culorilor semaforului roșu, galben, verde; formelor geometrice-cercul; numărarea/indicarea 1,2,3 etc.). Folosesc mișcarea corpului (sau a unor segmente ale corpului) pentru a repeta același tipar (al doilea caz-mișcare,fond muzical, pășirea dintr-un cerc în altul, respectarea rândului repetând culorile, formele geometrice, imitare).





**Favorizează socializarea/comunicarea:** îmbinând muzica cu jocurile de mișcare ritmică ei învață să distingă diferite părți ale corpului, numerele, cifrele și multe altele în funcție de nevoile/caracteristicile fiecărui copil.

**Învățarea relaționării:** muzica poate fi folosită la încheierea unei activități fiind una calmă, folosind mișcări lente însoțite de o tehnică de respirație profundă, ritmică.

Este de remarcă faptul că prin muzicoterapie am observat o evoluție lentă dar progresivă în dezvoltarea abilităților motorii, comunicare verbală și nonverbală, relaționare și nu în ultimul rând, în formarea și perfecționarea deprinderilor de autoîngrijire.



# A SAJÁTOS NEVELÉSŰ GYERMEK FOGALMI GONDOLKODÁSÁNAK JELLEMZŐI ÉS FEJLESZTÉSI LEHETŐSÉGEI

Balla Emőke gyógypedagógus

Az iskolai tanítás –tanulás folyamatának sorsdöntő pontja, hogy miként alakulnak ki a tanulóknál az ismeretek alapjait képező fogalmak. A fogalomalkotás milyensége nemcsak az ismeretek tartósságát befolyásolja, hanem azt is, hogy hogyan tudja a tanuló a problémamegoldás során felhasználni azokat.

A fogalom kialakulásának alapja a tapasztalat. Viszont ezt a külső megtapasztalás a gondolkodási műveletek közreműködése által lesz maradandó. A gondolkodási műveletek segítségével tudjuk az egyes dolgokat elemezni, a tulajdonságokat azonosítani, a közös jegyeket kiemelni, egységbe foglalni, és az összefüggések feltárása után a fogalmakat megfelelő kategóriába sorolni.

A SNI tanuló gondolkodása az esetek többségében megreked a manipulatorikus gondolkodás szintjén. Ez a cselekvésben történő gondolkodás nem verbális jellegű, egységeit érzékleti képek, mozdulatok képezik.

A fogalmi gondolkodás a cselekvésbe ágyazott gondolkodáshoz hasonlóan problémahelyzetek megoldására irányul. A cselekvésbe ágyazott gondolkodástól a gondolkodás egységei és műveleti szintje tekintetében tér el. A fogalmi gondolkodás verbális jellegű, egységeit fogalmak képezik, szerkezetét a nyelvi rendszer alkotja.

Kutatások által alátámasztott tény, hogy a letisztult fogalom sohasem szakad el teljesen a sokszínű konkrét tapasztalati alanyagtól.

A fogalom tartalmát fogalmi jegyek alkotják, amelyek három csoportba sorolhatóak. A fogalom *logikai jegyei* azok, amelyek alapján az adott fogalmat el tudjuk helyezni a fogalmak logikai rendjébe, a fogalom *funkcionális jegyei* azok a jegyek, amelyek a gyakorlati élettel, hasznossággal függnek össze, a fogalom *érzékletes-konkrét jegyei* azok a jegyek, amelyek látás, hallás, tapintás útján ragadhatók meg.

A fogalom kialakulásakor a szó először a fogalom érzékletes és funkcionális jegyeit tartalmazza. A szó mögött levő gondolati tartalom ezen a szinten még nem tekinthető szigorúan vett logikai fogalomnak, mivel nem általános, nem objektív és nem rendezett. *Nem általános*, mert csak egy tárgy tapasztalati anyagát tartalmazza, *nem objektív*, mert cselekvéses, hangulati, érzelmi elemeket foglal magában, és *nem rendezett*, mert a tapasztalati jegyek között lényeges és lényegtelen nem különült el. Az iskolai oktatásban, a felnőtt beszédben a szavak a fogalmak logikai tartalmát fejezik ki. Ennek a magasabb szintű gondolkodásmódnak és az értelmi érésnek a hatására a gyermek érzékletes és funkcionális jegyeket tartalmazó fogalmai differenciálódnak, és fokozatosan elkülönülnek a fogalom lényegi, logikai jegyei. Ez a folyamat először egy sajátos közbelső helyzetet eredményez. A gyermek megérti azt a gondolatmenetet, amelyhez a fogalom logikai jegyeinek absztrakciója szükséges, esetleg egy-egy meghatározási feladatnál el is végzi ezeket az elvonatkoztatási gondolkodási műveleteket, de általában még mindig a fogalom funkcionális és érzékletes jegyei szintjén gondolkodik. A fejlődés utolsó szintjén a szó mögötti gondolati

tartalomban dominálóvá válnak a fogalom logikai jegyei, a fogalom beépül a fogalmak hierarchikus rendszerébe.

A konkrét fogalmak kialakításának lépései:

#### 1.A konkrét fogalmak érzéketes jegyeinek megismertetése

- a tárgy elsődleges, domináns érzékleti tulajdonságainak a látás útján történő leválasztása
- a tárgy elsődleges, domináns érzékleti tulajdonságainak a hallás-szaglás útján történő leválasztása
- a tárgy téri sajátosságainak a tapintás útján történő leválasztása

#### 2.A konkrét fogalmak funkcionális jegyeinek megismertetése

- a tárgy különböző élethelyzetekben való alkalmazása, a *funkcionális rögzülés* (Lénárd) elkerülése érdekében.

#### 3.A konkrét fogalmak logikai jegyeinek megismertetése

- a tárgy általánosított, objektív, rendezett, valamely osztályhoz tartozó

A fogalom kialakítás folyamatában a sajátos nevelésű igényű tanulók esetében ajánlott:

- a gondolkodási menet felosztása kis lépésekre-részproblémákra
- a gondolkodási műveletek tudatosítása, verbalizálás által
- a gondolkodási folyamatot meghatározó érzelmi - akaratí tényezők, a személyiség sajátosan egyéni jellemzőinek feltárása.

A fogalom kialakulásában meghatározó gondolkodási műveletek lajstroma: analízis, szintézis, elvonatkoztatás, konkretizálás, összefüggések felfogása, összehasonlítás, kiegészítés, általánosítás, analógia, ténymegállapítás.





# MUZICOGRAMA

## Metodă eficientă de educare a auzului muzical la copiii cu CES

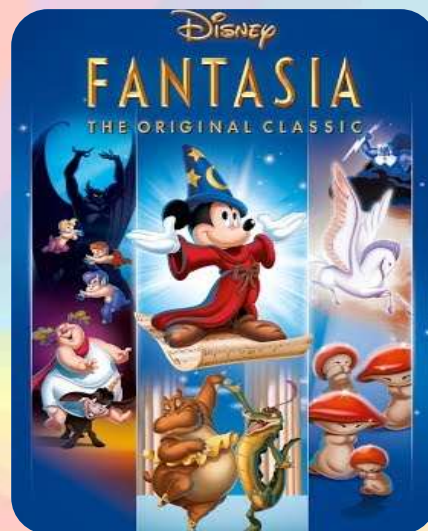
Profesor psihopedagog, Mihaela ȚAMBREA

Muzica este cea care ne însoțește mereu, indiferent de ocazie, mediu sau companie.

Dezvoltarea auzului muzical se realizează în mod obișnuit în mediul educațional prin audiții active, cu sarcini de lucru. Metoda prezentată, cea a muzicogramei, reprezintă un mediu creativ și recreativ pentru elevii cu CES.

Concept apărut în anii 1970, muzicograma a fost fundamentată de către belgianul Jos Wuytack. Acesta a dorit să abordeze audiția muzicală sub o formă interactivă, pe baza căreia elevii să își formeze cu mai mare ușurință propriile păreri. (Wuytack, 1989, *Fiche pratique sur l'audition musicale active. Musique et Culture*)

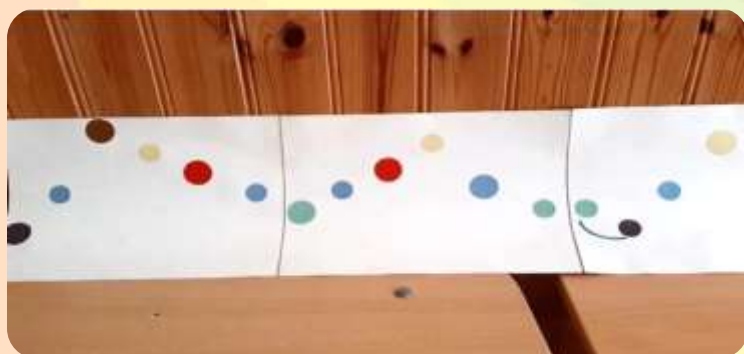
Muzicograma reprezintă o metodă de ascultare activă a muzicii, elementul auditiv fiind completat de *simboluri* sau *imagini*. Ea înlocuiește partitura muzicală, pe care o persoană care nu aprofundează studiul muzicii în detaliu sau un elev cu CES nu o înțelege. Fiind o strategie care adaugă muzicii ascultate elemente vizuale, participanții își dezvoltă atenția în două direcții: prima, asupra muzicii în sine și a doua, asupra corelării vizualului cu muzica. Drept exemplu de muzicogramă, preluat din desene animate, putem să vorbim despre animația lui Walt Disney, *Fantasia*, în care muzica lui Paul Dukas este exprimată cu ajutorul vrăjitoriilor magicianului.



