



Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene



NON4MAL 4ALL



# NON4MAL 4 ALL

GHID DE BUNE PRACTICI

București, mai 2018



Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene

„Nonformal Activities For Inclusive Groups of Students”  
2016-2018. Erasmus+, KA2  
Project no: 2016-1-R001-KA201-024566



# NON4MAL 4 ALL

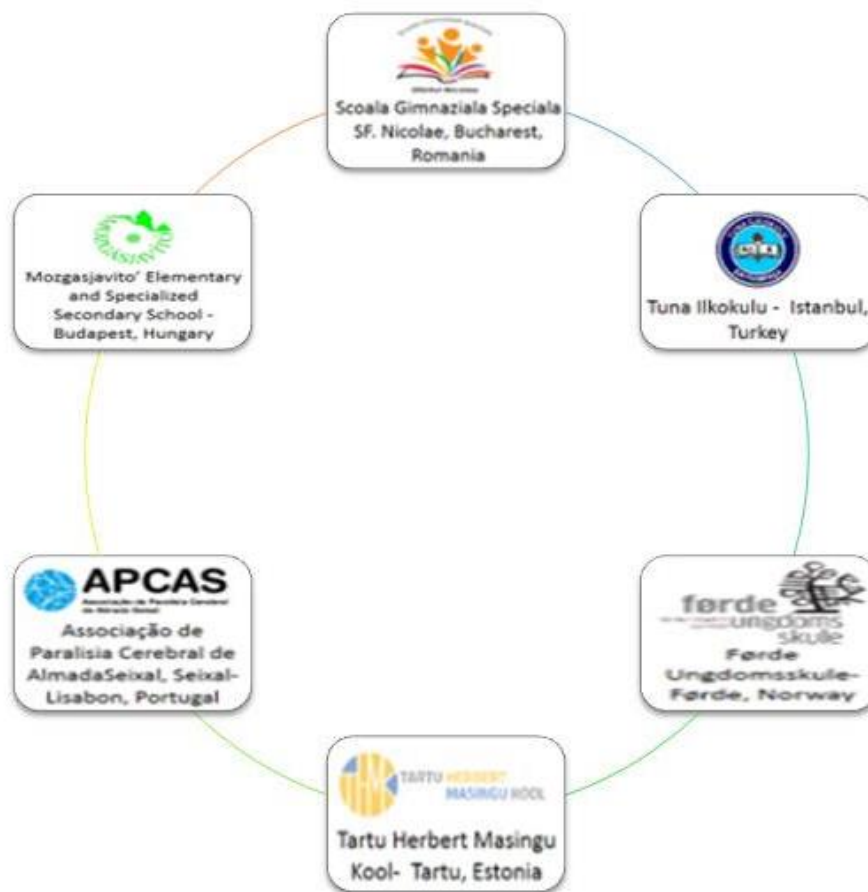
## COLECȚIE DE JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI NONFORMALE PENTRU GRUPURI INCLUZIVE DE ELEVI

*Grupurile includ elevi cu dizabilități mintale, tulburări emoționale și de  
comportament (ADHD și TSA), dizabilități fizice și elevi ce provin din medii  
dezavantajate (minorități, refugiați)*



Acest ghid a fost creat în cadrul proiectului „Nonformal activities for inclusive groups of students - NON4MAL 4 ALL” , finanțat de Uniunea Europeană prin programul Erasmus+, KA2 - Parteneriat strategic pentru educația în școli, dezvoltare și inovare; nr grant 2016-1-RO01-KA201-024566

## PARTENERI ÎN CADRUL PROIECTULUI





## AUTORI

### ESTONIA



Sanna Savi  
Eliza Zaslavski  
Madli Põldoja  
Siim Värv  
Marten Pirts  
Tiina Kallavus

### ROMANIA



Adrian Cozma  
Meran Mariana  
Alina Ștefania Țutu  
Madalina Constantin  
Nicoleta Radu  
Daniela Cara  
Vlad Raluca  
Cristina Cotescu  
Andreea Blăgoi  
Alina Tănase  
Alina Munteanu  
Anna-Maria Tămășescu

### TURCIA



Eyyup KirpiMs. Birsen  
Bostancı Kirpi  
Serkan Tekgüzel  
Celal Aşan  
Erdem Emek  
Sadullah Uçar  
Nilay Şık Önal  
Gökhan Durmuş

### UNGARIA



Rita Révész  
Adrienn Anita Tóth  
Eszter Hajas  
Orsolya Berkes  
Fanni Krecz

### PORTUGALIA



José Patrício  
Ana Barradas  
Patricia Melo

### NORVEGIA



Norvall Nøringset  
Arnstein Sandbakk  
Eva Kristin Prestegård  
Dale

**COLABORATORI:** Ferecatu Ana-Maria, Nicolae Simona, Necula Ioana, Fusulan Sorina, Camă Simona, Drăgan-Cara Elena, Cantaragiu Liliana, Iacob Felicia, Părău Ionela, Loredana Smădu, Diana Enache, Pană Steluța, Mihăilă Lizetta, Diaconu Aurelia, Comșa Florentina, Constantinescu Mirela., Matara Wanda, Pârloagă Elena, Catană Amira, Catană Astrid, Dincă Daniela.



## Cuvânt înainte,

*A*

*cest material reprezintă un ghid de bune practici în domeniul incluziunii, cu precădere al incluziunii elevilor cu dizabilități în școlile de masă, dar nu prin utilizarea instrumentelor educaționale de suport reglementate de programe și alte documente școlare ci bazându-ne de această dată pe implementarea unei strategii inovative, aceea a activităților nonformale de tip incluziv, la care să participe toți elevii, indiferent de nevoile diferite ale acestora.*

*Prezentul ghid oferă, deci, excelente exemple de activități nonformale de tip incluziv, care aduc multă bucurie participanților și le oferă totodată oportunități de a fi împreună cu ceilalți, de a se cunoaște mai bine, de a participa împreună la activități distractive și de a deveni un grup în adevăratul sens al cuvântului, o comunitate în care fiecare membru are rolul său și este valorizat pentru ceea ce reprezintă.*

*Ghidul a fost realizat în cadrul proiectului ”NONFORMAL ACTIVITIES FOR INCLUSIVE GROUPS OF STUDENTS - NON4MAL 4 ALL”, derulat în perioada 01.09.2016 - 31.08.2018, finanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene, linia KA2, grant nr. 2016-1-RO01-KA201-024566. El a luat naștere în urma implementării strategiei inovative de incluziune prin activități nonformale în fiecare din instituțiile celor 6 parteneri din cadrul proiectului: Școala Gimnazială Specială SF. NICOLAE, România; APCAS – Associação de Paralisia Cerebral de Almada Seixal, Portugalia; Førde Ungdomsskule, Norvegia; Tuna İlkokulu, Turcia; Mozsajvito’ Elementary and Specialized Secondary School, Ungaria; Tartu Herbert Masingu Kool, Estonia. Activitățile nonformale locale cu elevii s-au desfășurat aproape pe parcursul întregului proiect, timp de 14*



*luni, urmând a continua și după finalizarea acestuia. Experiența nonformală extrem de bogată a peste 150 cadre didactice din cele 6 țări implicate, care au derulat activități cu peste 1800 de elevi, a fost atent selectată, sistematizată și concentrată dând naștere acestui ghid de bune practici, ce conține cele mai impresionante, relevante și fructuoase activități nonformale incluzive.*

*El este structurat în 4 capitole de activități nonformale incluzive pentru clasele în care sunt integrați elevi cu 1) dizabilități mintale, 2) fizice, 3) de comportament și emoționale (incluzând ADHD și autism) și 4) elevi proveniți din grupuri defavorizate, de minorități, imigranți, grupuri multiculturale și multilingvistice. Fiecare partener a contribuit la redactarea celor patru capitole, acolo unde a avut cel mai înalt grad de competență și relevanță prin experiențele rezultate din specificul instituției / școlii sale.*

*Acest ghid se adresează profesorilor din școlile de masă de tip incluziv cât și celor din școlile speciale, autorităților educaționale dar și partenerilor non-guvernamentali (ONG-uri), care au ca obiect de interes incluziunea școlară și socială a persoanelor cu dizabilități, tuturor specialiștilor care lucrează cu elevi cu dizabilități și, nu în ultimul rând, părinților care își doresc pentru copiii lor un cerc de prieteni cât mai larg și participarea acestora la toate activitățile extrașcolare și de socializare alături de colegii și prietenii lor.*

*Sperăm ca acest ghid să reprezinte o adevărată sursă de inspirație, încredere și energie în activități pentru toți profesorii așa cum a reprezentat și pentru membrii echipei de proiect.*

*Coordonator proiect,*

*Adrian Cozma*



## CUPRINS

Prezentarea proiectului	8
<b>I INTRODUCERE</b>	12
Incluziunea prin educație nonformală	13
1.1. Obiective ale educației nonformale	13
1.2. Caracteristici ale educației nonformale	14
1.3. Pași în desfășurarea activităților nonformale	14
1.4 .Tipuri de jocuri și activități nonformale ce se pot desfășura în grupuri incluzive	15
1.4.1. Nonformal prin activități artistice	16
1.4.2. Nonformal prin activități în natură	17
1.4.3. Nonformal prin activități de viață socială	18
1.4.4. Nonformal prin activități de viață cotidiană	19
1.4.5. Nonformal prin sport pentru toți	20
<b>II JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI NONFORMALE INCLUZIVE</b>	22
2.1. Jocuri și activități nonformale pentru grupuri de elevi ce includ copii cu deficiențe mintale	23
2.1.1. Principalele caracteristici ale elevilor cu deficiență mintală	23
2.1.2. Metodologia desfășurării activităților nonformale cu grupuri de elevi ce includ copii cu deficiență mintală	25
2.1.3. Exemple de jocuri și activități nonformale desfășurate cu grupuri de elevi ce includ copii cu deficiență mintală	28
2.2. Jocuri și activități nonformale pentru grupuri de elevi ce includ copii cu tulburări emoționale și de comportament (TSA, ADHD etc.)	69
2.2.1. Principalele caracteristici ale elevilor cu tulburări emoționale și de comportament (TSA, ADHD etc.)	69
2.2.2. Metodologia desfășurării activităților nonformale cu grupuri de elevi ce includ copii cu tulburări emoționale și de comportament (TSA, ADHD etc.)	71



2.2.3. Exemple de jocuri și activități nonformale desfășurate cu grupuri de elevi ce includ copii cu tulburări emoționale și de comportament (TSA, ADHD etc.)	75
2.3. Jocuri și activități nonformale desfășurate cu grupuri de elevi ce includ copii cu deficiențe fizice și neuromotorii	113
2.3.1. Principalele caracteristici ale elevilor cu deficiențe fizice și neuromotorii	113
2.3.2. Metodologia desfășurării activităților nonformale cu grupuri de elevi ce includ copii cu deficiențe fizice și neuromotorii	115
2.3.3. Exemple de jocuri și activități nonformale desfășurate cu grupuri de elevi ce includ copii cu deficiențe fizice și neuromotorii	118
2.4. Jocuri și activități nonformale desfășurate cu grupuri de elevi ce includ copii provenind din grupuri dezavantajate	158
2.4.1. Principalele caracteristici ale elevilor provenind din grupuri dezavantajate	158
2.4.2. Metodologia desfășurării activităților nonformale cu grupuri de elevi ce includ copii provenind din grupuri dezavantajate	160
2.4.3. Exemple de jocuri și activități nonformale desfășurate cu grupuri de elevi ce includ copii provenind din grupuri dezavantajate	162
<b>III REZULTATE ȘI IMPACT</b>	<b>192</b>





Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene

„Nonformal Activities For Inclusive Groups of Students”  
2016-2018. Erasmus+, KA2  
Project no: 2016-1-RO01-KA201-024566





## “NONFORMAL ACTIVITIES FOR INCLUSIVE GROUPS OF STUDENTS” = NON4MAL 4 ALL =

Proiect finanțat prin Programul Erasmus+ al UE, linia KA2 - Parteneriate Strategice pentru Educația Școlară, Dezvoltare de Inovare

Nr. Contract: 2016-1-RO01-KA201-024566

Beneficiar: Școala Gimnazială Specială SF. NICOLAE, România

Perioada de implementare: 2016-2018

Proiectul european ”NON4MAL 4 ALL”, coordonat de România prin Școala Gimnazială Specială ”SF. NICOLAE”, a adus împreună încă 5 parteneri europeni interesați în egală măsură de incluziunea elevilor cu dizabilități prin implementarea unei strategii bazată pe activități nonformale de tip incluziv, care să răspundă tuturor nevoilor grupului de elevi.

Cele 6 instituții care au implementat proiectul sunt:

1. Școala Gimnazială Specială SF. NICOLAE, București, România, școala specială cu experiență în integrarea elevilor cu dizabilități mintale și TSA - coordonator
2. APCAS - Associação de Paralisia Cerebral de AlmadaSeixal, Seixal-Lisabona, Portugalia, ONG cu experiență în incluziunea persoanelor cu dizabilități fizice.
3. Førde Ungdomsskule-Førde, Norvegia, școală incluzivă cu experiență în incluziunea elevilor cu dizabilități mintale și refugiați.
4. Tuna İlkokulu - Istanbul, Turcia, școală incluzivă, cu experiență în incluziunea elevilor provenind din grupuri ale minorităților și refugiaților.
5. Mozasjavito' Elementary and Specialized Secondary School - Budapesta, Ungaria, școală incluzivă cu experiență în incluziunea elevilor cu dizabilități mintale și fizice.
6. Tartu Herbert Masingu Kool- Tartu, Estonia, școală specială specializată în incluziunea elevilor cu tulburări emoționale și de comportament, ADHD și TSA.

Partenerii acestui proiect au pornit de la inițiativa comună de a recurge la noi strategii de susținere a incluziunii elevilor cu nevoi speciale în școlile de masă, altele decât cele de natură educațională, care ajută elevul în progresul școlar și atingerea obiectivelor educaționale, dar nu-și propun cu prioritate și acceptarea lui de către ceilalți colegi, integrarea în grupul de prieteni și înlăturarea barierelor din calea accesului la viața socială a grupului școlar. Toate aceste ultime deziderate ni le-am propus prin susținerea integrării cu ajutorul activităților nonformale, dar adaptate pentru a răspunde caracteristicilor grupurilor incluzive, care cuprind elevi cu categorii diverse de nevoi.

Astfel, **scopul proiectului** îl constituie creșterea participării active a elevilor cu cerințe educative speciale la viața socială a grupului clasei și la viața școlii prin metode nonformale și jocuri de tip incluziv, pentru o incluziune eficientă a acestora în școala de masă.

Ca obiective generale, am urmărit pe perioada proiectului:

- 1) Implementarea strategiei inovative privind activitățile nonformale incluzive în toate instituțiile partenere;
- 2) Crearea unui *Support de Curs* pentru pregătirea profesorilor în utilizarea de strategii incluzive în cadrul jocurilor și activităților nonformale adecvate diversității grupurilor de elevi;



- 3) Furnizarea cursului către cel puțin 25 profesori din partea fiecărui partener, și pregătirea lor în utilizarea jocurilor și activităților nonformale incluzive, în activitățile curriculare și extracurriculare care să implementeze activități cu elevii pe toată perioada proiectului;
- 4) Schimbul de bune practici între parteneri prin participarea a 10 profesori/partener la activități de învățare transnaționale;
- 5) Crearea unui *Ghid de Bune Practici* cu activități nonformale pentru toți elevii, care să faciliteze implementarea strategiei inovative și în alte școli.

Primul pas în implementarea proiectului nostru, l-a constituit activitatea de training a formatorilor, care s-a desfășurat în Portugalia, coordonată de asociația APCAS, cu mare experiență în educația nonformală, pentru a forma trainerilor ce urmau să susțină cursul pentru profesori, cunoștințele teoretice necesare și mai ales abilitățile practice desfășurării unei pregătiri temeinice a profesorilor. Ulterior, aceștia au creat suportul de curs pentru pregătirea profesorilor în educația nonformală de tip incluziv, ce-i antrenează pe toți elevii în jocuri și activități nonformale, fiind adaptate în funcție de nevoile diverse ale elevilor. Acesta reprezintă primul produs intelectual de calitate și inovativ al proiectului: *”Educație nonformală pentru toți - curs pentru pregătirea profesorilor”*. Fiecare partener a realizat sesiuni locale de formare prin care a format cel puțin 25 de cadre didactice din școlile de masă incluzive, precum și din școlile speciale, astfel încât cel puțin 150 de cadre didactice au beneficiat în mod direct de acest training gratuit și extrem de util. Cursul pentru cadrele didactice, a fost tradus în toate limbile parteneriatului și poate fi consultat și pe site-ul proiectului <http://non4mal4all.com>, la secțiunea *Project results*.

Activitatea locală principală a proiectului NON4MAL4 ALL este constituită de jocurile și activitățile nonformale cu elevii, derulate pe parcursul a 14 luni de implementare de către profesorii care au parcurs cursul de formare. În această perioadă s-au desfășurat aproximativ 840 activități cu elevii, de către toți partenerii, fiind implicați peste 1800 de elevi și 150 cadre didactice, părinți și alți adulți cu rol de susținere. Toate aceste activități au constituit o resursă importantă în vederea decelării celor mai valoroase jocuri și activități nonformale, ce au avut rezultatele cele mai evidente și spectaculoase în facilitarea incluziunii tuturor elevilor, pentru cuprinderea lor în Ghidul de bune practici al proiectului.

Toate aceste activități locale au fost impulsionate de schimburile de bune practici transnaționale, desfășurate în instituțiile fiecăruia dintre parteneri, astfel încât, în cadrul întâlnirilor au fost împărtășite cele mai relevante și utile exemple de activități și jocuri nonformale cu grupurile incluzive ce cuprindeau și elevi cu nevoi speciale sau dizabilități din categoriile în care partenerii aveau expertiza cea mai considerabilă. Astfel, în ordine cronologică, în Turcia au fost prezentate activități nonformale adaptate pentru elevii provenind din grupuri dezavantajate: minorități, migranți, grupuri multiculturale și multilingvistice; în Estonia au fost prezentate activități nonformale adaptate pentru grupuri cuprinzând și elevi cu ADHD, autism, alte tulburări emoționale și de comportament; în Ungaria au fost prezentate jocuri și activități nonformale desfășurate cu grupuri incluzive de elevi adaptate în special pentru elevii cu dizabilități fizice și neuro-motorii; în România au fost prezentate activități nonformale adaptate pentru elevii cu dizabilități mintale și autism. La partenerul din Portugalia a avut loc Training of Trainers iar la partenerul din Norvegia o întâlnire de lucru pentru staff, prilej cu care au fost prezentate printre altele și exemple de activități nonformale cu elevii, astfel încât fiecare partener a avut ocazia să-și dezvăluie metodele, strategiile și nivelul de performanță atins în cadrul incluziunii diferitelor categorii de elevi. Toate aceste schimburi de experiență au reprezentat un real impuls oferit activităților locale cu elevii și o inspirație continuă pentru profesori, deoarece exemplele de bune practici din cadrul întâlnirilor



transnaționale ale proiectului, au fost diseminate minuțios, cu un abundant material video și foto către aceștia, astfel încât au putut deveni prilejuri de îmbogățire și perfecționare a propriei experiențe profesionale a participanților la diseminări.

Activitatea cea mai așteptată și poate cea mai interesantă a proiectului - Blended Mobility for students - s-a desfășurat în perioada februarie-aprilie 2018, mai întâi sub forma întâlnirilor on-line pe Skype, pentru cunoașterea copiilor și a cadrelor didactice însoțitoare, ulterior pentru desfășurarea unor scurte joculețe de grup. Activitatea a fost finalizată ca un real succes în cadrul reuniunii față-în-față ce a avut loc în Estonia, prilej cu care au putut fi puse în practică cele mai frumoase, ingenioase și distractive activități nonformale care au răspuns unui grup incluziv extrem de variat, cuprinzând elevi tipici și elevi cu dizabilități și nevoi speciale din partea fiecărui partener, astfel încât grupul de elevi a fost format din elevi cu dizabilități mintale, cu autism, ADHD, dizabilități fizice, elevi din grupuri minoritare și migranți, alături de copii tipici. Această experiență deosebit de emoționantă a evidențiat că profesori foarte bine pregătiți, care au învățat să planifice activitățile nonformale ținând cont de toate nevoile elevilor dintr-un grup incluziv și angrenând toate resursele disponibile, pot coordona desfășurarea unor activități de grup extrem de fructuoase, care conduc la legarea de prietenii, la un timp de calitate petrecut împreună cu prietenii și la amintiri de neuitat, fapt care a răspuns și chiar a depășit obiectivele așteptate ale proiectului.

Din toate aceste experiențe practice care s-au întâmplat în cei doi ani de implementare a proiectului, au fost selectate și sistematizate cele mai valoroase și relevante activități, reunite în acest Ghid, care reprezintă cel de-al doilea produs intelectual al proiectului nostru și este pus la dispoziția tuturor celor interesați pe site-ul proiectului <http://non4mal4all.com> la secțiunea Project results, atât în limba engleză cât și în toate limbile parteneriatului, pentru a oferi o posibilitate de consultare cât mai largă, de către toți cei interesați. Cu siguranță acest Ghid va constitui o cale de urmat pentru multe școli incluzive și o inspirație pentru multe cadre didactice ce doresc să crească unitatea, coeziunea grupului de elevi pe care-l călăuzesc atât spre valorile academice, culturale pe care le transmit în cadrul disciplinelor școlare dar și spre valorile sociale ale societății actuale: respect, toleranță, întraajutorare, egalizarea șanselor, comunitate, umanitate.

Cele două produse intelectuale inovative dezvoltate în cadrul proiectului NON4MAL 4 ALL sunt diseminate atât prin mijloacele on-line dar și printr-o Conferință Internațională, la care participă membri ai tuturor organizațiilor partenere dar și stakeholderi importanți ai fiecărui partener, astfel încât impactul este unul considerabil. Scopul acestei conferințe este de a multiplica vizibilitatea rezultatelor proiectului cât și a impactului acestuia. Participanții la conferință beneficiază de o reală experiență practică oferită prin workshopuri dar și de exemple de bune practici valoroase în cadrul prezentărilor, această conferință constituind un plus de valoare adăugată produselor intelectuale deja oferite în mod gratuit prin resurse on-line (site-ul proiectului).

Proiectul este implementat cu succes până la final, fapt dovedit de impactul asupra tuturor celor implicați: cadre didactice, elevi, părinți, etc. Deși cadrele didactice sunt beneficiari direcți prin participarea la activitățile transnaționale și prin implementarea activităților, impactul cel mai considerabil se poate observa asupra elevilor, care au participat la activități deosebit de atractive, în care s-au simțit bine, s-au simțit ei înșiși, acceptați așa cum sunt, cu talentele dar și cu nevoile lor, ajutându-se și valorizându-se reciproc, fără să mai trebuiască să fie într-o permanentă competiție, precum în activitățile de tip școlar. Strategia implementată prin acest proiect, a dat astfel roadele așteptate fiind o strategie de suport eficientă pentru incluziunea școlară și socială a elevilor cu nevoi speciale.



Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene

„Nonformal Activities For Inclusive Groups of Students”  
2016-2018. Erasmus+, KA2  
Project no: 2016-1-R001-KA201-024566





## INCLUZIUNEA PRIN EDUCAȚIE NONFORMALĂ

**I**ncluziunea elevilor cu cerințe educaționale speciale și în școlile de masă, precum și în comunitatea mai largă din care provin, reprezintă un deziderat de actualitate al țărilor europene. Legislația educațională din majoritatea țărilor europene s-a modificat în ultimii ani, cuprinzând amendamente favorabile incluziunii. În acest scop, au fost create și aplicate în practica pedagogică de zi cu zi instrumente, tehnici și strategii educaționale variate, menite să favorizeze adaptarea elevilor cu cerințe educaționale speciale la mediul obișnuit al școlilor de masă, cum ar fi: planuri educaționale individualizate, adaptări curriculare, diferențierea materialelor didactice, a metodelor și procedeele de predare-învățare-evaluare, îmbinarea obiectivelor educaționale cu cele terapeutice și de reabilitare, utilizarea resurselor umane din școli în mod adaptat, prin team-teaching, profesor de sprijin, profesori-asistenți, etc. Totuși, în multe cazuri, s-a dovedit că toate aceste strategii, deși susțin elevul din punct de vedere educațional, asigură doar un nivel formal al incluziunii, elevii cu cerințe educaționale speciale rămânând oarecum izolați în școala de masă, fără a reuși să-și construiască un cerc de prieteni în grupul de elevi din care fac parte și mai ales fără a continua interacțiunea socială cu acest grup de referință în afara orelor de curs, așa cum este firesc.