### Metodologie de realizare a muzicogramei

Precum în cazul audiției muzicale, și în momentul în care se propune realizarea unei muzicograme este nevoie de respectarea unui algoritm de desfășurare a activității. Având la bază două momente principale, Wuytack își propune ca ascultătorul să participe activ înainte și în timpul audiției, să își concentreze atenția asupra recunoașterii materialelor muzicale pregătite anterior și să poată analiza, prin perspectiva elementelor muzicale, structura lucrării.

Primul moment din activitatea de realizare a muzicogramei îl reprezintă contactul elevilor cu exemplul muzical.



Cel de-al doilea moment este reprezentat de ascultarea muzicii cu ajutorul muzicogramei.

După pregătirea în prealabil a profesorului, unde el își selectează materialul muzical a fragmentului ce urmează a fi audiat, în funcție de nivelul de receptivitate al elevilor cu CES, realizează analiza de formă a muzicogramei și concepe un desen propriu reprezentării acesteia. Elevii sunt puși față în față cu imaginea ce reprezintă muzica învățată de aceștia. După ce este realizată muzicograma, are loc o dezbatere referitoare la simbolurile utilizate. Elevii sunt ghidați în urmărirea liniei melodice pe muzicogramă cu ajutorul unui indicator. De asemenea, cu cât profesorul are o atitudine mai entuziastă, cu atât el îi poate influența mai mult pe elevi spre a fi interesați în ascultarea muzicii de factură cultă.



Creativitatea elevilor cu CES este sporită în cadrul acestei metode mai mult decât la audiție, deoarece nu sunt impuse niște limite. Parcurgerea liniei melodice poate fi însoțită de elemente de percuție corporală asociate unei muzicograme, respectând ritmul impus de piesa studiată.



Pentru muzicogramă este necesar să deținem doar cu o hârtie și câteva creioane/carioci colorate. Elevii sunt activați în procesul auditiv prin stimularea simțurilor auditiv, vizual și creativ. Varianta muzicogramei este de preferat datorită elementelor creative și interdisciplinare pe care aceasta le implică.



## MESÉINK

*Szövérfi Karolina, gyógypedagógus  
Péterffy Csilla, gyógypedagógus*

*„A SZERETET LEGKÖZVETLENEBB MEGNYILVÁNULÁSI FORMÁJA A FIGYELEM!” (Radnóti Zsuzsa)*

A gyermekpszichodráma módszer a felhőtlen öröm, játék megélésén keresztül egy fantáziavilágot teremt, amelyben a gyermek komfortosan mozog. A cél a megküzdési stratégiák és énkép formálása, önbizalom erősítése, a feszültségek oldása és az önkifejező kommunikáció gazdagítása. A csoportok kettős vezetéssel zajlanak, melyben a pszichológiában és drámában képzett szakemberek, egyszerre játszótársként és figyelmes, elfogadó, érző és facilitáló személyként vannak jelen. Drámacsoportvezetőként nem magyarázunk, nem értelmezzünk, nem vonjuk le a tanulságot, az élményeket élménnyel gyógyítjuk.

A drámajátékban az átváltozást, a történetet, a szerepekbe helyezkedést a kreativitás és az egyének személyes története alkotja meg, egy olyan mintha térben, ahol bármi lehetséges és elfogadható. Egy ritka és különleges színtere ez az elfogadásnak és megtartó élmények megtapasztalásának. A csoporttevékenység célja, hogy a gyerek képes legyen változatos szerepekbe beleélni magát, hogy megvalósítsa egyéniségének, személyiségének eddig rejtett lehetőségeit, változatos dimenzióit, továbbá segít az önállósodás, függetlenedés folyamatában, elakadásaik szimbolikus módon történő feldolgozásában. A csoportélmény előmozdítja a kölcsönös megértés és elfogadás légkörének kialakulását és egy olyan megismételhetetlen és egyedi dinamikusan alakuló egységet hoz létre, melyben az egymással töltött idő és történések valódi megtartó erőt biztosítanak. Azok a gyermekek pedig, akik peremhelyzetűek, magányosak, megélhetik, hogy hasznos tagjai lehetnek egy közösségnek. A csoport holding - megtartó - szerepe növelheti az egyén önbecsülését, önbizalmát.

Iskolánkban a gyerekpszichodráma csoportot 5 tanulóval kezdtük el, de két alkalom után az egyik diáktól el kellett búcsúznunk, mivel egyáltalán nem tartotta a csoportszabályokat. A többieknek is nehezen ment, de sikerült sok türelemmel és eltereléssel megoldani a feszültséggel teli helyzeteket. Eddig VI alkalom volt, azokat szeretnénk bemutatni következtetések nélkül, a módszerhez hűen.

Az **első alkalmat** egy közös rajzolással indítottuk, abból hoztunk létre egy közös történetet:

*...Egyszer volt hol nem volt, volt egyszer egy falu ahol élt öt fiú boldogan, végezték a dolgaikat.*

*Egy napon azonban nagy baj történik, becsapódik egy rakéta a faluba, amibe benne van egy utazó, aki világhíróra hívja őket.*

*Ezt az utazást számos gonosz lény akarja megakadályozni, akiket különböző módszerekkel lehetett legyőzni.*

*Az első akadály egy boszorkány volt, akit az egyik fiú csalafintos esze egy uborkával győzött le.*

*A második veszedelem az egy sárkány volt, akit ugyanaz az okos fiú győzött le, hallal jóllaktatva.*

*A következő rettenet maga az Ördög volt, akit egy másik betyár fiú, rózsával behintve semmisített meg.*

*Legyőzve a sok gonoszyt, a győztesek büszkén haza mentek és boldogan éltek.*

A **második alkalommal** maszkokat készítettünk. A következő maszkok jöttek létre: Vámpír- Fantoma, Ördög- Drako, 100 arcú boszorkány, Királykisasszony, Senki. Ezek által a következő történetet találtuk ki, elevenítettük meg:

*...Egyszer volt hol nem volt egy szépséges királykisasszony, akit 7 lakat alatt őriztek. Egy napon kihírdették hogy az kaphatja meg feleségül, akinek sikerül kiszabadítania.*

*Nagy harc lett egymás között, de sehogy se tudták legyőzni egymást mert ugyanolyan erős volt a Vámpír- Fantoma, mint az Ördög- Drako valamint a Senki.*

*Ezt a nagy harcot törte meg a Sárkány megjelenése. A harc alatt a Vámpír- Fantoma a Sárkány mellé szegődött, így a harc folyamán először legyőzték a Vámpírt- Fantomát és utána a Sárkányt.*

*Győzelmüket megünnpelve, lakomát tartottak és nagyot mulattak.*

A **harmadik alkalommal** a szerepválasztás lehetőségét próbálhatták ki, így a következő szerepeket öltötték magukra: Arnold Swarzenegger, Csobán, Cigány asszony, Vándorlegény, Királykisasszony.

Színpadra lépve a szereplők a következő történetet hozták létre:

*...Egyszer volt, hol nem volt, volt egy szépséges királykisasszony, akit két bagoly, 2 kígyó és egy farkas őrzött. A nagyvilágot bejárva, a vándorlegény mindenhol kereste a szépséges Királykisasszonyt.*

*Mikor megtudta, hogy hová van elzárva, akkor rájött, hogy egyedül nem tudja legyőzni és segítségül hívta a többieket: Arnold Swarzeneggert, Csobánt, Cigányasszonyt. Így a Cigányasszony legyőzi a baglyokat, a Csobán a kígyókat, a Farkast- Arnold SW. semmisítette meg.*

*Ezek a szuper erős és talpra esett segítők kiszabadították a Királykisasszonyt, aki megjutalmazta a a segítőköt egy-egy zsák arannyal és meghívta a lakodalomra őket.*



*Volt nagy lakodalom ettek, ittak, mulattak.*

A **negyedik alkalommal** egyéni történet megosztásban volt részünk, a következő szereposztásokkal: kutya, medve, tigris és a vadász.

*...Egyszer volt hol nem volt, volt egyszer egy kutya . Ez a kutya az erdő szélén lakott és egyszer, amikor bement az erdőbe, találkozott az ott lakó tigrissel. A tigris, mikor meglátta erősen nekiment és mondta, hogy birkozzanak meg, ám de a kutya okosabb volt ennél, és azt mondta:*

*- Ne , ne, ne velem birkozzál meg hanem elviszlek valakihez, és elvitte a medvéhez.*

*Odaérve, elkezdtek birkozni és a tigrist legyőzte a medvét a kutya segítségével. Akkor megjelent a vadász, aki elvitte a kutyát magával és a tigris és a medve elszaladt az erdőbe.*

*Túljutva minden bajon ezek után boldogan éltek, mindenki a saját helyén.*

A következő alkalommal, ami **az ötödik** volt, szintén személyes történetet játszottunk le, a következő szereplőkkel: Anya, Kislány, Kisfiú, Farkas, a Kislány Kutyája és a Kisfiú Kutyája.

A történet a következő:

*...Egyszer volt hol nem volt, volt egyszer egy Anya, egy Kisfiú a Kutyájával, a kislány - kutyájával együtt laktak a házba, egy erdő szélén. Nagyon-nagyon szegények voltak. Egy nap az Anya, aki a szegénységtől már nem tudta mit csináljon és gonosz is lett, így szólt:*

*- Nincs amit együnk, már semmi sincs itthon. Elegem van belőletek, nem tudom mit csináljak, azt hiszem el kell adjam a kutyákat.*

*A Kisfiú és a Kislány semmiképp nem akarták, nagyon szerették a kutyáikat. Inkább azt tanácsolták az Anyjuknak, hogy kimennek az erdőbe gombát szedni. Egy kis gondolkodás után,*

*az Anya beleegyezett, hogy menjenek ki az erdőbe gombászni. Közben arra gondolt, hogy ott fogja hagyni a gyerekeket és ezért azt mondta a gyerekeknek hogy a kutyáknak otthon kell maradniuk. A gyerekek nehéz szívvel de beleegyeztek.*

*Elmentek gombászni és egyszer csak arra lettek figyelmesek, hogy az Anyjuk ott hagyta az erdőbe őket. Sírtak, sírtak, elváltak nagyon keseredve. Egyszer csak zajra lettek figyelmesek, hát megjelentek a kutyák.*

*Nagyon örültek a kutyájuknak, de sajnos ők sem tudták a hazafelé vezető utat, így tovább sirtak keservesen. Igen ám, de az okos kutyáknak eszükbe jutott, hogy él az erdőben egy nagyon jószágos Farkas és megkérlik őt, hogy segítsen nekik. Elmentek a Farkashoz, aki szívesen segített és így szerencsésen haza értek.*

*A Kislány nagy örömmel újságolta az Anyának, hogy az erdei jószágos Farkas mentette meg.*

*Akkor a Kislánnyal együtt bement a Farkas a házba, az Anya elmondta, hogy nagyon szépen köszöni, hogy megmentette a gyerekeit és nagyon megbánta amit tett.*

*Akkor a Farkas ( mert hogy ez nem akármilyen Farkas, hanem varázs-Farkas volt ), azt mondta:*

*-Idefigyelj te Anya, adok neked egy rakás pénzt, de megkérlek szépen, ígérd meg, hogy többet ilyent nem fogsz csinálni és vigyázni fogsz a gyerekekre.*

*Az Anya, aki már rettenetesen szégyelte és bánta amit tett, megígérte és ekkor a jószágos Farkas megvigasztalta és átölelte, hogy megbocsájt neki.*

*Akkor az Anya nagy örömmel jelentette be a gyerekeknek, hogy a Farkas milyen jó volt és, hogy most már ézentúl nem kell éhezzenek. A Farkas mikor látta hogy, hogy örülnek, akkor azt mondta, hogy ad nekik még egy nagy házat is és még több pénzt.*

*Nagy lett az öröm a hír hallatára, mindannyian összeölelkeztek, boldogok voltak és a jószágos Farkast meghívták, hogy lakjon velük. Csaptak nagy mulatságot, akkorát, hogy még most is ropják, ha el nem fáradtak.*

*A teljesség igénye nélkül mutattuk be nektek eddigi drámaalkalmainkat, amelyeknek folytatását mi is és a gyerekek is nagyon várjuk, mert mesélni s játszani csodajó.*





## **STIMULAREA REACȚIILOR DE ECHILIBRU LA ELEVII CU ELEMENTE AUTISTE, PRIN EXERCIȚII CE IMPLICĂ TRANSPORT DE OBIECTE**

*Prof. kinetoterapeut, Nicolae-Lucian MOLDOVAN*

Patologia echilibrului este frecvent întâlnită la copiii la care linia gravitației corpului nu se poate menține în interiorul bazei de susținere, datorită fie afectării sistemelor senzitivo-senzoriale implicate în realizarea echilibrului, fie unor infirmități ale aparatului locomotor. Aceste perturbări pot compromite sever stabilitatea acestuia, modul de deplasare, aducându-i prejudicii în toate activitățile, precum și pericolul permanent al căderilor.

Mă voi referi la problematica echilibrului la elevii cu elemente autiste, deoarece, de-a lungul anilor de activitate, am constatat o "fragilitate" generală a coordonării și echilibrului acestora, în cadrul Centrului Școlar pentru Educație Incluzivă Nr.1, Târgu Mureș. Am întâlnit astfel, elevi cu CES, mulți din ei cu autism, care se împiedică și cad, pe gresie, trepte, asfalt, ca să nu menționăm condițiile alunecoase de iarnă. Toate acestea, măresc riscul accidentării, atât în cadrul activităților din școală, cât și în afara ei.

Având în vedere specificul acestor elevi, cu cerințe educative speciale, dificultatea de a-și menține atenția la lecții, slaba implicare și efortul în general mai mare în a-i activa, programa școlară recomandă în cadrul programelor de exerciții și în general, realizarea de activități terapeutice cu un predominant caracter ludic. Exercițiile terapeutice au prin natura lor intrinsecă un caracter repetitiv, existând riscul pierderii atenției și a implicării elevului. Preluând exercițiile terapeutice și transformându-le în jocuri dinamice, se constată o mai mare implicare a elevilor, le crește atractivitatea și implicit atenția alocată de către aceștia activității terapeutice, măbind astfel numărul de repetări reușite până la intervenția plictiselii sau oboselii elevului și realizând astfel o dozare corectă, deci implicit un efect terapeutic crescut/unitate de timp al exercițiului respectiv. Creșterea atractivității exercițiilor se manifestă în mod direct asupra atitudinii elevilor față de lecții și școală, în general, contribuind astfel și la creșterea stării de bine școlare a elevului, adică a well-beingului acestuia.

Majoritatea elevilor ce prezintă în diagnostic elemente autiste sunt dificil de antrenat în jocuri, iar reacția la diverși stimuli nu coincide de multe ori cu a majorității elevilor. Un element comun al acestui diagnostic, mai ales la formele mai grave, este însă mutatul obiectelor dintr-un loc în altul. Am încercat să dau utilitate și scop terapeutic acestei activități, prin câteva elemente:

- ghidarea traseului pe care să transporte obiectele;
- oferirea unor obiecte (ca greutate/formă) ce poate fi transportate de elev, dar interesante pentru el;

- stabilirea unor mici piedici pe traseul dintre sursa obiectului ales de elev și destinația sa finală;
- stabilirea traseelor preponderent prin zonele cu saltele/trepte/planuri înclinate, solicitând astfel intens reacțiile de echilibru ale elevilor.

Aplicând cele de mai sus, am observat o implicare mult mai atentă a elevilor vizați, în cadrul orelor de kinetoterapie, implicare ce a permis utilizarea unor exerciții și a unui număr de repetări ale acestora pe care, sub altă formă, elevii înainte le-au evitat sau chiar refuzat.

Transportarea jaloanelor în vârful planului înclinat, de burete. 10 jaloane înseamnă 10 repetări, făcute de elev cu plăcere. Dacă mă așez pe planul înclinat, elevul va urca pe trepte. 😊



Chiar dacă destinația are sens doar pentru elevul cu autism, pentru noi contează traseul și modul în care putem stimula reacțiile de echilibrare, fără ca elevul să observe/evite asta.





În lipsa jaloanelor colorate, uneori e suficientă o găleată și o minge. Treptat, zona de confort și siguranță a elevilor se va extinde, permițând jocuri din ortostatism pe placa de echilibru.



În timp, pe măsură ce echilibrul se dezvoltă, urcarea/coborârea planului și a treptelor de burete, cu fața, cu spatele sau prin pași adăugați poate deveni distractivă.



# Játékos tudomány

( SNI tanulókkal végezhető iskolai kísérletek )

Szövérfi Karolina, gyógypedagógus

Hallai Anca- Maria, gyógypedagógus

„Hallom és elfelejtem. Látom és emlékszem. Teszem és megértem.” - Kínai közmondás

Gyógypedagógiai munkánk során is megtapasztalhatjuk, hogy a felfedeztető tanulás az egyik leghatékonyabban alkalmazható módszer, amely lehetőséget nyújt tanulóink számára, hogy aktívan résztvegyenek a tanítás- tanulási folyamatban, fokozott érdeklődéssel tapasztalhassák meg, fedezhessék fel környező világunkat s ezáltal új tudásra tegyenek szert. A gyógypedagógus számára egyik legkézenfekvőbb, könnyűszerrel adaptálható, ugyanakkor SNI tanulók körében is sikeresen alkalmazható módszer, a kísérlet.