În acest context, educația nonformală, văzută ca ansamblu de activități organizate sistematic în afara sistemului școlar, într-o manieră atractivă, interesantă și flexibilă, vine să completeze strategiile educaționale, cu modalități eficiente de a-i ajuta pe copii să construiască un grup coeziv, bazat pe prietenii ce izvorăsc din bună cunoaștere reciprocă, interacțiune frecventă în contexte variate și acceptarea fiecăruia așa cum este, într-o manieră tolerantă și altruistă.

Activitățile nonformale au multe valențe pozitive, realizând o legătură între cunoștințele și abilitățile academice, asimilate de elevi prin educația formală și transpunerea practică a acestora în situațiile de viață de zi cu zi. Însă, în cadrul proiectului nostru, am urmărit și beneficiat în special de rolul activităților nonformale în stimularea participării tuturor elevilor, în facilitarea interacțiunilor dintre ei, a comunicării și relaționării reciproce, în realizarea unei culturi și personalități a grupului de elevi bazată pe acceptare, toleranță, deschidere și valorizarea tuturor membrilor săi. Astfel, procesul incluziunii a fost favorizat tocmai prin încurajarea și susținerea participării tuturor elevilor, prin crearea relațiilor de prietenie, prin cunoașterea și evidențierea potențialului fiecăruia, și nu în ultimul rând prin faptul că elevii au experimentat sentimente și emoții pozitive precum ”ne-am simțit bine împreună, ne-am distrat, împreună am petrecut clipe minunate”.

### 1.1 OBIECTIVE ALE EDUCAȚIEI NONFORMALE

Educația nonformală este accesibilă tuturor elevilor, fiind durabilă, pentru că se face doar în conformitate cu dorințele copilului, dezvoltă creativitatea, imaginația, spontaneitatea



dar și aptitudinile academice. Astfel, acest tip de activități ne pune în contact cu o nouă abordare a educației, pusă în aplicare prin activități plăcute și motivante pentru toți copiii.

Dintre obiectivele educației nonformale, pe parcursul desfășurării proiectului, au fost atinse următoarele:

- organizarea timpului liber al elevilor, astfel încât aceștia să poată fi implicați toți în activități plăcute și distractive;
- asigurarea unui mediu propice exersării și cultivării diferitelor înclinații, aptitudini și capacități ale elevilor, orientarea acestora către descoperirea propriului potențial;
- stimularea dezvoltării personalității elevilor și a comunității educative locale, prin completarea orizontului de cultură din diverse domenii dar și prin formarea unor atitudini de toleranță, acceptare reciprocă, empatie, umanitate;
- sprijinirea elevilor cu șanse speciale (minime-maxime), de reușită școlară, profesională, în vederea participării active și implicării în aceste activități, facilitând integrarea școlară și socio-profesională.

## 1.2 CARACTERISTICI ALE EDUCAȚIEI NONFORMALE

Educația nonformală este diferită față de educația formală, atât prin conținut cât și prin formele de realizare. Conținutul educației nonformale este organizat pe arii de interes iar formele sunt foarte diverse atât ca durată, cât și ca modalitate de organizare.

O caracteristică nou apărută la acest tip de educație, este rolul de mijlocitor pentru cei care nu au acces la educația formală. Acest tip de educație conține majoritatea influențelor educative care au loc în afara clasei. Acestea sunt activități extradidactice ori activități opționale sau facultative.

Educația nonformală este caracterizată prin următoarele:

- elevii sunt implicați în proiectarea, organizarea și desfășurarea acestor activități;
- permite punerea în valoare a aptitudinilor și intereselor copiilor și tinerilor;
- oferă variate oportunități de aplicare a competențelor academice și practice formate prin educația formală;
- permite o mare varietate de forme de desfășurare;
- cunoaște modalități diferite de finanțare;
- facilitează promovarea muncii în echipă și a unui demers educativ pluri sau interdisciplinar;
- accentuează obiective de tip formativ;
- elevii nu sunt ierarhizați în funcție de rezultatele obținute, bazându-se mai degrabă pe cooperare decât pe competiție;
- au un pronunțat caracter atractiv și distractiv, corespunzând intereselor copiilor.

Educația nonformală conține acele “influențe educative” care au loc în afara clasei, având un caracter mai puțin rigid și multiple valențe formativ-educative.

## 1.3 PAȘI ÎN DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚILOR NONFORMALE

Implementarea unor activități nonformale de succes, presupune parcurgerea următoarelor etape:

- **Planificare** - Profesorul planifică activitățile, determină sarcinile și obiectivele pe variate niveluri, își structurează conținuturile esențiale care să se coreleze cu partea practică predominantă a proiectelor și alcătuiește orarul activităților nonformale etc..



- **Organizare** - Profesorul organizează activitățile, fixează programul, structurile și formele de organizare, constituie și determină climatul și mediul pedagogic împreună cu elevii implicați.

- **Comunicare** - Profesorul devine un facilitator al învățării, iar comunicarea se va centra pe cel care învață, nu pe cel care transmite informațiile. Rolul de comunicator va depinde de tipul de tranzații stabilite cu elevul, cel mai frecvent tip fiind Adult-Adult. Acest lucru facilitează o comunicare mult mai relaxată și eficientă atât la nivel intelectual, cât și la nivel emoțional.

- **Conducere** - Rolul de conducere se asimilează cu cel de facilitator al învățării, reducându-se la minimum poziția de superioritate a profesorului pe care o încurajează sistemul formal. De fapt, elevul devine partener în procesul de învățare.

- **Coordonare** - Exercițierea acestui rol presupune în nonformal o componentă puternică de leadership, în defavoarea componentei de management. E vitală adaptarea procesului la nevoile elevului și coordonarea dimensiunii participative a învățării.

- **Îndrumare** - Profesorul facilitează învățarea experiențială, apelând mai degrabă la rolul de coach și de mentor.

- **Motivare** - Profesorul menține pe plus motivația participanților la activități prin diversitatea, prin caracterul practic al acestora și prin transferul rapid către viața reală (pentru activitățile nonformale e mai ușor de vizualizat „la ce folosește ce învaț?”).

- **Consiliere** - Profesorul este un partener în învățarea personalizată, folosind metode specifice coachingului pentru rolul de consiliere.

- **Control** - Rolul de control este exercitat mult mai discret în activitățile nonformale, vizând mai ales gradul de implicare a participanților, nivelul motivației și stadiul în care se află activitățile.

- **Evaluare** - Evaluarea se face din perspectiva „practicianului reflexiv”, care învață el însuși din experiența de învățare nonformală. Evaluările de proces și finale au ca efect sustenabilitatea activităților, care trebuie să genereze alte proiecte, pentru folosirea concretă a achizițiilor și competențelor formate.

## 1.4 TIPURI DE JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI NONFORMALE CE SE POT DESFĂȘURA CU GRUPURI INCLUZIVE DE ELEVI

În cadrul proiectului nostru, au fost realizate de-a lungul celor doi ani de implementare, numeroase jocuri și activități nonformale cu grupurile incluzive de elevi, acestea putând fi organizate pe mai multe domenii, în funcție de interesele copiilor.

În continuare vom descrie pe scurt tipurile de activități nonformale ce se pot organiza cu grupurile incluzive de elevi.

Deși jocurile și activitățile sunt foarte variate, ele urmăresc obiective diverse și specifice fiecărui domeniu, presupunând conținuturi adecvate acestor domenii. Totuși, în cadrul proiectului nostru, obiectivele prioritare au vizat:

- participarea tuturor elevilor (inclusiv a tuturor în activități);
- oferirea de oportunități de inter-relaționare, de a face parte din diverse echipe, de a lega relații de prietenie;
- petrecerea împreună cu grupul clasei a unui timp liber de calitate, antrenant, stimulant atractiv și distractiv totodată.





• dezvoltarea, în cadrul grupului de participanți, a unor atitudini favorabile incluziunii: toleranță, acceptarea diversității, empatie, altruism, colaborare, spirit de echipă și fairplay, prietenie, umanitate.

În afara acestor obiective centrale, fiecare activitate a avut specificul ei. Prezentăm mai jos obiectivele adiacente și conținuturile activităților nonformale în funcție de domeniul vizat.



### 1.4.1. NONFORMAL PRIN ACTIVITĂȚI ARTISTICE

**ARTA** conduce la exprimarea creativității - libertate de exprimare a emoțiilor, gândurilor - ceea ce produce bunăstare psihologică, emoțională și socială.

Acest tip de activitate nonformală poate îmbrăca diferite forme:

- ✚ desen
- ✚ pictură
- ✚ modelaj
- ✚ olărit
- ✚ sculptură
- ✚ muzică
- ✚ dans
- ✚ literatură
- ✚ fotografie
- ✚ teatru
- ✚ cinema



Prin intermediul acestor activități se realizează asimilarea principalelor elemente de limbaj plastic. Acestea ajută, de exemplu, copiii care întâmpină dificultăți de comunicare verbală să-și exprime trăirile, experiențele și atitudinile. În același timp, declanșează procese afective dintre cele mai variate și neașteptate, cu o gamă largă de manifestare. Prin artă obținem un efect de relaxare, de liniștire, exteriorizare și rezolvare a unor conflicte interioare. Scopul activităților nonformale ce au ca specific arta îl reprezintă dezvoltarea simțului estetic și împărtășirea cu ceilalți a nevoii de frumos în viața fiecăruia și, desigur, valorificarea aptitudinilor și talentelor acestora.



1. Explorarea senzorială multimodală a mediului înconjurător;
2. Însușirea unor tehnici de lucru cu diverse materiale și instrumente de lucru;
3. Realizarea și aprecierea unor produse artistice proprii;
4. Stimularea interacțiunii cu mediul înconjurător și cu ceilalți Semeni;
5. Dezvoltarea empatiei;
6. Creșterea independenței în vederea unei mai bune adaptări sociale.



- 1 Elemente de explorarea polisenzorială a lumii înconjurătoare;
- 2 Structuri perceptiv-motrice de bază:
  - *Schemă corporală și lateralitate,*
  - *Culoare-formă-mărime,*
  - *Orientare, organizare și structurare spațio-temporală;*
- 3 Gesturi manuale fundamentale și coordonarea motrică:
  - *Exerciții de dezvoltare a motricității fine și a preciziei mișcărilor*
  - *Exerciții pentru formarea și exersarea coordonării oculo-motorii și bimanuale*
- 4 Tehnici de lucru, materiale și instrumente de lucru;
- 5 Tipuri de comunicare în plan social:
  - *Jocuri de expresie corporală -mișcare și ritm,*
  - *Cântece pentru copii, desene animate, povești,*
  - *Jocuri de pronunție corectă și dezvoltare a vocabularului;*
- 6 Situații de comunicare și relaționare;
- 7 Jocuri pentru integrare socio-culturală:
  - *Șezători, serbări, aniversări,*
  - *Jocuri de socializare cu prilejul sărbătorilor oficiale și religioase,*
  - *Jocuri și cântece legate de obiceiuri și tradiții populare,*
  - *Jocuri distractive,*
  - *Jocuri de imitare.*



### 1.4.2. NONFORMAL PRIN ACTIVITĂȚI ÎN NATURĂ

Activitățile nonformale de tip **NATURĂ** oferă copiilor posibilitatea să aibă oportunități multiple de interacțiune. Contactul direct cu natura aduce în prim plan procesul de auto-descoperire și auto-exprimare într-un mediu variat.

Astfel de medii sunt bogate în stimuli proprioceptivi și senzoriali, medii în care elevii pot desfășura numeroase activități.

Dezvoltarea industrială face ca satele să se schimbe în orașe, iar orașele în metropole. Natura se micșorează din ce în ce mai mult, iar ca urmare a industrializării apar reziduurile toxice. Acestea sunt nocive vieții omului, plantelor și animalelor. Aerul, apa și pământul sunt poluate, iar substanțele nocive pot pătrunde în toate organismele vii de pe Terra. Fiecare copil poate contribui la salvarea naturii, a mediului înconjurător. Plantarea de pomi este o acțiune ce sporește purificarea naturii. Elevii pot fi încurajați să aibă grijă de atât de plantele din casele și grădinile lor, cât și cele din mediul înconjurător.



- 1 Cunoașterea și identificarea elementelor din natură;
- 2 Orientarea spațio-temporală în natură;
- 3 Formarea unor comportamente adaptative la medii diverse;
- 4 Formarea și dezvoltarea atitudinii ecologice;
- 5 Formarea spiritului de echipă.



- 1 Universul plantelor și animalelor;
- 2 Forme de relief;
- 3 Soluri și roci;
- 4 Tehnici de orientare spațio-temporală utilizate în mijlocul naturii și pe hărți;
- 5 Comportamente independente în natură;
- 6 Metode de reciclare;
- 7 Tehnici de reutilizare a deșeurilor, în vederea reducerii poluării;
- 8 Acțiuni de strângere a deșeurilor din natură;
- 9 Concursuri pe echipe.



### 1.4.3. NONFORMAL PRIN ACTIVITĂȚI DE VIATĂ SOCIALĂ

Activitățile nonformale de tip abilități de **VIATĂ SOCIALĂ** urmăresc integrarea copilului în mediul său social. Copilul trebuie să fie permanent încurajat să-și ajusteze comportamentul după cerințele mediului social.

În ceea ce privește rolul de cetățean al copilului, cel mai important concept gravitează în jurul justiției, drepturilor, libertății, egalității, democrației, multiculturalismului. Dezvoltarea aptitudinilor personale și sociale, auto-determinarea și împuternicirea, devin esențiale pentru dezvoltarea unei personalități echilibrate, adaptată la mediu.



- 1 Stimularea autocunoașterii, cunoașterii celorlalți și a mediului înconjurător;
- 2 Dezvoltarea comunicării și a unei atitudini civilizate în relația cu ceilalți
- 3 Respectarea regulilor impuse în micro- și macro-grupurile sociale;
- 4 Dezvoltarea empatiei și a abilităților de adaptare la nivel de microgrup, comunitate.



- 1 Autoprezentarea și prezentarea persoanelor de referință pentru elev;
- 2 Sentimente, trăiri, emoții și stări sufletești;
- 3 Cunoașterea de sine și a celuilalt;
- 4 Norme/reguli impuse și respectate în micro- și macro-grupurile sociale;
- 5 Evenimente importante din viața comunității:
  - *Evenimente individuale și colective (zile de naștere, absolvirea școlii, liceului, etc.);*
  - *Evenimente naționale și religioase (sărbători religioase importante, zile naționale, tradiții, obiceiuri, datini, ritualuri etc.).*



#### 1.4.4. NONFORMAL PRIN ACTIVITĂȚI DE VIAȚĂ COTIDIANĂ

Activitățile de **VIAȚĂ COTIDIANĂ** reprezintă o formă de activitate nonformală participativă, de stimulare și dezvoltare personală.

Activitățile de viață cotidiană cuprind o gamă variată de acțiuni necesare în vederea adaptării persoanei la mediul său de viață. Activitățile nonformale de viață cotidiană trebuie să includă acțiuni cum ar fi de exemplu: formarea de comportamente implicate în îngrijirea propriului corp și întreținerea spațiului de locuit, acțiuni de folosire a serviciilor din comunitate (mijloacele de transport în comun, a telefonului, efectuarea de cumpărături, reguli de politețe în societate etc.).

Prin intermediul activităților nonformale de viață cotidiană vom asigura cel mai mare grad de independență al elevilor, și, implicit, calitatea vieții se va îmbunătăți.



- 1 Formarea și dezvoltarea unor deprinderi de igienă personală, alimentară, vestimentară și a spațiului de locuit;
- 2 Formarea și dezvoltarea comunicării și a unei atitudini civilizate în relația cu ceilalți;
- 3 Formarea comportamentelor independente în situații de:
  - *transport,*
  - *cumpărături,*
  - *utilizare servicii bancare, plăți facturi, taxe,*
  - *vizite, excursii,*
  - *vizionare spectacole etc..*



- 1 Igienă alimentară:
  - *Bucătăria și sala de mese,*
  - *Alimentele,*
  - *Servirea mesei și igiena spațiilor alimentare;*
- 2 Igiena sanitară:
  - *Sala de baie,*
  - *Obiectele de toaletă;*
- 3 Igiena îmbrăcăminte și a încălțăminte:
  - *Obiectele de vestimentație,*
  - *Utilizarea corespunzătoare;*

- *Depozitarea și întreținerea,*

#### 4 Casa:

- *Spațiile locuinței și utilitatea lor,*
- *Mobilierul,*
- *Activități gospodărești;*

5 Utilizarea serviciilor intracomunitare (transport, alte utilități, efectuare plăți și cumpărături);

6 Comunicare și relaționare umană pozitivă:

- *Reguli și norme de conduită civică,*
- *Trăsături morale ale persoanei și buna conviețuire.*



### 1.4.5. NONFORMAL PRIN SPORT PENTRU TOȚI

**SPORTUL** urmărește dezvoltarea armonioasă a organismului, întărirea sănătății și dezvoltarea în condiții optime a personalității copilului. Prin intermediul sportului se formează și se dezvoltă deprinderile igienico-sanitare, priceperile și deprinderile mortice,



precum și cultivarea unor calități fizice : forța, rezistența, viteza, precizia, coordonarea, o ținută frumoasă.

Activitățile nonformale de tipul *sportul pentru toți* vor contribui la formarea unor trăsături și sentimente morale precum: simțul dreptății, curajul, stăpânirea de sine, cinstea.



- 1 Întărirea sănătății și călirea organismului elevilor;
- 2 Formarea și dezvoltarea deprinderilor motrice de bază și a calității fizice ale mișcărilor (forța, rezistența, îndemânarea), necesare în viață și în practicarea sporturilor;
- 3 Formarea și dezvoltarea principalelor calități morale de voință și caracter;
- 4 Formarea și dezvoltarea unei concepții igiene și a unui comportament igienic.



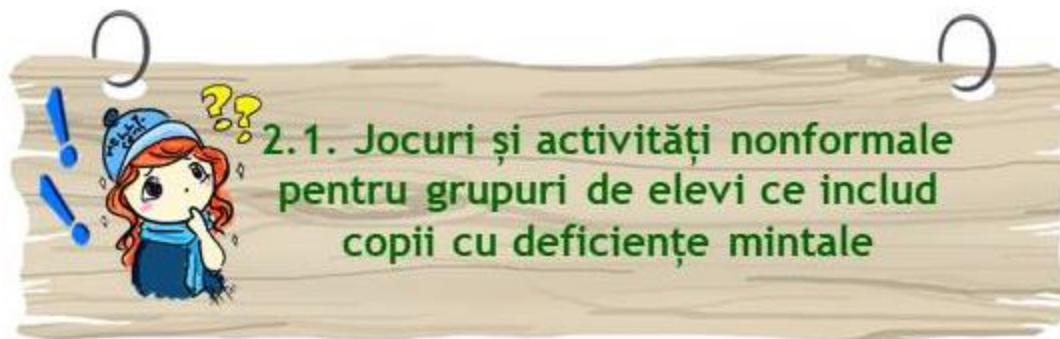
- 1 Elemente de organizare a activităților motrice;
- 2 Elemente ale dezvoltării fizice armonioase;
- 3 Deprinderi și calități motrice;
- 4 Discipline sportive;
- 5 Igienă și protecție individuală;
- 6 Comportamente și atitudini;
- 7 Dezvoltarea unor calități motrice:
  - *Viteza,*
  - *Forța,*
  - *Rezistența;*
- 8 Mobilitatea/stabilitatea articulară și elasticitatea;
- 9 Dezvoltarea unor deprinderi motrice:
  - *Mersul,*
  - *Alergarea,*
  - *Săritura.*
- 10 Manifestarea unei atitudini de respect față de parteneri/adversari;
- 11 Dezvoltarea unor deprinderi de manipulare și stabilitate;
- 12 Dezvoltarea unor deprinderi de îndemânare și orientare a corpului în spațiu;
- 13 Cunoașterea și respectarea regulamentelor de desfășurare a întrecerilor sportive;
- 14 Manifestarea atitudinii de fair-play în timpul activităților sportive;
- 15 Asumarea rolurilor de conducere sau subordonare.



Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene

„Nonformal Activities For Inclusive Groups of Students”  
2016-2018. Erasmus+, KA2  
Project no: 2016-1-RO01-KA201-024566





### 2.1.1. PRINCIPALELE CARACTERISTICI ALE ELEVILOR CU DEFICIENȚĂ MINTALĂ

**DEFICIENȚA MINTALĂ SAU INTELECTUALĂ** (DSM-V) este o tulburare de neurodezvoltare ce se caracterizează prin afectarea generalizată și semnificativă a funcțiilor intelectuale și adaptative. IQ-ul este sub 70 și apar întârzieri în două sau mai multe dintre comportamentele adaptative care afectează viața de zi cu zi. Dizabilitatea intelectuală sau mintală este împărțită de specialiști în mai multe grupe de severitate, în funcție de coeficientul de inteligență: ușoară (QI = 55-70), moderată (QI = 40-55), severă (QI = 25-40) și profundă (QI < 25). În timp ce determinarea coeficientului de inteligență este util în evaluarea nivelului de handicap intelectual, noul DSM-V adaugă un alt criteriu de diagnostic și anume funcția adaptativă, care determină nivelul de asistență de care are nevoie individul. Profesioniștii din domeniul sănătății mintale trebuie să ia în considerare capacitățile persoanei în 3 domenii: conceptual, social și abilități practice de viață.

Statisticile arată că aproximativ 3-4% din populația infantilă este afectată de deficiența mintală, aceasta prezentând diferite grade de intensitate și multiple forme de manifestare clinică.

Așa cum descrie și DSM-V, elevii cu dizabilitate intelectuală prezintă, în primul rând, deficite ale funcțiilor și proceselor psihice, care determină un nivel mai scăzut al majorității abilităților intelectuale, fiind afectate înțelegerea, rezolvarea de probleme, planificarea, gândirea abstractă, discernământul, formarea deprinderilor academice prin metodele didactice obișnuite dar și învățarea experiențială (prin propria observare, încercare și eroare, experimentare). Aceste deficite sunt determinate cu ajutorul testelor de inteligență.

În al doilea rând, acești copii au afectată capacitatea de adaptare la cerințele mediului, astfel încât le este greu să atingă standardele de comportament corespunzătoare vârstei lor cronologice, mai ales în ce privește independența personală și responsabilitatea socială. De aceea acești elevi au nevoie de obicei de sprijin suplimentar, fără de care vor fi limitați în toate aspectele importante ale vieții: comunicarea cu ceilalți, participarea socială (îndeplinirea unor roluri) și traiul independent.

În al treilea rând, manualul american de psihodiagnostic menționează că toate aceste probleme intelectuale și adaptative sunt evidente încă din perioada de dezvoltare a copilului: copilărie sau adolescență.





Prin urmare, elevii cu deficiențe mintale au afectată în diferite grade capacitatea de comunicare: atât de înțelegere a mesajului celorlalți cât și de exprimare a propriului mesaj prin cuvinte sau acțiuni. Adesea ei au nevoie de un limbaj simplificat, cu fraze scurte și noțiuni cât mai concrete și este bine ca limbajul verbal să fie susținut de cel mimico-gestual și de intuiție (elemente concrete: obiecte, mulaje, imagini). Cu cât severitatea deficienței mintale este mai accentuată, cu atât capacitatea de înțelegere și exprimare prin limbaj verbal este mai scăzută, de aceea, atunci când limbajul verbal nu poate deveni mijloc de comunicare funcțional pentru un elev, se recomandă utilizarea strategiilor de comunicare augmentativă, ce susțin atât înțelegerea cât și exprimarea prin mijloace iconice sau gestuale.

Elevii cu deficiență intelectuală au dificultăți în a detecta și interpreta indiciile necomunicate direct - precum limbajul corpului -, nu-și dezvoltă empatia, abilitățile lor de interacțiune socială eficientă nefuncționând la un nivel optim. De aceea, ei adesea nu înțeleg și nu se conformează regulilor sociale, obiceiurilor și cerințelor comportamentului în public.

Și autonomia personală este afectată, uneori au nevoie de sprijin suplimentar pentru desfășurarea rutinelor zilnice: îmbrăcatul, hrănirea, igiena corporală sau, când ajung adulți, pentru gătit, spălarea și călcatul rufelor, curățenia în locuință. De asemenea acești elevi necesită supraveghere pentru parcurgerea drumului de acasă până la școală, iar ca adulți, deși pot învăța să se deplaseze independent prin locuri cunoscute, vor avea nevoie de sprijin în efectuarea unor cumpărături, plăți ale facturilor, sau utilizarea transportului public.

Prin urmare, elevii cu dizabilități intelectuale au dificultăți atât în achiziționare de noi cunoștințe și deprinderi, cât și în utilizarea lor în contexte noi, în aplicarea lor în viața de zi cu zi. Activitățile nonformale, prin caracterul lor distractiv și aplicativ, vin să sprijine formarea și dezvoltarea abilităților necesare pentru o mai bună adaptare și incluziune a elevilor cu dizabilități mintale în mediul școlar și social al comunității.





## 2.1.2. METODOLOGIA DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚILOR NONFORMALE CU GRUPURI DE ELEVI CE INCLUD COPII CU DIZABILITĂȚI MINTALE

În planificarea și organizarea activităților nonformale cu grupuri incluzive ce cuprind și copii cu deficiențe mintale, profesorul va avea permanent în vedere și nevoile acestor copii.