A kísérleti módszernek nagyobb a meggyőző ereje van, mint bármely más módszernek, így az általa kínált lehetőségek fokozzák a gyermekek tudományos felfogásának kialakulását. A természettudományi kísérletek ösztönzik a tanulókat az őket körülvevő világ megfigyelésére, a természeti jelenségek tudományos értelmezésére, különböző természetes anyagok használatára, a természet megismerésére, ápolására és óvására.

A kísérletezés a valóság megértésének egy biztos módja, a gyermekek gyakran csodaként értelmezik a látottakat, ugyanakkor segít nekik jobban megérteni a világot amelyben élnek.

A következőkben néhány egyszerű, mégis tudományosan megalapozott kísérletet szeretnék bemutatni, a teljesség igénye nélkül, melyeket Hallai Anca kolleganőnkkel gyűjtöttünk össze és alkalmaztunk SNI-s tanulóinkkal.

## 1. Buborékok

Korosztály:3 évtől

**Cél:** A tanulók levegővel kapcsolatos ismeretének bővítése, illetve, hogy hogyan viselkedik az a folyadékban.

**Szükséges eszközök:** poharak, szívószál, víz

**A kísérlet menete:** A gyerekek a szívószál segítségével levegőt fújnak a vízzel telt





poharakba, megfigyelve a buborékokat, amelyek felszállnak.

*Mit tanulhatnak meg?* A levegő könnyebb a víznél. Az emberek légzéshez levegőt használnak.

## 2. Műhó

*Korosztály:* 3 évtől

*Cél:* A tanulók a víz felszívódásával kapcsolatos ismereteinek bővítése, különböző természetazonos anyagok mesterséges előállítása

*Szükséges eszközök:* egyszerhasználatú pelenka, egy nagyobb tál/ edény, egy pohárnyi (250 ml) víz

*A kísérlet menete:* A kivágott pelusból az edénybe tépkedjük a fehér tömítést, majd lassan elkezdjük adagolni hozzá a vizet. Kevés idő után a fehér anyag felszívja a vizet, majd sokszorosára deged. Ugyanezt a műveletet addig ismételjük, amíg elfogy az egész vizünk. Figyeljük meg közösen mi történik az anyagunkkal.

*Mit tanulhatnak meg?* Egyes anyagoknak magas nedvesszívó hatásuk van. Ezt kihasználva, bármilyen évszakban készíthetünk havat, varázsolhatunk téli hangulatot



## 3. Három szín egy pohárban

*Korosztály:* 3-4 éves kortól

*Cél:* A tanulók a különböző folyadékok tulajdonságaival kapcsolatos ismereteinek bővítése illetve azok kölcsönhatásai (olaj, víz, alkohol)

*Szükséges eszközök:* egészségügyi szesz, olaj, színezett víz, üvegpohár

*A kísérlet menete:* A pohár egyharmadát megtöltjük a színes vízzel, lassan elkezdjük rátölteni az olajat kétharmadig majd a fennmaradó harmadba, óvatosan elkezdjük tölni az egészségügyi szeszt. Az így kapott oldat látványosan fog rétegződni.



*Mit tanulhatnak meg?* A különböző sűrűségű folyadékok nem vegyülnek össze könnyen, a kevésbé sűrű folyadék lent marad, míg a nagyon sűrű fölé emelkedik.

#### 4. Felhők

*Korosztály:* 4-5 éves kortól

*Cél:* Különböző tárgyak, anyagok használata kísérletezés céljából, a természeti jelenségek értelmezése, a természetben lejátszó folyamatok megértetése

*Szükséges eszközök:* Bortvahab, víz, kék színű ételszínezék, befőttes üveg

*A kísérlet menete:* Az időjárás naptár kitöltésénél megfigyelhették a gyerekek, hogy időszakosan esik az eső, kíváncsiak lettek, hogyan alakulnak ki az esőfelhők. Edényünket kétharmadig megtöltöttük vízzel, egyharmadára bortvahabot fújtunk, majd cseppenként elkezdtuk a „felhőnkre” csepegtetni az ételszínező folyadékot, majd figyeltük mi történik.

*Mit tanulhatnak meg?* Hogyan alakulnak ki az esőfelhők, majd miután telítődtek, hogyan ered el az eső.

#### 5. Lávalámpa

*Korosztály:* 5 éves kortól

*Cél:* A gyerekek tudásának gyarapítása a különböző kémiai anyagokról és azok kölcsönhatásáról.

*Szükséges eszközök:* legalább 500 ml. űrtartalmú üvegedény, 400ml étolaj, 100 ml víz, pezsgőtabletta (kálcium, vitamin), ételszínezék

*A kísérlet menete:* Az olajat beletöltjük az üvegedénybe, majd utólag töltjük hozzá a színezett vizet, amely az edény aljára ülepszik. Beledobjuk a pezsgőtablettát és figyeljük mi történik. Csodálatos jelenségnek lehetünk majd szemtanúi.

*Mit tanulhatnak meg?* A pezsgőtabletta oldódásakor széndioxid szabadul fel, amely gáz halmazállapota révén csodálatos, színes buborékok formájában törekszik a felszín felé.

Bátorítsuk gyermekeinket, hogy megfigyeljenek, felfedezzenek, kipróbáljanak, mert ez a tudás megszerzésének egyik leghatékonyabb módja.

*Megjegyzés:* ezen kísérletek és még néhány más megtalálhatók iskolánk közös Google Drive tárolóján.





## Învățarea și identificarea culorilor, formelor și mărimilor

Joc didactic: „Găsește-i locul potrivit”

*Profesor psihopedagog: Turcu Simona Elena*

**Competențe antrenate:** elevul învață și identifică culorile, formele și mărimile unor bile de pluș, pe care urmează să le introducă în cilindri de carton colorați ca o parte dintre bile.

**Sugestii de desfășurare:** profesorul se plasează în fața elevului, pentru a urmări dacă acesta identifică corect culorile bilelor care i-au fost cerute, formele acestora și respectiv să observe dacă acestea sunt de diferite mărimi (mai mari sau mai mici), urmând să fie introduse în cilindrii corespunzători culorilor alese ale bilelor, respectiv galben la galben, verde la verde, etc, asemeni imaginilor alăturate.



Copilul este încurajat să verbalizeze, denumind culorile atât ale bilelor, cât și a cilindrilor, precizând sau indicând cu mâna în care cilindri vor fi introduse bilele alese.

## Történelem másképp

Molnár Heléna gyógypedagógus

*„Aki nem ismeri a múltat, nem ítélni meg a jövőt. A múlt az a talaj, amelyen állunk. Tanítómesterünk, megmutatja, hogy milyen hibákat nem szabad újra elkövetni és mit kell tenni.”*

*(Habsburg Ottó)*

A történelem tantárgy keretén belül folytatott tanulmányoknak jelentős szerepük van számos pozitív személyiségvonás kifejlesztésében és tudatosításában. A történelmi eseményekben részt vevők tetteinek ismerete, viselkedésük, döntéseik és cselekedeteik megértése olyan kulcskompetenciák kialakulását teszik lehetővé (elsősorban az anyanyelvi kommunikáció, illetve a szociális és állampolgári kompetencia), amelyek által a tanuló mint társas lény és állampolgár megtalálhatja helyét a társadalomban.

Az *Ember és társadalom* műveltségterület követelményként határozta meg a képzési anyaghoz kapcsolódva az ismeretszerzési és feldolgozási, a kifejezőképességnek és az időben, valamint térben való tájékozódás képességeinek fejlesztését. Előtérbe helyezi a mindennapi élet történetének tanítását. A műveltségi területek közös fejlesztési követelményei között kiemelte a kommunikációs kultúra fejlesztését. A tanulók tudása ne korlátozódjon pusztán a tények ismeretére, hanem inkább a problémaérzékenység, a véleményformálás, véleményközlés képességének fejlesztésére törekedjünk.

A történelem és a hozzá kapcsolódó műveltségterületek moduljainak feladata, hogy közvetítsék e célok eléréséhez a szükséges tartalmat.

Az *általános iskola* 5–8. évfolyamán az alkalmazható tudás gyarapítása és a problémamegoldó gondolkodás fejlesztése a történelemoktatás feladata.

A történelem fontos eseményeinek és személyiségeinek megismertetése közben alkalom adódik az egyes korokban érvényesülő társadalmi értékrendek vizsgálatára és ezek megvitatására.

A múlt sorskérdéseiben mai életünk problémái is fellelhetők. Ezek elemzése, megértése és a tanulókkal való közös feldolgozása megerősítheti az egyént a társadalomért, a kisebb közösségekért, és önmagáért vállalt felelős magatartásban.

A történelmi nevelés vagy tudás tartalmának fő eleme az esemény. Azok, minden tény belevésődik az eseményekbe. A tény a valóság egy darabja, amely megtörtént. A tényekből kell eljutni a múlt ismeretéhez.

Tehát a kérdés adott: Hogyan tanítható a történelem? Bontsuk elemeire a tárgyat: tört-én-elem. Adott egy „történet”, keresem benne a helyem, az „én-t”, és próbálom megérteni a különböző „elem-eit”. Az alábbi példával szemléltethetjük a legjobban, hogyan jeleníthetők meg a mai digitális világban a történelem kulcsfontosságú elemei: az idő, hely és az esemény. Ha létrehozunk az interneten egy történetet, legyen az



találkozó, születési buli, koncert stb, három fontos elemet kell megjelölnünk: #idő #hely #esemény. Ha nagyon leegyszerűsítjük akkor a történelem tanulása és megértése is erre a három elemre épül. Tanulóimmal való munkám során is ezt a szempontot alkalmazom.

A 21 században fontosnak tartom kiemelni a tanárok kreativitását, innovatív technológiákhoz való hozzáférését és azok alkalmazását. A történelem, valamint a társadalom megismerésében kiemelkedő szerepet kell kapnia a média modern eszközeinek. Mivel legtöbbször képekben gondolkodunk, ezért a vizuális eszközök kerültek előtérbe. A különböző multimédiás eszközök segítségével szemléletessé és vonzóvá tehetjük a történelmi tartalmakat: ismeretterjesztő filmek, videók, képanyagok, könyvek, lexikonok, képzőművészeti anyagok stb. Tanulóim megismerhetik a különböző korokban élt emberek történeteit, életvitelét és a különböző történelmi korok legfőbb jellemzőit (pl. "Az emberiség hajnala"-dokumentumfilm).

A tanulók történelmi gondolkodásának fejlesztése, szellemi önállóságuk kialakítása is megfelelő módszereket, technikákat, taneszközöket igényel.

A *progresszív módszert* alkalmazva az eseményeket kronológiai sorrendben, az ókortól kezdve tanulmányoztuk. A tanulók fogékonyak voltak a különböző bemutatott képi és videó anyagok és a kreatív tevékenységek iránt. A történelmi ismereteket, anyagokat a későbbiekben ilyen *kollektív, produktív módszerekkel* dolgoztuk fel: makett, kollázs, korhű illusztrálás, plakát, stb. Az elkészített munkákat a gyakorló, ismétlő, sőt a tudásfelmérő órák alkalmával is használtuk.

„Az emberiség hajnala” című film egy részletének megtekintésével, megismerhették az első embereket, akik az őseink voltak és a következő alkalmon a tanulók két bemutató anyagot is elkészítettek: „Az ősember” és „A mai ember” címmel. Párhuzamot vontunk és összehasonlítottuk a két különböző korban élő embert.



Vicces illusztrációkat használtunk, olyan fogalmak megértéséhez, mint pl. az idő, időszámítás fogalma.

Az ókor tanításakor a hangsúly a különböző korai felfedezésekre esett: pl. rómaiak találták fel a lakatot, a cement receptjét, ők építették az első úthálózatokat, csatornákat, fürdőkomplexumokat (lásd ma a Spa fogalma), volt padlófűtésük, első közvécek stb. A tanulók minden anyagot megkaptak és képek formájában beragasztották a füzetbe, a kedvencük kiszínezték. Sok képi anyagot használtam lexikonokat, ismeretterjesztő füzeteket, filmeket (pl. részlet a gladiátor című filmből). Megismerhették a római civilizáció egy részét: ahogy az emberek éltek, mulattak, törvénykeztek (római jog, amit még mindig használunk), építkeztek, alkottak, harcoltak stb.



Az ókori  
Egyiptomi

civilizáció volt a legnépszerűbb a tanulók között, tulajdonítható ez a sok képanyagnak, a nemrégiben tett új kutatásoknak és ismeretterjesztő filmeknek, képeknek, annak a misztikumnak ami körülöleli ezt a civilizációt. A múmiák időtlen konzerválása, 3000 éves múltjuk, a kincsek, a fáraók és a piramisok nagy sikert arattak a tanulók körében.

Munkamódszert alkalmaztam, amelynek alapja a történeti

modellezés. A tanulók egy saját múmiát készíthettek el, a balzsamozás, fászlizás fontossága mellett megbeszéltük a fáraók hallhatatlanságára való törekvéseit, amelynek szimbólumai a piramisok. Nagyon lelkesedtek, filmeket tekintettünk meg: Tutankhamun





sírjának feltárásáról, piramisok építéséről, Nílusról, stb.



A tanítási óráimon az illusztrációkkal való munka a lecke legfontosabb része. Ezt érdemes szemléltető anyaggal kombinálni. A tanulók jobban emlékeznek arra, amit látnak, mint amit hallanak. Jobb a figuratív-érzelmi felfogásuk, mint az informatív-mentális.

Kollektív plakátot készítettünk a témában, ez tartalmazta a tanulók egyéni munkáit, amely egy-egy szempontot képvisel: vallási nézet, hitvilág, fáraók, szkarabeuszok, építkezés -piramisok, stb.

A heurisztikus tanítás módszer alkalmazásakor arra törekedtem, hogy magukat a tanulókat gondolkodásra, véleményformálásra és megfogalmazásra, következtetések levonására ösztönözzem. Figyelembe vettem a tanulók életkori sajátosságait, egyéni képességeit.





Beszélgetést folytattam a tanulókkal a feldolgozandó témában. Egy jól bevált stratégia a gondolatébresztésre és rendszerezésre a táblára felírt „gondolatbuborék”. A tanulók egyénileg fogalmazzák meg gondolataikat a témával kapcsolatosan. Ennek előnye: az önálló gondolkodás tanítása, a rendszerezés és a kulcsszavak kiemelése.

Kutatási módszert alkalmaztuk a „Középkor” mint újabb fejezet feldolgozásánál, ahol a tanulók térképeket rajzoltak, jelmezeket, fegyvereket készítettek, modelleztek.

Záró gondolatként, megosztok egy rövid történetet: megkérdeztem a tanulókat, hogy vajon hasznosak lennének-e egy középkori társadalom számára, illetve mi az a tudás amit mi fel tudnánk használni a XXI. századból, ha visszautaznánk az időben úgy 300 évet. Ez fogas kérdésnek bizonyult, mert sok mai tudásunk teljesen felesleges vagy használhatatlan, vagy netalán veszélyes a középkori ember számára. Egy tanuló viszont azt mondta: „De tanárnő a legfontosabb, hogy mi ismerjük a jövőt!”. És valóban a múlt és a jövő ismerete szorosan összefügg és ez a fajta törekvés motiválta a történelem során az embereket. A tanítás során ezt a fajta motivációt és tanulási élményt próbálom kialakítani a tanulóimban is.



# JOCUL SENZORIAL ÎN TERAPIA OCUPAȚIONALĂ

Prof. Educ. Molnar Anca Maria

*“Stii tu ce înseamnă să fii copil?”*

*Înseamnă să crezi în dragoste, să crezi în frumusețe, să crezi în credință. Înseamnă să fii atât de mic încât spiridușii să ajungă să-ți șoptească la ureche.”. Francis Thompson*

Terapia ocupațională reprezintă folosirea unei activități practice pentru a crește la maxim independența și sănătatea unei persoane afectate de o leziune sau boală fizică, deficiențe cognitive, disfuncție psihosocială, boală mintală, dizabilitate de dezvoltare sau de învățare sau o condiție de mediu adversă. Pentru copil, activitățile practice sunt desenul, joaca în nisip, încheiatul nasturilor, cățarat, sărit, etc. Acest fel de activități reprezintă “ocupațiile copilului”.

Terapia ocupațional-senzorială își propune în mod concret să îmbunătățească participarea socială, respectul de sine, autoreglarea și abilități senzorial-motorii ale copilului. Potrivit Virginiei Spielmann, Director Executiv al Institutului STAR: “Scopul final...este mai mult decât dobândirea unei bune procesări și integrări senzoriale; scopul final este starea psihologică de bine sau de înflorire a copilului.

Fiecare copil este diferit, de aceea se concepe un program bazat pe nevoile personale ale copilului și îl îndrumăm în activități care îi influențează sistemul nervos central și care îl provoacă să reacționeze în mod organizat la stimuli senzoriali. Cu ajutorul activităților atractive și al cunoștințelor de specialitate, se poate îmbina arta și știința pentru a crea ocazii de învățare sau reglarea diferențelor de procesare senzorială.

Este important să accentuăm faptul că terapia ocupațională este distractivă. Mulți copii cu diferențe de procesare senzorială nu prea se distrează. Le-ar plăcea, dar pur și simplu nu știu cum să facă acest lucru.

Jocul senzorial este orice activitate care stimulează simțurile copilului și îi oferă posibilități nemăsurate de explorare și învățare. Printre avantajele jocurilor senzoriale se numără și faptul că acestea pot avea loc oriunde și poate include orice din jurul nostru. În funcție de simțul pe care îl antrenează, jocurile senzoriale pot fi de atingere, vedere, auz, miros și gust.

## Tipuri de jocuri și beneficiile lor în dezvoltarea copilului

### Cutiile senzoriale

Având diferite compoziții, culori și texturi, cutiile senzoriale sunt variante de jocuri ce pot fi pregătite și acasă. Aveți nevoie de o cutie de plastic, iar opțiunile de materiale și obiecte pe care le puteți folosi pentru a o umple sunt nelimitate. În funcție de tema aleasă sau de ideea de joc, se poate adăuga în cutie: fasole, boabe



de porumb, diferite semințe, cereale, mălai, bucăți sau coji de fructe, obiecte din plastic, etc.