Dorim să împărtășim din experiența noastră o serie de recomandări ce pot fi puse în aplicare în practică pentru desfășurarea în condiții optime a activităților nonformale ce implică și copii cu deficiențe mintale, și implicit pentru incluziunea mai facilă a acestora în grupul clasei și al școlii:

**Adaptarea conținuturilor activităților nonformale** - tematica și tipul activităților nonformale vor fi alese în funcție de experiența de viață a copiilor cu deficiență mintală. Nivelul de complexitate, abstractizare și noutate al activităților va fi redus.

**Adaptarea strategiilor de lucru în cadrul activităților nonformale ce includ copii cu dizabilități mintale:**

• ***Procedee și metode de implementare a activităților nonformale ce includ copii cu deficiențe mintale***

În cadrul activităților nonformale pot fi utilizate metode precum: instructajul verbal, explicația, exercițiul, observația, demonstrația, diverse procedee activ-participative, etc..

Dintre acestea un loc central îl ocupă observația și demonstrația. Întrucât la deficientul mintal procesele psihice sunt profund afectate, metoda observației sistematice, independente sau dirijate de profesor, a obiectelor/fenomenelor realității, în condițiile lor naturale de existență, va permite percepția multimodală, dezvoltând reprezentările, memoria, gândirea și spiritul de observație.

Copiii cu deficiență mintală trebuie antrenați în activități de manipulare a obiectelor concrete în detrimentul celor care presupun sinteză, analiză, comparație, imaginație etc.. De asemenea, profesorul va avea în vedere dozarea atentă a raportului dintre cuvânt și intuiție, evitând verbalizarea în exces și sprijinind cuvintele cu ajutorul unor obiecte, mulaje, planșe, fotografii, machete.

• ***Resurse utilizate în cadrul activităților nonformale ce includ copii cu deficiențe mintale***

✚ ***Resurse materiale:***

- Pictograme, cărți de comunicare, dispozitive low-tech de comunicare GO TALK, table electronice etc.;
- Obiecte concrete;
- Imagini, fotografii, desene, planșe model sau cu etape de lucru;
- Materiale diferite pentru confecționarea anumitor produse (de exemplu, în cazul picturii pe sticlă, pentru a preveni anumite accidente, elevii cu dizabilități mintale pot folosi pexiglassul, utilizarea unor coli de hârtie mai groase pentru a tăia cu foarfeca în



cazul elevilor ce prezintă probleme de motricitate fină, carioci, creioane colorate, lipici, hârtie colorată, acuarele, pensule etc.);

- Costume și încălțăminte adecvată pentru activitățile nonformale de dans;
- Laptop, calculatoare, aparat foto;
- Salopete, încălțăminte adecvată, var, găleți, răsaduri de flori/legume, lopeți etc.;
- Gustări /apă pentru copii;
- Trusa de prim ajutor și schema de medicație (unde este cazul).
- Hărți, busole, cronometre, orice alte obiecte concrete;
- Articole sportive.

### **Resurse umane**

Recomandăm însoțirea elevilor cu deficiențe mintale de către părinți/ facilitatori/ voluntari pe tot parcursul desfășurării activităților nonformale. Aceștia vor reaminti pașii de urmat și vor acorda sprijin ori de câte ori este nevoie dar nu vor împiedica sub nicio formă formarea corespunzătoare a independenței copilului. Aceștia vor urma îndeaproape indicațiile cadrului didactic privitor la sprijinul acordat.

### **Resurse financiare**

Resursa financiară este un factor important în organizarea activităților nonformale. Implicarea familiei și a comunității devine vitală pentru identificarea unor căi de procurare a materialelor necesare activităților nonformale, închirierii anumitor spații de desfășurare a activităților nonformale, transportului, biletelor etc.. De asemenea, familia și voluntarii reprezintă factori importanți și ai diseminării cât mai largă a activităților non-formale, în vederea atragerii de noi resurse financiare.

## **Adaptarea mediului fizic, psihologic și social**

În planificarea activităților nonformale vom lua în calcul schimbarea sau adaptarea mediului în care va avea loc respectiva activitate (ex.: pe cât posibil se vor elimina factorii externi perturbatori, se vor evita spațiile prea ample sau cu prea multe obstacole, vor fi etichetate spațiile și vor fi alese spații cu rampe de acces și lifturi etc.);

Oferirea unui mediu fizic/psihologic/social sigur și atractiv desfășurării activităților nonformale va facilita angajarea copiilor cu deficiențe mintale în activitățile nonformale.

Prezentăm în cele ce urmează câteva idei de adaptări ale mediului fizic/psihologic/social ce pot fi aplicate în cadrul activităților nonformale:

- scaune sub formă de săculeți sau covorașe pentru a asigura spații de relaxare unde elevii pot lucra mai mult și mai eficient, mese înalte ce permit elevilor să se miște în timp ce sunt angajați în diverse activitățile nonformale;
- un iluminat diferit în sala de organizare a activităților nonformale - o lumină bună va conduce la creșterea rezultatelor și îmbunătățirea comportamentului copiilor. Mai mult de atât, filtrele colorate cresc concentrarea și diminuează oboseala vizuală;
- gamă variată de jucării ce sunt pe placul copiilor din punct de vedere senzorial: animale de pluș, mașinuțe metalice cu roți ce se învârt, tuburi cu lichid colorat, brățări din mărgelă, baloane umplute cu nisip, orez sau făină, care-i atrag să se implice cu plăcere în activități.



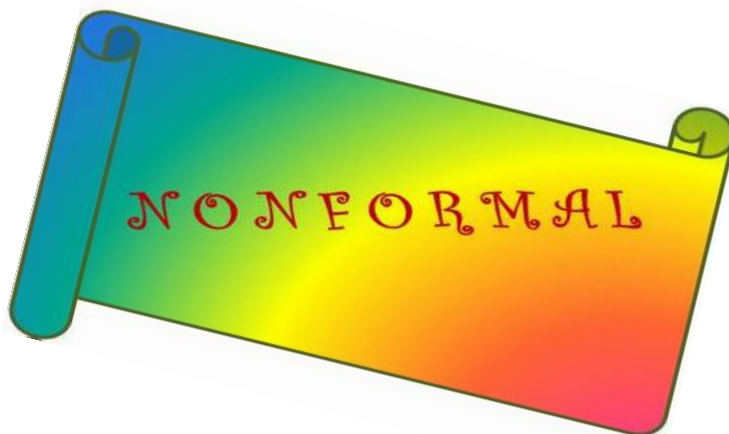
• **Modalități de apreciere a activităților nonformale**

La finalul activităților nonformale, copiii vor face aprecieri *opționale* cu privire la:

- ❖ Starea afectivă pe care activitatea le-a oferit-o;
- ❖ Dificultăți întâmpinate.

Prezentăm câteva modalități orientative de apreciere a activităților nonformale:

- ❖ Utilizarea fotografiei și a desenului pentru exprimarea ideilor;
- ❖ Oferirea posibilității ca elevii să-și înregistreze audio sau video răspunsurile;
- ❖ Crearea unei cărți, cu ajutorul pozelor, care să exprime abilitățile elevului (ne vom focaliza pe ceea ce elevul poate să facă și vom arăta unde acesta a ajuns și nu unde trebuie să ajungă);
- ❖ Jurnale - elevii își notează ideile sau gândurile cu privire la activitatea nonformală desfășurată; putem asigura copiilor o diversitate de materiale pentru aceste jurnale (exemple: hârtie colorată, hârtie liniată, hârtie milimetrică etc.) sau posibilitatea de a alege dacă scriu jurnalul pe hârtie sau la calculator. Jurnalele pot fi interactive, profesorul notând diverse încurajări/sugestii.





### 2.1.3. EXEMPLE DE JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI NONFORMALE DESFĂȘURATE CU GRUPURI DE ELEVI CE INCLUD COPII CU DEFICIENȚĂ MINTALĂ



Numele activității		„COPACUL CU BUFNIȚE”
Tipul activității (domeniu)		ACTIVITĂȚI PRACTICE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	Abilități motorii	Abilități motrice fine și grosiere, precizie, dexteritate
	Abilități cognitive	Atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială
	Abilități sociale	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune, implicare, participare activă și conștientă
Participanți		Minim 4 - maxim 30 copii cu vârste între 7 și 14 ani
Resurse	Umane	Profesor, facilitator
	Materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tuburi de hârtie igienică</li> <li>• hârtie colorată (A4)</li> <li>• lipici</li> <li>• foarfeci</li> <li>• rigle</li> <li>• carioci</li> <li>• coli mari de carton</li> <li>• scotch dublu-adeziv</li> </ul>
	Financiare	-
Durata activității		45 minute
Locația		O încăpere foarte bine luminată și cu mobilier potrivit
Pregătirea		<ul style="list-style-type: none"> <li>• distribuirea materialelor fiecărui elev</li> <li>• trasarea de crengi pe colile mari de hârtie</li> </ul>
Descrierea activității		Activitatea propriu-zisă va începe cu enumerarea unor reguli specifice creării unui colaj: se stabilesc elementele componente ale colajului, se realizează corect fiecare element și apoi se „asamblează”. Elevii sunt rugați să repete aceste reguli pentru mai buna și rapidă însușire a acestora. Elementele colajului sunt: bufnițe realizate din tuburi de hârtie, crengi de copac realizate din carton. Elevii vor începe cu îmbrăcarea tuburilor de hârtie în hârtie colorată - va trebui



		să măsoare corect înălțimea și lățimea fâșiei de hârtie colorată, să o decupeze din coala A4, să aplice lipiciul pe întreaga suprafață a tubului, să înfășoare hârtia pe tub, să taie surplusul (dacă e cazul) - continuând cu desenarea bufnițelor pe hârtia colorată cu ajutorul cariocilor și terminând cu realizarea crengilor de copac. După ce aceste elemente vor fi gata se va trece la asamblarea colajului, începând cu crengile copacului și apoi bufnițele.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>Materiale și echipamente</b>	Model de bufniță din tub de hârtie
	<b>Reguli</b>	În funcție de severitatea deficienței elevului cu CES, sarcinile pentru acesta pot fi adaptate (de ex.: hârtia colorată poate fi deja lipită pe tubul de hârtie iar elevul doar va desena bufnița)
	<b>Context</b>	
	<b>Strategii de comunicare</b>	Instructajul verbal va fi clar, împărțit în explicații clare și concise ale etapelor de lucru ce vor fi urmate de demonstrație
<b>Evaluare</b>		Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, finalizarea sarcinii de lucru, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o. De asemenea, profesorul va observa și nivelul de creativitate a fiecărui elev, deoarece alegerea culorilor și execuția elementelor grafice le aparține aproape în totalitate elevilor.



<b>Numele activității</b>		<b>CONCURS DE MĂȘTI</b>
<b>Tipul activității</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>Abilități motorii</b>	Flexibilitate, abilități motrice fine și grosiere, precizie
	<b>Abilități cognitive</b>	Planificare, atenție, coordonare, concentrare, creativitate, imaginație, originalitate
	<b>Abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, implicare, interacțiune
<b>Participanți</b>		Min. 10 - max. 30 participanți; vârsta - de la 10 ani
<b>Resurse</b>	<b>Umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>Materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● hârtie</li> <li>● foarfeci</li> <li>● lipici lichid</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>● carioci</li> <li>● acuarele tempera</li> <li>● pensule</li> <li>● elastic</li> <li>● sclipici, stelute etc. - pentru decorat</li> </ul>
	<b>Financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		Prima etapă - 120 minute A doua etapă - 90 minute
<b>Locația</b>		Sală bine iluminată, dotată cu mobilier corespunzător
<b>Pregătirea</b>		Pregătirea măștii din hârtie, aracet, apă - se fărâmă hârtia și se pregătește un amestec din materialele menționate, căruia i se dă forma dorită și se lasă la uscat câteva zile. Aceasta reprezintă de fapt, prima etapă a activității și va fi realizată tot de către elevi, organizați pe perechi. Elevii vor avea libertatea să își creeze orice model de mască doresc.
<b>Descrierea activității</b>		Concurs de măști - pentru realizarea măștilor (a doua etapă a activității) aceleași perechi de elevi vor avea libertatea de a-și decora măștile de hârtie, pictându-le și decorându-le cum le place. La final se vor premia măștile cele mai votate.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>Materiale și echipamente</b>	-
	<b>Reguli</b>	Stabilirea unor reguli de siguranță; elevul cu CES va face echipă cu un voluntar/ facilitator care îl va ghida pe parcursul desfășurării activității
	<b>Context</b>	Eliminarea distragerilor/ a stimulilor de prisos
	<b>Strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal, explicația clară și secvențială a pașilor de urmat, demonstrația
<b>Evaluare</b>		Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, finalizarea sarcinii de lucru, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o. De asemenea, profesorul va observa și nivelul de creativitate al fiecărei perechi, atât în realizarea măștii cât și în decorarea ei.





Numele activității		MOMENT ARTISTIC - DANS POPULAR
Tipul activității		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	Abilități motorii	Coordonare, rezistență, flexibilitate, precizie, corectitudinea executării mișcărilor, putere
	Abilități cognitive	Atenție, memorie, planificare, rezolvarea problemelor, creativitate, originalitate
	Abilități sociale	Comunicare, interacțiune, cooperare, lucru în echipă
Participanți		Min. 12 - max. 30 participanți; vârsta - de la 6 ani
Resurse	Umane	Profesor, facilitator, instructor de dans
	Materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• costume de dans</li> <li>• încălțăminte adecvată</li> </ul>
	Financiare	Costumele și încălțăminte de dans vor fi asigurate de părinți sau sponsori.
Durata activității		2 ore/ săptămână pentru repetiții, timp de minim o lună
Locația		Sală de sport cu oglinzi și săli de spectacol
Pregătirea		Alegerea momentului artistic: coloană sonoră și coregrafie
Descrierea activității		Elevii se vor prezenta de 2 ori/ săptămână la repetiții, momentul de dans fiind fragmentat pentru a fi învățat mai ușor.
Adaptări necesare	Materiale și echipamente	-
	Reguli	Elevul cu CES va fi însoțit permanent de către un facilitator care îi va demonstra mișcările și îi va oferi sprijin și explicații ori de câte ori este nevoie.
	Context	Eliminarea distractorilor, a stimulilor nenecesari. Momentul artistic poate avea un grad de dificultate mai mic
	Strategii de comunicare	Pașii de dans vor fi segmentați și explicați (verbalizați) simplu, clar, într-un ritm mai lent pe timpul repetițiilor.
Evaluare		Se poate realiza prin participarea elevilor la concursuri de dans pentru copii, spectacole, alte manifestații de gen.







Numele activității		COSTUMUL POPULAR ROMÂNESC
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Precizie în execuție, coordonare oculo-manuală
	abilități cognitive	Atenție, imaginație, creativitate, originalitate, planificare
	abilități sociale	Lucru în echipă, comunicare, colaborare, interacțiune
Participanți		Min. 4 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 6 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• linguri de lemn</li> <li>• carton</li> <li>• carioci</li> <li>• ață colorată</li> <li>• lipici</li> <li>• foarfecă</li> <li>• șabloane - costume populare</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		45 de minute
Locația		Sală bine iluminată, dotată cu mobilier corespunzător; instituții cu specific tradițional popular (de ex. muzee de artă tradițională)
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Prezentarea unei păpuși-model, precum și a etapelor de lucru necesare pentru realizarea produsului:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. realizarea feței păpușii</li> <li>2. tăierea firelor și împletirea cozilor păpușii</li> <li>3. lipirea cozilor de lingură</li> <li>4. trasarea costumului după șablon</li> <li>5. desenarea și colorarea motivelor tradiționale</li> <li>6. decuparea costumului</li> <li>7. lipirea costumului de lingură</li> </ol>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevul cu CES poate fi însoțit permanent de un facilitator care îi va reaminti pașii de urmat și îi va acorda sprijin ori de câte ori este nevoie.
	context	-
	strategii de	Comenzi verbale simple și clare, demonstrația, utilizarea



	<b>comunicare</b>	feedback-ului corespunzător/semnificativ
<b>Evaluare</b>		Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității. Se ia în considerare: -gradul de implicare în activitate; -respectarea pașilor de urmat; -intensitatea sprijinului acordat; -nivelul de satisfacție/ plăcere.



<b>Numele activității</b>		<b>VAZA CU NARCISE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice fine, precizie, dexteritate
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială, creativitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune, implicare, participare activă și conștientă
<b>Participanți</b>		Min. 5 - max. 30 de participanți; vârsta între 8-15 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● creioane colorate</li> <li>● carioci</li> <li>● acuarele</li> <li>● pensule</li> <li>● bloc de desen</li> <li>● hârtie creponată</li> <li>● hârtie colorată</li> <li>● lipici</li> <li>● foarfeci</li> <li>● petale de flori</li> <li>● carton colorat și alb</li> <li>● pahare</li> <li>● paie</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		50 de minute



<b>Locația</b>	Orice spațiu amenajat cu mese de lucru și scaune	
<b>Pregătirea</b>	-	
<b>Descrierea activității</b>	<p>Activitatea va începe cu identificarea de către elevi a tuturor materialelor de lucru și cu prezentarea de către profesor a produsului finit.</p> <p>Pasul următor constă în prezentarea cronologică a etapelor de lucru:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizarea tulpinilor florilor</li> <li>2. Realizarea corolelor florilor</li> <li>3. Îmbinarea tulpinilor cu corolele</li> <li>4. Adăugarea frunzelor pe tulpinile florilor</li> <li>5. Decorarea vasei</li> </ol> <p>În funcție de numărul de elevi există două variante pentru această activitate:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Dacă numărul de elevi este maxim 5, atunci fiecare elev va fi executant principal pentru o etapă de lucru.</li> <li>b) Dacă numărul de elevi este mai mare, atunci aceștia vor fi împărțiți în echipe. Echipele pot avea ca sarcină realizarea unei singure etape sau realizarea tuturor etapelor.</li> </ol>	
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Pentru elevul cu CES etapele de lucru pot fi notate; elevul poate fi ghidat de către un facilitator pe parcursul întregii activități.
	<b>context</b>	Eliminarea stimulilor perturbatori
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple și clare, instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație.
<b>Evaluare</b>	Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, finalizarea sarcinii de lucru, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o, dificultățile întâmpinate, nivelul de creativitate.	





Numele activității		OPERA COMICĂ/ TEATRU PENTRU COPII
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice grosiere, echilibru
	abilități cognitive	Atenție, coordonare, orientare spațială, creativitate, imaginație
	abilități sociale	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta între 8-14 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	-
	financiare	Costul biletului de transport și al biletului la teatru - asigurate de sponsor/ părinți
Durata activității		Minim 3 ore
Locația		Opera Comică/ teatru pentru copii
Pregătirea		<ul style="list-style-type: none"> <li>instrucția elevilor în legătură cu deplasarea</li> </ul>
Descrierea activității		<p>Activitatea va începe cu un scurt instructaj privind normele de comportare în mijloacele de transport și cu informații despre piesa ce urmează a fi vizionată. De asemenea, profesorul (conducător de grup) va enumera câteva dintre obiectivele acestei deplasări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dezvoltarea simțului estetic (muzică, decoruri, costume);</li> <li>Recunoașterea obiectivelor turistice și a locurilor vizitate de pe traseu.</li> </ul>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevul cu CES va fi permanent însoțit de un facilitator
	context	-
	strategii de comunicare	Instructaj verbal simplu, clar, coerent; elevii vor repeta regulile de comportament în mijlocul de transport și la spectacolul de teatru.
Evaluare		La sfârșitul activității elevii vor răspunde la câteva întrebări despre impactul pe care l-a avut vizionarea piesei de teatru asupra lor: ce personaj le-a plăcut cel mai mult, ce au învățat nou, dacă vor să mai participe la astfel de activități.



Numele activității		DECORAȚIUNI PENTRU POMUL DE CRĂCIUN
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice fine și grosiere, precizie, dexteritate, coordonare oculo-manuală
	abilități cognitive	Atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială, creativitate, imaginație
	abilități sociale	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune, implicare, participare activă și conștientă
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 6 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fursecuri de Crăciun reprezentând diferite figurine</li> <li>• tuburi de cremă pentru decorat prăjituri</li> <li>• steluțe comestibile și bomboane</li> <li>• nuci</li> <li>• globuri de polistiren</li> <li>• lipici</li> <li>• acuarele</li> <li>• sclipici</li> <li>• sfoară</li> <li>• cleme de prins globurile în brad</li> <li>• brad</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		90 de minute
Locația		Orice spațiu bine iluminat și amenajat cu mobilier corespunzător
Pregătirea		Pregătirea fursecurilor de Crăciun reprezentând diferite figurine Organizarea sălii de clasă în trei centre de lucru și pregătirea materialelor.
Descrierea activității		<p>Elevii vor fi împărțiți în trei echipe și vor lucra pe rând la fiecare centru de activitate.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la un centru se vor decora figurinele de Crăciun cu tuburi de cremă pentru decorat prăjituri, steluțe comestibile și bomboane și se va prinde sfoară de ele</li> <li>- la al doilea centru se vor picta nucile și se vor prinde cleme de atârnat în brad</li> <li>- la al treilea centru se vor picta și se vor da cu sclipici globurile de polistiren</li> </ul> <p>La final se va decora bradul cu produsele obținute</p>



<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES va fi permanent însoțit de un facilitator care îl va sprijini pe parcursul întregii activități
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal, explicația clară și secvențială a pașilor de urmat, demonstrația
<b>Evaluare</b>	Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, finalizarea sarcinii de lucru, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o. De asemenea, profesorul va observa și nivelul de creativitate a fiecărui elev.	



<b>Numele activității</b>		<b>STRUGURELE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Psihomotricitatea fină, precizie, dexteritate, coordonare oculo-manuală
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, coordonare, concentrare, creativitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, implicare, interacțiune
<b>Participanți</b>		Min. 4 - max. 20 de participanți; vârsta între 4 și 7 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• carioci</li> <li>• creioane colorate</li> <li>• plastilină</li> <li>• coli A4 cu un ciorchine de strugure imprimat</li> <li>• tablă pentru plastilină</li> <li>• ciorchine de strugure</li> <li>• planșă - model</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		20 de minute
<b>Locația</b>		Orice spațiu bine iluminat și amenajat cu mobilier corespunzător



<b>Pregătirea</b>		Imprimarea colilor
<b>Descrierea activității</b>		Activitatea va începe cu prezentarea planșei model și a ciorchinelui de strugure. Etapetele activității: 1. colorarea frunzei 2. ruperea bucățelelor de plastilină 3. realizarea biluțelor de plastilină 4. lipirea biluțelor pe planșă
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES poate fi permanent însoțit de un facilitator care să îl ajute pe parcursul desfășurării activității
	<b>context</b>	Eliminarea factorilor perturbatori / a stimulilor de prisos
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal, explicația clară și secvențială a pașilor de urmat, demonstrația, prezentarea modelului
<b>Evaluare</b>		Se va realiza o expoziție a lucrărilor, iar elevii vor avea ocazia să spună ce lucrare le place mai mult.



<b>Numele activității</b>		<b>DOVLECI DECORATIVI</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Precizie în execuție, coordonare oculo-manuală, psihomotricitate fină
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, imaginație, creativitate, originalitate, planificare
	<b>abilități sociale</b>	Lucru în echipă, comunicare, colaborare, interacțiune
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 7 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hârtie glasă portocalie și verde</li> <li>• carton</li> <li>• foarfece</li> <li>• aracet</li> <li>• pensule</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-



<b>Durata activității</b>		45 de minute
<b>Locația</b>		Orice spațiu amenajat cu mese de lucru și scaune
<b>Pregătirea</b>		Trasarea colilor de hârtie - dungii paralele de 2-3 cm grosime (asemeni unei foi de caiet dictando)
<b>Descrierea activității</b>		Prezentarea dovleacului - model precum și a etapelor de lucru necesare pentru realizarea produsului: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. tăierea după contur - vor rezulta fâșii egale de hârtie portocalie</li> <li>2. formarea cercurilor prin lipirea capetelor fâșiilor</li> <li>3. suprapunerea cercurilor astfel încât să formeze dovleacul și lipirea lor în această poziție</li> <li>4. decuparea frunzei de dovleac și lipirea ei</li> </ol>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Pentru elevul cu CES fâșiile pot fi mai groase (ca să poată decupa mai ușor) sau pot fi chiar decupate (dacă acesta nu poate mânuși foarfeca)
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES poate fi însoțit permanent de un facilitator care îi va reaminti pașii de urmat și îi va acorda sprijin ori de câte ori este nevoie.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple și clare, demonstrația, utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ
<b>Evaluare</b>		Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității. Se ia în considerare: -gradul de implicare în activitate; -respectarea pașilor de urmat; -intensitatea sprijinului acordat; -nivelul de satisfacție/ plăcere.