Mai mult decât a simți diferite texturi, copiii vor fi puși în fața situației de a descoperi și înțelege diverse concepte. Vor face cunoștință cu problemele matematice, cum ar fi compararea dimensiunii (mare/mică), sortarea, clasificarea dar și cu abilitățile științifice, determinarea cauzei și efectului (ex. ce se întâmplă când adăugăm lapte, apă, peste mălai).

Gelatina sau aluatul îi ajută pe copii să decopere adevăratul sens al cuvintelor: alunecos, subțire, moale sau lipicios.

### Prindem Viermișorii

Un joc distractiv și care descoperirea și prinderea sau pământ. Pastele se fierb, alimentar, iar apoi se ascund copiii să găsească viermii și cu o pensetă de plastic.

Jucându-mă cu elevii la activități favorizează abilităților cognitive, motorii,

solicită mișcările fine, este viermilor dintr-o cutie cu nisip opțional se adaugă colorant sub un strat de nisip. Provocăm să îi prindă, fie cu degetelele, fie

clasă, am observat că aceste dobândirea și îmbunătățirea încurajează copiii să folosească



un limbaj descriptiv și expresiv, și să găsească înțeles în spatele cuvintelor care nu ar avea altfel nici o semnificație pentru ei.





## Nagy Népmese kihívás

*Nagy Melinda gyógypedagógus*

Az 1-es Számú Inkluzív Oktatási Központ, V. B. osztályos tanulói különleges kihívásban részesültek az idei iskolai év kezdetén! Az ős bőségével indítottuk az iskolai évet!

2021. szeptember 24 és 2021. október 8 között a nemzetközi Nagy Népmese kihívás részesei voltunk. Ez a kihívás külföldi tanároknak szánt rendkívüli nemzetközi program. Célja, hogy 7 nap alatt egy-egy népmesét mutassunk be gyerekeinknek, ezáltal megismertetve a mesék varázslatos világát. A következő mesék kerültek bemutatásra:

Mese: A palóc meg az egri nagytemplom

Mese: A vasorrú bába

Mese: A bolhabőr cipő

Mese: A hajnalkötöző királyfi

Mese: Bendebukk

Mese: A buták versenye

Mese: A kútágas

A meseolvasást a bemutatott hét meséhez kapcsolódó kvíz követte, amelyből a gyerekek megmutathatták, hogy minden mesét kellő figyelemmel hallgattak-e meg.



### **A kihívás célja és előnyei**

A meseolvasás során tanulóink észrevétlenül részesei:

- az anyanyelve fejlesztésének
- egy élményekkel teli ősi tanulásnak
- egy önismeret-fejlesztési játéknak
- érzelmi intelligencia-fejlesztésnek
- megismer 7 magyar népmesét
- aminek segítségével gyarapodik a szókincse

## Miért épp a népmese?

Mert a népmese egy olyan nyelvi kincs, amely nem csupán csodálatos anyanyelvünk megőrzésében segít, hanem általa visszatálunk gyökereinkhez, útmutatást, megoldási mintákat kap belőle gyermek, felnőtt egyaránt.

## Milyen előnyöket rejt a magyar nyelv tanulása?

Gyermekeink élete örökre meg fog változni és hálásak lesz mindezért. Örömteli emlékeket adhatunk nekik, a későbbiekre pedig rátermettséget. Nemcsak mélyebb kapcsolatokat fognak tudni ápolni a családdal, hanem újabb és újabb barátokra fognak szert tenni. Javulni fog a gyermek kreativitása és a problémamegoldó képessége. Javulni fog a beszédkézség, kreativitás, motiváció és lelkesedés, problémamegoldó készség, anyanyelvi kompetencia, íráskészség, koncentráció, érzelmi intelligencia, intelligencia hányados és nem utolsó sorban a szókincs.

A **mesék** felkészítenek az Életre és összekötnek minket. Olyan megoldási úton megy végig a mese főhőse, amit pozitív mintaként tud alkalmazni az életben a gyermek. Ez a tanulás nem csak élvezetes, de hasznos is. A **versek** örömteli ajándéka a gyermekek öröksége. Örökségünk része a versek, amikkel javítható a memória, az önkifejezés a versek értelmezése miatt, valamint gazdagítja a kultúrális ismeretet. **Hagyományörzés** átadása és jeles napok mind megtalálhatók a mesékben. Az ünnepnapok jelentését és a magyar hagyományokat izgalmas történetekkel adjuk át. Így segítve a gyermek kapcsolódását a gyökereihez.

Az irodalomnak meghatározó szerepe van az érzelmi élet és a kreativitás fejlesztésében, az anyanyelv jó ismerete pedig olyan magabiztosságot ad, amely segít a gyermekekre váró mindennapi feladatok könnyebb teljesítésében.





## Ornarea oului de Sfintele Paște

*Prof. psihopedagog Simon Camelia*

*Activitate desfășurată cu elevii clasei a VII –a C, deficiențe severe din cadrul CȘEI Nr. 1, Tg-Mureș*

Activitatea a avut loc în luna aprilie 2022 în apropierea Sfintelor Sărbători și a avut ca scop familiarizarea copiilor cu pregătirile pentru aceste sărbători, cu importanța acestora și semnificația ouălor roșii.

Am extins această activitate pe parcursul întregii zile, integrând-o în ora de matematică, educație plastică, abilități de comunicare în limba română și religie.

Tema activității a fost OUL DE PAȘTE

Am dorit să dezvoltăm interesul și atenția elevilor prin crearea stării de bine și a satisfacției lucrului bine făcut.

Am urmărit ca elevii să lucreze cu interes, să folosească materialele puse la dispoziție, să asculte legenda pe care o vom citi, să se implice în recunoașterea formelor geometrice, să poată realiza analiza lucrării cu bucurie și satisfacție. Am încercat să conduc activitatea acestei zile astfel încât fiecare să se simtă util și important.

Am început cu recapitularea formelor geometrice la ora de matematică: pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc. Ceea ce nu știau era ovalul, astfel am ajuns la forma oului.

Vorbind despre ou am amintit sărbătorile care urmează în vacanța imediat următoare și semnificația ouălor de SFINTELE SĂRBĂTORI PASCALE.

Am continuat cu ora de religie, în care am prezentat elevilor legenda ouălor roșii, duse de Maica Maria la crucea pe care era răstignit Iisus Hristos.

În cadrul orei de educație plastică am decorat ouă de polistiren lipind pe ele forme geometrice mici din hârtie colorată pe care le-au decupat copiii; au trasat cu carioca linii frânte și linii șerpuite.

Au realizat și câte un suport pentru ou din carton pe care au lipit iarbă realizată de ei din hârtie verde, flori decupate din reviste și câte un iepuraș cu urechi.

Ouăle și suporturile de ouă au fost așezate într-un coșuleț comun cu urarea PAȘTE FERICIT din partea clasei VII C.

Astfel prin contribuția fiecăruia, după posibilități, am realizat o lucrare comună: coșulețul clasei care așteaptă sărbătorile, realizat de clasa noastră, fiind foarte mândri și bucuroși că au realizat încă o lucrare în

comun. Acest gen de lucrare, care adună munca tuturor din clasă, obișnuiesc să o realizez destul de des, fiind un mod de a obișnui copiii să se ajute și să fie bucuroși că fac parte dintr-o echipă, echipa clasei lor.

Faptul că am extins această lucrare pe parcursul întregii zile a fost din dorința și necesitatea de a ușura actul educațional și de a realiza o continuitate a activităților, pentru a putea face trecerea de la o materie la alta mai ușor pentru elevii cu deficiențe severe

Copiii au lucrat cu plăcere, au ascultat legenda și s-au simțit bine.





## Fontos-e a vallásoktatás?

Simon Gyöngyvér gyógypedagógus

Tavasza van újra, ezért egészen aktuális ez a bibliai példázat:

*...Kiment a magvető vetni. Vetés közben némely mag az útfélre esett, és eltaposták, vagy megették az égi madarak. 6 Némelyik a köves helyre esett, és alighogy kihajtott, elszáradt, mert nem kapott nedvességet. 7 Némelyik a tövisek közé esett, és amikor vele együtt felnőttek a tövisek is, megfojtották. 8 Némelyik pedig a jó földbe esett, és amikor felnövekedett, százszoros termést hozott. (Luk 8: 5-8)*

Nem én vagyok a magvető, a magvető az Úr Isten. Nem én vagyok még a mag sem, mert az az Isten igéje.

A talaj a lelkünk: az enyém és a diákjaimé egyaránt. Hogy milyen a talaj, a Magvető nem kérde. Ha Ő nem kérde, akkor nekem sem feladatom megítélni. Sokszor felteszem magamnak a kérdést: van-e értelme a vallásórának? Az ige megadja a választ: ha csak egy mag is jó földbe hull, teremni fog többszörösen. Hogy mit? Hát: szeretetet, türelmet, örömet, békességet, jóságot, hűséget, szelídséget,



önmegtartóztatást, mert ezek a lélek gyümölcsei a Szentírás szerint. Van-e valaki, aki azt mondaná, hogy nem akarunk ilyen embereket magunk körül, akik mindezeket az értékeket hordozzák, és továbbadják?