<b>Numele activității</b>		<b>POVEȘTI DIN CINCI CUVINTE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	-
	<b>abilități cognitive</b>	Gândire analitică, atenție, imaginație, creativitate, respectarea regulilor, memorie
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă





<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 20 de participanți; vârsta între 8-12 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• creion</li> <li>• aparat pentru redarea muzicii</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		30-40 de minute
<b>Locația</b>		Biblioteca sau orice spațiu propice lecturii
<b>Pregătirea</b>		Elevii pot sta pe jos sau pot sta pe scaune în cerc
<b>Descrierea activității</b>		<p>Profesorul începe povestea: „A fost odată ca niciodată...” ridicând <i>creionașul magic</i>. Îi înmânează apoi <i>creionașul magic</i> copilului aflat în imediata apropiere a lui. Odată cu primirea creionului, copilul adaugă cinci cuvinte pentru a continua povestea. (ex: „o prințesă care avea un...”). La rândul lui înmânează „ștafeta” colegului din apropiere.</p> <p>Următorul copil va completa și el tot cinci cuvinte, continuând ideea sau începând o alta. (Exemplu: „...cățel cu părul creț. Ea...”). Fiecare participant își așteaptă rândul, adăugând câte cinci cuvinte odată cu primirea „creionașului magic”. Pentru dinamizarea activității, în poveste pot fi introduse și momente ce pot fi „jucate” de copii (exemplu: „vântul bătea așa de tare ...” - copiii imită sunetul vântului, „valurile se izbeau de stânci”- copiii emit onomatopee potrivite.</p> <p>Pentru stimularea imaginației, poate fi utilizat un fond muzical în surdină.</p> <p>(Profesorul va nota povestea)</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii cu CES au voie să formuleze secvențe de comunicare cu mai mult/puțin de 5 cuvinte
	<b>context</b>	Eliminarea factorilor disturbatori/ a stimulilor de prisos
	<b>strategii de comunicare</b>	Instrucțiuni verbale simple, clare și coerente.
<b>Evaluare</b>		Redarea întregii povești și emiterea de păreri cu privire la rezultatul obținut.





Numele activității		PICTURĂ PE STICLĂ
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice fine, precizie, dexteritate, coordonare oculo-manuală
	abilități cognitive	Atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială, creativitate, imaginație
	abilități sociale	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune, implicare, participare activă și conștientă
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 8 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>fișe cu o vază de flori</li> <li>sticlă - tablou</li> <li>scotch</li> <li>markere</li> <li>acuarele</li> <li>pensule</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		45 minute
Locația		Orice spațiu bine iluminat și amenajat cu mobilier corespunzător
Pregătirea		Așezarea fișei model sub sticlă
Descrierea activității		Pentru realizarea lucrării se urmează etapele: 1. trasarea conturului cu markerul pe sticlă 2. pictarea desenului pe sticlă
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Elevii cu CES vor folosi foi de plexiglas în loc de sticlă
	reguli	Gradul de dificultate al lucrării poate fi mai scăzut pentru elevii cu CES (o fișă mai simplă: doar vaza sau o singură floare)
	context	Eliminarea stimulilor perturbatori
	strategii de comunicare	Comenzi verbale simple și clare (de ex. <i>Fă ca mine!</i> ); instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație.
Evaluare		Se va realiza o expoziție a lucrărilor. Elevilor li se cere să aleagă o lucrare a unui alt coleg, care le place mai mult.





<b>Numele activității</b>		<b>VIZITĂ LA ZOO</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>NATURĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii grosiere, echilibru, rezistență
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, memorie, concentrare, orientare spațială, imaginație, antrenarea memoriei de lungă durată
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, socializare
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 4 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	• apă • sandvișuri
	<b>financiare</b>	Costul biletului de intrare și al transportului - asigurat de părinți/ sponsorizare
<b>Durata activității</b>		Min. 4 ore
<b>Locația</b>		Grădina Zoologică
<b>Pregătirea</b>		Contractarea unui operator de turism pentru asigurarea transportului în afara localității Întocmirea itinerariului și corelarea acestuia cu bugetul de timp Instrucția elevilor în legătură cu deplasarea
<b>Descrierea activității</b>		Activitatea va începe cu un scurt instructaj privind normele de comportare în mijloacele de transport în comun și cu informații despre Grădina Zoologică. De asemenea, profesorul (conducător de grup) va enumera câteva dintre obiectivele acestei deplasări: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cunoașterea de locuri noi;</li> <li>• Vizitarea Grădinii Zoologice;</li> <li>• Obținerea de informații despre diferite specii de animale;</li> <li>• Orientarea în natură;</li> <li>• Picnic în locul special amenajat din incinta grădinii.</li> </ul>



<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES va fi permanent însoțit de un adult/ facilitator,
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Facilitatorul va oferi informații elevului cu CES cu privire la animalele din Grădină, îi va citi de pe plăcuțele informative.
<b>Evaluare</b>		Elevii vor realiza un desen cu tema <i>Grădina Zoologică</i>



<b>Numele activității</b>		<b>APE STĂTĂTOARE, APE CURGĂTOARE: RÂURI ȘI LACURI</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>NATURĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice grosiere, rezistență, echilibru, coordonare
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, orientare spațială, memorie, creativitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune, participare activă și conștientă
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 6 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	• apă • sandvișuri
	<b>financiare</b>	Costul biletului de transport - asigurat de părinți/ sponsorizare
<b>Durata activității</b>		12 ore
<b>Locația</b>		În natură, în preajma unor râuri și lacuri
<b>Pregătirea</b>		Contractarea unui operator de turism pentru asigurarea transportului în afara localității Întocmirea itinerariului și corelarea acestuia cu bugetul de timp Instrucția elevilor în legătură cu deplasarea
<b>Descrierea activității</b>		Activitatea va începe cu un scurt instructaj privind normele de comportare în mijloacele de transport și cu informații despre zona care va fi vizitată. De asemenea, profesorul (conducător de grup) va enumera câteva dintre obiectivele



		acestei deplasări: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cunoașterea de locuri noi;</li> <li>• Vizitarea Barajului Vidraru;</li> <li>• Orientarea în natură</li> <li>• Picnic pe marginea râului Argeș</li> </ul>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES va fi permanent însoțit de către un facilitator care îl va ghida și îi va oferi informații suplimentare pe parcursul activității.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Facilitatorul va comunica într-un manieră simplă și clară cu elevul cu CES, îi va citi de pe plăcuțele informative, adaptând informațiile nivelului său de înțelegere.
<b>Evaluare</b>		La sfârșitul activității elevii vor răspunde la câteva întrebări despre impactul pe care l-a avut excursia asupra lor: ce le-a plăcut cel mai mult, ce au învățat nou, dacă vor să mai participe la astfel de activități.



<b>Numele activității</b>		<b>APE STĂTĂTOARE, APE CURGĂTOARE: DELTA</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>NATURĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice grosiere, rezistență, echilibru, coordonare
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, orientare spațială, memorie, creativitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune, participare activă și conștientă
<b>Participanți</b>		minim 6 - maxim 30 de participanți; vârsta - de la 6 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	• apă • sandvișuri
	<b>financiare</b>	Costul biletului de transport - asigurat de părinți/ sponsorizare
<b>Durata activității</b>		3 ore
<b>Locația</b>		Parc natural - deltă
<b>Pregătirea</b>		Instrucția elevilor în legătură cu deplasarea



		Întocmirea itinerariului și corelarea acestuia cu bugetul de timp
<b>Descrierea activității</b>		<p>Activitatea va începe cu un scurt instructaj privind normele de comportare în mijloacele de transport în comun și cu informații despre Deltă. De asemenea, profesorul (conducător de grup) va enumera câteva dintre obiectivele acestei deplasări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observarea păsărilor și animalelor în habitatul lor;</li> <li>• Recunoașterea diferitelor specii de plante;</li> <li>• Orientarea în natură</li> </ul>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES va fi permanent însoțit de către un facilitator care îl va ghida și îi va oferi informații suplimentare pe parcursul activității.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Facilitatorul va comunica într-o manieră simplă și clară cu elevul cu CES, îi va citi de pe plăcuțele informative, adaptând informațiile nivelului său de înțelegere.
<b>Evaluare</b>		Elevii sunt solicitați să numească un animal cu care se identifică.



<b>Numele activității</b>		<b>LUMEA MAGICĂ A FRUCTELOR ȘI LEGUMELOR</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>NATURĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice fine, precizie, dexteritate, coordonare
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, concentrare, strategie, planificare, imaginație, creativitate
	<b>abilități sociale</b>	Interacțiune, colaborare, comunicare, munca în echipă
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 7 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator



	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fructe și legume de toamnă (măr, pară, gutuie, strugure, dovleac plăcintar, vânăță, morcov, fasole, ceapă, usturoi, varză, conopidă, măslina)</li> <li>• lipici</li> <li>• scobitori</li> <li>• marker</li> <li>• cuțit</li> <li>• modele</li> </ul>
	<b>financiare</b>	Asigurate de părinți/ sponsorizare
<b>Durata activității</b>	0 oră	
<b>Locația</b>	Orice spațiu bine iluminat și amenajat cu mobilier corespunzător	
<b>Pregătirea</b>	Realizarea modelelor	
<b>Descrierea activității</b>	<p>După prezentarea fiecărui model în parte, copiii își pot alege ce animal sau obiect vor să reproducă folosind fructe/ legume:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mașină: din vânăță și morcov și scobitori;</li> <li>• oaie: din conopidă, măslina, forme pentru ochi, lipici și scobitori;</li> <li>• porc: din ceapă, usturoi, forme pentru ochi, lipici și scobitori;</li> <li>• melc: din boabe de fasole, hârtie și lipici;</li> <li>• arici: din pară, strugure și scobitori; din cartof și scobitori;</li> <li>• gândac: din morcov și scobitori;</li> <li>• păpuși: din măr, dovleac, frunze de varză, frunze de morcov, marker</li> </ul>	
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cuțit de plastic</li> <li>• modele mai simple</li> </ul>
	<b>reguli</b>	<p>Copilul cu CES poate fi însoțit de facilitator care îl va ghida pe parcursul desfășurării activității și îi va acorda sprijinul necesar</p> <p>Se vor stabili reguli de siguranță</p>
	<b>context</b>	Se vor elimina factorii perturbatori
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal, explicația clară și secvențială a pașilor de urmat, însoțită de demonstrație
<b>Evaluare</b>	Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, finalizarea sarcinii de lucru, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o.	



Numele activității		CAUTATORII DE COMORI
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate fină și grosieră, dexteritate
	abilități cognitive	Gândire analitică, folosirea regulilor, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor, atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială, strategii și tactici
	abilități sociale	Comunicare, interacțiune, implicare, participare activă și conștientă, stabilirea unui plan de acțiune în echipă
Participanți		Min. 6 - max. 20 de participanți; vârsta între 8-14 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>● hartă a comorii</li> <li>● un document ce atestă existența comorii</li> <li>● busole</li> <li>● cronometru</li> <li>● indicatoare</li> <li>● markere</li> </ul>
	financiare	50 de lei
Durata activității		2 ore
Locația		Curtea școlii/ parc
Pregătirea		Amenajarea spațiului pentru joc (distribuirea indiciilor în spațiul folosit pentru activitate în vederea descoperirii comorii) și întocmirea unui set de reguli pentru derularea activității în condiții optime.
Descrierea activității		<p>Elevii vor fi împărțiți pe echipe.</p> <p>Activitatea începe cu o poveste despre un document care atestă existența unei comori în spațiul ales pentru această activitate.</p> <p>După ce profesorul prezintă regulile concursului și ajută la stabilirea căpitanilor, fiecare echipă primește un plan al locului unde e ascunsă comoara, o hartă pe care sunt indicii și o busolă.</p> <p>Echipele pornesc din același punct pe trasee diferite,</p>





		orientându-se cu ajutorul busolei și al indicatoarelor amplasate în perimetrul spațiului. Profesorul cronometrează și, în funcție de timpul realizat de fiecare echipă, declară câștigătorii.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Pentru elevii cu CES harta va cuprinde și pictograme, iar indiciile vor fi marcate vizibil.
	<b>reguli</b>	Elevii cu CES vor fi însoțiți de un facilitator care îi va ajuta pe parcursul desfășurării activității. De asemenea se vor stabili reguli de siguranță.
	<b>context</b>	Eliminarea distractorilor/ a stimulilor de prisos
	<b>strategii de comunicare</b>	Facilitatorul va aduce informații ajutoare elevului cu CES, îi va oferi explicații mai simple și mai clare cu privire la instrucțiunile și regulile jocului.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea se va face sub formă de interviu, fiecare participant răspunzând la următoarele întrebări: 1. Cum te-ai descurcat cu busola? 2. Ce ai simțit când ai găsit / nu ai găsit comoara? 3. Ce dificultăți ai întâmpinat? 4. Ce sfaturi ai pentru viitorii expediționari?