Valaki nagyon találóan azt mondta, hogy

Istennek nincsenek unokái, csak gyermekei, vagyis az Istennel való kapcsolatot mindenkinek magának kell megküzdnie. Akármennyire akarnánk, nem tudunk hitet adni senkinek, de tudunk adni „biztos ismeretet”.

A Káténk szerint pedig az „igaz hit” ismeret és bizalom. Ez az ismeret az, amit át tudunk és át kell gyermekeinknek. Milyen jó, hogy most már van okostelefon, és így kézenfekvő a legkisebbek számára is, hogyha olyan helyre akarunk eljutni, ahol még nem jártunk, vagy eltévedünk, akkor csak



bekapcsoljuk a GPS-t és kikeressük a megfelelő helyet a Google térképen. Igaz milyen egyszerű? Persze, mindez akkor lehetséges, ha a készülékünknek van térereje, és nincs lemerülve. Miért lenne ez másképp lelkiileg? Kapcsolatban kell lennünk a Forrással, mert másként mi is lemerülünk, eltévedünk. A Biblia tanításai olyan „biztos ismeretet” tudnak adni fiataljainknak, de nekünk is, amely segít eligazodni ebben a: minden és mindennek az ellenkezője is igaz világunkban.

Nem én vagyok a Magvető, és nem vagyok a mag sem. De olyan Istenünk van, aki megengedi, hogy segítsünk a vetésben. És ez számomra kiváltság.





## **Valențele formativ- educative și compensatorii ale jocului didactic**

*Prof. psihopedagog Nemeș Maria*

Jocul didactic face parte integrantă din procesul învățării. Atunci când învățarea îmbracă forma de joc, plăcerea care însoțește atmosfera jocului creează noi interese de participare, de implicare, pe baza unor interese nemijlocite. Elementele de joc încorporate în procesul instruirii au calitatea de a motiva și stimula elevii, mai ales în prima etapă a învățării.

Contribuția jocului didactic la stimularea și dezvoltarea capacităților cognitive ale copilului, educarea trăsăturilor de personalitate este evidentă. Prin jocul didactic, elevul își angajează întregul potențial psihic, își ascute observația, își cultivă inițiativa, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, își dezvoltă spiritul de cooperare, de echipă.

Prin joc, copilul trece lent, recreativ spre activitatea intelectuală. Prin prezența caracteristicilor situației de joc, se evidențiază o angajare deplină a capacităților intelectuale ale elevilor.

Jocul didactic îmbină într-un tot unitar și armonios atât sarcini și funcții specifice jocului, cât și sarcini și funcții specifice învățării, exercitând o influență formativ-educativă asupra copilului în vederea pregătirii pentru școală, prevenind șocul școlarizării.

Folosirea jocului didactic în procesul instructiv-educativ face ca elevul să învețe cu plăcere, să devină interesat față de activitatea ce se desfășoară, face ca elevii să devină mai volubili, mai activi, să capete mai multă încredere în capacitățile lor.

U. Șchiopu, consideră că jocul „stimulează nașterea capacității de a trăi din plin, fiecare moment cu pasiune, organizând tensiunea proprie acțiunilor cu finalitate realizată, având funcția de o mare școală a vieții”.

Și în activitatea școlară se pleacă de la principiul just, potrivit căruia copilul nu face bine decât ceea ce îi place să facă.

Plăcerea funcțională (cea mai evidentă particularitate a jocului), ce acționează în timpul jocului va crea o nouă formă de interes, de participare din partea elevilor, mult superioară atenției realizată prin constrângere; aceasta și datorită faptului ca elevul solicitat la joc, va avea o comportare activă.

C. Păunescu afirmă că “jocul se petrece într-un cerc acțional afectiv închis deoarece copilul simte plăcere, se bucură jucându-se și bucuria îl face să dorească acțiunea”. El este de părere că în cunoașterea

de tip uman fiecare informație provoacă o trăire afectivă. Cu cât stimulul are o semnificație mai importantă pentru elev, cu atât produce o trăire mai puternică.“

Un obiect care prin contactul de cunoaștere, a produs o stare afectivă pozitivă devine o prezență, este reținut, memorat, integrat în mintea copilului”.

În activitatea educativă a elevului cu dizabilitate intelectuală, jocul, prin componenta sa afectiv-motivațională, devine o formă de compensare și de echilibrare. Rolul compensator al jocului rămâne un mod de apărare, prin faptul că mecanismele de apărare nu sunt inhibitoare ci stimulatoare. Jucându-se, copilul își va dezvolta mecanismele motivațional- cognitive, rămase la un nivel inferior de dezvoltare.

Compensarea, în opinia lui Clepărede, asigură „purificarea vieții psihice și completarea lacunelor ei, realizând restabilirea echilibrului psihologic”. Astfel, compensarea se valorifică și în plan afectiv, emoțional, copilul putând, prin joc să se identifice cu modelul, fapt care îi conferă siguranță, încredere în sine, acceptare și valorizare din partea grupului din care face parte.

Majoritatea cercetătorilor au demonstrat contribuția jocului în socializarea copilului, în formarea și educarea laturilor personalității acestuia, fiind consecința directă a dezvoltării sistemului relațional.

Jocul constituie formula fundamentală de dezvoltare a mecanismelor necesare socializării eu-lui. Jocul permite în primul rând perceperea eu- lui. Perceperea de sine se instituie ca rezultat al unei relații între mine și celălalt. Jocul duce la stabilirea unor asemenea relații. De aceea, copilul învață prin joc, cum să intre în relații cu adulții și cu cei de aceeași vârstă, cum să se comporte într-o anumită împrejurare, într-un anumit mediu. Jocurile de socializare ocupă un rol deosebit în educația copiilor și contribuie direct la adaptarea lor în mediul social.

### JOCUL CU PĂPUȘILE MATRIOSKA

Pentru copiii cu cerințe educative speciale, mai ales cei din clasele primare, sunt încă abstracte conceptele gramaticale. Deși încă din clasa pregătitoare, am operat cu texte, propoziții, cuvinte, silabe și sunete, înțelegerea acestor noțiuni nu a fost deloc ușoară, diferențierea și internalizarea acestor concepte necesită o muncă în mai multe etape, desfășurată pe o perioadă de





timp mai lungă. Astfel am încercat să le ofer o prezentare vizuală, sub forma unui joc de efect, ajutându-mă de păpușile Matrioska, aplicând de fapt metoda fonetică analitico-sintetică de învățare integrată a citit –scrisului.

Păpușile sunt așezate una în cealaltă, fiecare cuprinzând elementul distinctiv, astfel în păpușa cea mai mare am textul pe care îl voi citi, desfăcând-o voi găsi propoziția, din aceasta voi găsi cuvântul, apoi silaba, iar cea mai mică este sunetul cu litera corespunzătoare. Apoi vom reasambla păpușa Matrioska, pornind de la literă-silabă-cuvânt-propoziție și vom ajunge la text.

Acest joc poate fi utilizat cu succes, atât în perioada preabecedară, cât și mai apoi în învățarea scris-cititului și înțelegerea structurată a textelor. Totodată eu am folosit acest joc în cadrul orelor de Limba și literatură română la clasele mixte, unde capacitatea de citire-scriere este diferită: de la elevul care citește-scrie texte și propoziții, până la cel care reușește să scrie și să citească doar cuvinte-silabe, fiecare elev fiind pus, astfel în valoare, putând participa la lecție.

### **JOCUL DE ROL-DRAMATIZAREA**

Un alt joc care poate fi utilizat în activitatea didactică este jocul de rol, care urmărește formarea modului de a gândi, simți și acționa, specific unui anumit statut, dezvoltarea capacităților empatice, a capacității de a rezolva situații problematice, verificarea corectitudinii și eficienței comportamentelor formate la elevi și înlăturarea comportamentelor inadecvate, neeficiente.

Jocul de rol este o întâlnire deosebit de plăcută cu tine însuși, cu ceilalți, cu anumite elemente din mediul ce te înconjoară, reprezentând pentru copii principala activitate, o formă de manifestare care îi reunește pe copii și în același timp îi reprezintă. Pe parcursul jocului, copilul acționează asupra obiectelor din jur, cunoaște realitatea, își satisface nevoia de mișcare, dobândind încredere în forțele proprii și îmbogățindu-și cunoștințele. Prin joc se realizează procesul de învățare într-un mod atractiv, antrenant și ușor asimilabil de către copil, îmbinându-se cu învățarea, dar și cu creația, astfel că îi dă posibilitatea copilului de a experimenta rolul de creator al realității.

Dramatizarea poate fi:

- o variantă a jocului de rol, metodă care valorifică tehnicile artei dramatice (dialog, gest, mimică, pantomimică, decor, etc.), prin care se urmărește în special adâncirea înțelegerii unor aspecte studiate și fixarea lor, pe un fond afectiv intens. În acest sens, dramatizarea constă în transpunerea în acțiune dialogată a faptelor, evenimentelor, aspectelor studiate la literatură,

istorie sau transpunerea în roluri socio-profesionale. Se realizează, de obicei, pe baza textelor studiate la diverse obiecte de învățământ.

- o variantă a învățării prin descoperire - de exemplu: reconstituirea drumului parcurs în descoperirile științifice, reproducerea unor experimente;
- o variantă a expunerii cu oponent, caz în care dramatizarea orientează expunerea pe mai multe piste, oferind diverse modalități de abordare a unui subiect și imprimând dinamism și varietate expunerii;
- ca variantă terapeutică, dramatizarea se utilizează sub forma psihodramei și sociodramei, facilitând descărcarea tensională.

În activitatea didactică am utilizat atât jocuri de rol, improvizații a unor situații de viață cotidiană , cât și dramatizarea unor povești și povestiri. În fiecare caz, plăcerea jocului și implicarea copiilor a fost maximă; astfel vă prezint câteva dintre acestea.

#### **LA MASĂ- Improvizație despre cum ne comportăm la masă**





**POVESTEA MELCULUI VISĂTOR- Joc de rol după povestea "MELCUL VISĂTOR"**



**LA CIREȘE-Dramatizare după Ion Creangă**



**ÎN AȘTEPTAREA LUI MOȘ  
CRĂCIUN- Scenetă în versuri**



## ALEGERI PE PLANETA COPILĂRIEI- Dramatizare în versuri și pantomimă



Așa cum arată literatura de specialitate, dramatizarea este o metodă activă de instruire, educare și formare, cu ajutorul ei copilul se familiarizează cu diferite aspecte ale realității naturale și sociale și își satisface diverse trebuințe, jocul de rol fiind o activitate generatoare de trăiri pozitive, de satisfacții.

În concluzie, jocul didactic indiferent ce formă are, este unul dintre cele mai eficiente mijloace de educare, formare și compensare, fiind folosit pentru a exersa sau consolida anumite cunoștințe, priceperi și deprinderi, reprezentând o metodă noncoercitivă care contribuie la dezvoltarea în plan psihic, aptitudinal și comportamental.



## Joc, Joacă, De ce?

*Prof. psihopedagog Mihaela Moldovan*

*Prof. psihopedagog Ana Șuteu*

*„Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale.*

*Sufletul și inteligența devin mari prin joc.*

*Despre un copil nu se poate spune că el crește și atât; trebuie să spunem că el se dezvoltă prin joc.” (Jean Chateau)*

Este foarte adevărat că elevii, consideră jocul o activitate recreativă, relaxantă, însă aceasta are un puternic caracter formativ, prin intermediul motivației ludice pe care o oferă.

Dacă am urmat „sfaturile“ lui Freinet, care ne îndeamnă să eliminăm distanța care separă în mod obișnuit elevii de profesor, și suntem mereu prezenți printre copiii participând activ la activitățile și jocul lor atunci această distanță va fi eliminată iar noi vom reuși să îi învățăm prin joc foarte multe lucruri.

Jocul oferă copiilor o sumă de impresii care contribuie la îmbogățirea cunoștințelor despre lume și viață, ajută la înțelegerea unor situații complexe, crește capacitatea de reținere stimulând memoria, mărește capacitatea de concentrare, ajută la învățarea unor reguli, dezvoltă capacitatea de a lua decizii rapide, învață să rezolve situații - problemă, ajută la acceptarea normele stabilite.

Acest tip de activitate implică un număr mare de elevi/copii, este un mijloc de familiarizare a elevilor cu lumea înconjurătoare, exersează deprinderi, consolidează cunoștințe și valorifică potențialul elevilor, este distractiv și în ultimul rând formează competențe.

Cunoscând locul pe care-l ocupă jocul în viața elevilor este ușor să observăm că are o foarte mare eficiență în procesul instructiv-educativ.

Folosirea jocului didactic în cadrul procesului instructiv-educativ ne va demonstra că :

- prin jocuri îi putem cunoaște pe copii mai repede și mai bine.
- randamentul în învățare este mai mare.
- dacă posibilitatea copiilor să-și dezvolte vocabularul, iar comunicarea devine mai permisivă.
- Facilitează exersarea comunicării prin diverse tipuri de limbaj: literar, științific, cromatic, muzical sau, paralimbajul: mimică, gestică, îmbrăcăminte, prezentare.
- verificarea cunoștințelor facându-se în mod plăcut, activ.

- gândirea copiilor este mereu solicitată și astfel în continuă formare.
- independentă, creativitatea se formează.
- inițiativa elevilor crește, în joc devin mai curajoși, mai degajat.
- prin varietatea lor jocurile, contribuie la dezvoltarea spiritul de observație, de analiză, de judecată, înlătură monotonia, rutina, stereotipia.
- -jocul didactic ne oferă prilejul de a afla mai ușor cum gândesc copiii și de a modela logica gândirii lor.

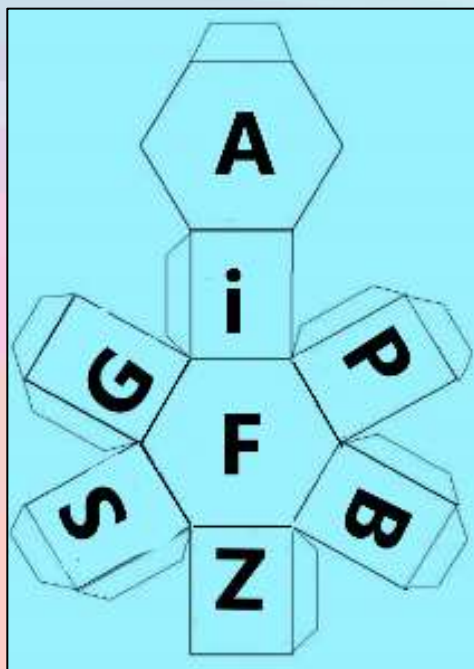
Jocul oferă copiilor: bucurie, energie și creativitate, dezinhibare, spontaneitate.

Descrierea jocului:

Realizați un hexagon tridimensional pe care scrieți litere, cereți elevilor să spună ce literă este apoi să genereze un cuvânt cu litera respectivă. Se va alege o categorie sau un domeniu din care elevii vor genera cuvântul.

Puteți duce jocul mai departe rugându-i să construiască propoziții cu cuvântul generat, sau să rugați elevii să creeze o poveste folosind cât mai multe cuvinte din listă.

Dacă elevii clasei dumneavoastră sunt cu dizabilitate intelectuală severă atunci puteți să le oferiți ancoră vizuale prin imagini care fac parte din respectiva categorie.



### Care sunt competențele dezvoltate de joc:

Competența generală: Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare.

Competențe specifice: Identificarea unor sunete, silabe, cuvinte în enunțuri rostite cu claritate

Pronunțarea clară a sunetelor și a cuvintelor în enunțuri simple





## FESTIVALUL DE TALENTE ARTISTICE *DESCOPĂR FRUMOSUL DIN MINE* Ediția a VI-a

*Prof. psihopedagog, Cristina Irina MURVAI*

Ziua de 24 mai 2022 a fost o zi plină de FRUMOS, de BUCURIE și de ZÂMBETE în școala noastră!

Am derulat on-line cea de-a VI-a ediție a **Festivalului de Talente Artistice *DESCOPĂR FRUMOSUL DIN MINE***, într-o întâlnire emoționantă la care au participat elevi și profesori ai 33 de școli, din 20 de județe ale țării.

Adresat elevilor cu CES din orice școală, evenimentul a demonstrat, încă o dată, că dragostea de muzică, de dans, de teatru și de creație plastică, dublată de dăruirea profesorilor, aduce la lumină talente minunate ale elevilor lor minunați.

Ne-au ajutat să le răsplătim munca membrii minunatului juriu al acestei ediții a Festivalului, profesioniști



ai domeniilor artistice și, deopotrivă, oameni cu suflet deschis și cald, doamnele și domnii actori – Bianca Fărcaș și Costin Gavază, instructori de dans - Andrada și Bogdan Nistorică, profesoara de canto – Carla Gliga, actrița și artist plastic deopotrivă – Ivona Velicu.

Pentru implicarea, dăruirea și pasiunea cu care au pregătit momente și lucrări artistice – **DANS, TEATRU, INTERPRETARE**

pentru cele 4 secțiuni ale Festivalului – **DANS, TEATRU, INTERPRETARE VOCALĂ/INSTRUMENTALĂ și CREAȚII ARTISTICO-PLASTICE** toți participanții au fost premiați cu **PREMIUL I**.

Am dovedit astfel că suntem minunați împreună, făcând lucruri grozave care descoperă frumosul din fiecare dintre noi!!





REVISTA CENTRULUI ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ NR.1  
1-ES SZÁMŰ INKLUZÍV OKTATÁSI KÖZPONT FOLYÓIRATA  
TÂRGU MUREȘ – MAROSVÁSÁRHELY  
NUMĂRUL 4 / 4 SZÁM  
2022