<b>Numele activității</b>		<b>VIZITĂ CASTEL</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice grosiere, rezistență, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, coordonare, orientare spațială, memorie
	<b>abilități sociale</b>	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune și socializare, implicare, participare activă și conștientă
<b>Participanți</b>		Min. 10 - max. 32 elevi; vârsta între 8-14 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	• apă • sandvișuri
	<b>financiare</b>	Costul biletul de intrare la obiectivele turistice și costul biletul de transport



<b>Durata activității</b>	12 ore	
<b>Locația</b>	Orice castel/ cetate (de ex. Palatul Peleş, Mănăstirea Sinaia)	
<b>Pregătirea</b>	Contractarea operatorului de transport, întocmirea itinerariului și corelarea acestuia cu bugetul de timp. Instrucția elevilor în legătură cu deplasarea.	
<b>Descrierea activității</b>	<p>Activitatea va începe cu un scurt instructaj privind normele de comportare în mijloacele de transport și cu informații despre Sinaia și despre obiectivele turistice. De asemenea, profesorul (conducător de grup) va enumera câteva dintre obiectivele acestei deplasări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cunoașterea de locuri noi;</li> <li>• Vizitarea Mănăstirii Sinaia;</li> <li>• Vizitarea Palatului Peleş;</li> <li>• Orientarea în natură;</li> <li>• Picnic</li> </ul>	
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale si echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Copiii cu CES vor fi permanent însoțiți de un profesor/ facilitator care îi va ghida pe parcursul întregii zile. Se vor stabili reguli de siguranță (de ex. elevii nu părăsesc grupul, nu ating exponatele, etc.)
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Facilitatorul va oferi informații elevilor cu CES cu privire la obiectivele turistice vizitate, le va citi de pe plăcuțele informative.
<b>Evaluare</b>	Elevii vor realiza desene/ compuneri la alegere cu tema "La castel".	



<b>Numele activității</b>		<b>BOARD GAME - SUPER FARMER</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Orientare spațială, coordonare motorie, motricitate fină
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, concentrare, strategii și tactici, creativitate, imaginație, operațiile gândirii



	<b>abilități sociale</b>	Lucru în echipă, cooperare, interacțiune, comunicare
<b>Participanți</b>		Min. 4 - max. 8 participanți; vârsta - de la 9 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	Jocul „Super Farmer”: - 4 table de joc - zaruri - jetoane cu animale - 8 figurine (4 dulăi și 4 căței)
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		40-60 de minute
<b>Locația</b>		Oriunde
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		<p>Elevii vor fi împărțiți în perechi (dacă sunt mai mulți de 8) și vor citi cu atenție regulile jocului. Se împart tablele de joc - câte una pentru fiecare jucător (pereche).</p> <p>Fiecare participant (pereche) primește câte un jeton cu iepure. Încep să dea cu zarurile. Dacă pe zaruri este un iepure, participanții iau jumătatea rotunjită la mai mult din numărul de iepuri (ex.: jucătorii au 3 iepuri deci primesc încă 2). Dacă este iepure pe ambele zaruri, vor dubla numărul de iepuri de pe tabla de joc. Nu se pot lua din grămada comună decât acele jetoane care există și pe tabla de joc a jucătorului care este la zar. Se fac schimburi pe măsură ce jocul continuă (6 iepuri pentru o oaie, 2 oi pentru un porc, 3 porci pentru o vacă, 2 vaci pentru un cal, o oaie pentru un câțel și o vacă pentru un dulău). Dacă pe zar apare vulpea și jucătorul nu are câțel, va pierde toți iepurii în afară de unul. Dacă pe zar va fi lupul iar jucătorul nu are dulău, va pierde toate animalele cu excepția iepurilor. Câștigă jucătorul (perechea) care completează primul tabla cu toate animale.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Calculator electronic pentru copiii cu CES care nu și-au însușit adunarea/ înmulțirea/ împărțirea în cazul în care joacă independent (fără pereche)
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES ar trebui să facă echipă cu un alt elev/ facilitator pentru a se sfătui în ceea ce privește strategia de joc, corectitudinea calculelor.
	<b>context</b>	Eliminarea factorilor perturbatori, care ar putea distrage atenția.



	<b>strategii de comunicare</b>	Instructajul verbal simplu și clar, demonstrația. Punerea la dispoziție a regulilor scrise sau sub formă de pictograme pentru elevii cu CES
<b>Evaluare</b>		Se realizează prin brainstorming: elevilor li se va solicita să spună un cuvânt care caracterizează activitatea la care au participat.



Numele activității		URSUL DOARME
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Orientare spațială, echilibru, psihomotricitate fină
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, concentrare, memorie vizuală și tactilă
	<b>abilități sociale</b>	Lucru în echipă, cooperare, interacțiune, comunicare
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 10 de participanți; vârsta între 5 și 8 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	• eșarfă
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		Depinde de nr. de participanți; min. 15 minute
<b>Locația</b>		În orice loc accesibil
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		<p>Elevii vor forma un cerc ținându-se de mână; unul dintre ei va fi ales în mod aleator să fie „ursulețul” și va sta în mijlocul cercului, pe vine, cu mâinile la ochi/ legat cu o eșarfă.</p> <p>Elevii din cerc se vor învârti și vor cânta „<i>Ursul doarme și visează că papucii lui dansează. Ce să-i dăm noi de mâncare? Lapte, miere sau cafea, să vedem pe cine-o vrea!</i>”</p> <p>Elevul care stă în mijlocul cercului, nu va cânta, ci va aștepta să termine ceilalți de cântat și apoi va atinge un copil din cerc. Îl va pipăi pentru a-și da seama cine este. Dacă ghicește, se schimbă rolurile. Dacă nu ghicește, se</p>



		repetă jocul.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Folosirea unui aparat care să redea cântecul pentru elevii cu CES
	<b>reguli</b>	Atunci când îi va veni rândul elevului cu CES să ghicească, elevul ales poate să vorbească, astfel, va fi mai ușor să fie recunoscut
	<b>context</b>	Eliminarea factorilor perturbatori, care ar putea distra atenția
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructajul verbal simplu și clar, demonstrația
<b>Evaluare</b>		Se realizează prin braistoming: elevilor li se va solicita să spună un cuvânt care caracterizează activitatea la care au participat



<b>Numele activității</b>		<b>CARTIERUL MEU</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ACTIVITĂȚI COTIDIENE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice grosiere, echilibru, coordonare
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, memorie, imaginație, orientare spațială, tactici, strategie, planificare, rezolvarea problemelor
	<b>abilități sociale</b>	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune, implicare, participare activă și conștientă
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de ani; vârsta între 10 - 14 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>caiete de geografie</li> <li>telefoane cu Google maps sau GPS</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-



<b>Durata activității</b>		50 de minute
<b>Locația</b>		Împrejurimile școlii, sala de clasă
<b>Pregătirea</b>		Stabilirea unui traseu. Instrucția elevilor în legătură cu deplasarea.
<b>Descrierea activității</b>		Elevii vor parcurge străzile din jurul școlii și vor nota pe caiet numele străzilor și detalii legate de locație (pe partea stângă/dreaptă a străzii pe care se află școala, ordinea în care sunt, etc.). Ei vor învăța să se orienteze urmărind plăcuțele cu numele străzilor dar și localizându-se pe hartă cu ajutorul GPS-ului sau a aplicației Google Maps de pe telefon. Ajunși în clasă, elevii vor realiza schița "cartierului" pe caiet.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES va fi permanent însoțit de un facilitator care îl va ajuta să se orienteze și să își ia notițe, precum și la întocmirea schiței cartierului
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple, clare, coerente, însoțite de demonstrație
<b>Evaluare</b>		Elevii vor realiza singuri planul "cartierului", după schița realizată împreună.



<b>Numele activității</b>		<b>MIC DEJUN SĂNĂTOS</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ACTIVITĂȚI COTIDIENE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate fină și grosieră, dexteritate, precizie
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, imaginație, creativitate, originalitate
	<b>abilități sociale</b>	Lucru în echipă, comunicare, cooperare, interacțiune, responsabilizare
<b>Participanți</b>		Min. 4 - max. 10 participanți; vârsta între 6 - 10 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• laptop</li> <li>• televizor/ videoproiector</li> <li>• farfurii de plastic</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• furculițe și linguri</li> <li>• șervetele</li> <li>• avocado</li> <li>• brânză cremoasă</li> <li>• pâine neagră cu semințe</li> </ul>
	<b>financiare</b>	Asigurate de părinți
<b>Durata activității</b>		30 - 40 de minute
<b>Locația</b>		Sala de clasă
<b>Pregătirea</b>		Căutarea de filme (pe Youtube) despre hrănirea sănătoasă, piramida alimentelor Achiziționarea produselor alimentare și nealimentare necesare
<b>Descrierea activității</b>		Se vizionează la televizor/ videoproiector filmulețe referitoare la piramida alimentelor, se pune accent pe fructe și importanța acestora pentru sănătatea omului. Se prezintă fructul avocado și proprietățile acestuia. Copiii sunt organizați în perechi; fiecare pereche primește o farfurie, un avocado tăiat pe jumătate, o buchiță de brânză, linguri și furculițe. Se demonstrează și explică tehnica de lucru: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. cu lingura se scobește miezul din avocado până rămâne doar coaja;</li> <li>2. se pune miezul în farfurie lângă brânză și se începe pisarea/ zdrobirea cu ajutorul furculiței;</li> <li>3. după ce s-a omogenizat amestecul, se întinde pe o felie de pâine cu ajutorul furculiței.</li> </ol> Se servește imediat.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	-
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal simplu, clar, coerent, însoțit de demonstrație.
<b>Evaluare</b>		Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității; s-au avut în vedere următoarele: <ul style="list-style-type: none"> <li>-gradul de implicare în activitate</li> <li>-înțelegerea sarcinii de lucru</li> <li>-intensitatea sprijinului acordat</li> <li>-respectarea/finalizarea sarcinii de lucru</li> <li>-nivelul de satisfacție/plăcere</li> </ul>



Numele activității		CEVA DULCE
Tipul activității (domeniu)		ACTIVITĂȚI COTIDIENE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate fină și grosieră, dexteritate, precizie
	abilități cognitive	Atenție, respectarea regulilor, planificare
	abilități sociale	Lucru în echipă, comunicare, cooperare, interacțiune
Participanți		Min. 4 - max. 10 participanți; vârsta de la 8 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ingrediente pentru clătite: făină, ouă, apă minerală, ulei, Nutella/ dulceață</li> <li>• tigaie</li> <li>• tel</li> <li>• șervețele</li> <li>• farfurii</li> <li>• cuțite</li> <li>• săpun</li> <li>• prosop din hârtie</li> <li>• șorțuri</li> </ul>
	financiare	Asigurate de comitetul de părinți
Durata activității		45 de minute
Locația		Bucătăria școlii
Pregătirea		Achiziționarea produselor alimentare necesare
Descrierea activității		<p>Elevii se vor spăla pe mâini și își vor pune șorțurile. Profesorul prezintă alimentele și obiectele necesare pregătirii clătitelor explicând etapele:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. pregătirea aluatului</li> <li>2. coacerea aluatului</li> <li>3. umplerea cu gem/ ciocolată</li> </ol> <p>Cu ajutorul profesorului, elevii vor pregăti singuri clătite pe care apoi le vor mânca.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevii cu CES vor fi permanent însoțiți de către un facilitator care îi va ghida pe parcursul întregii activități.
	context	-
	strategii de comunicare	Instructaj verbal simplu, clar, coerent, însoțit de demonstrație. Activitatea trebuie fragmentată.





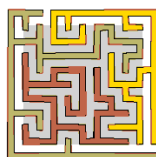
<b>Evaluare</b>	<p>Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității; s-au avut în vedere următoarele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gradul de implicare în activitate</li> <li>- înțelegerea sarcinii de lucru</li> <li>- intensitatea sprijinului acordat</li> <li>- respectarea/finalizarea sarcinii de lucru</li> <li>- nivelul de satisfacție/plăcere</li> </ul>
-----------------	---



<b>Numele activității</b>		<b>LABIRINTUL UMAN</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Coordonare, rapiditate, viteză, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, concentrare, viteză de reacție, lateralitate, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Competiție, fair-play, cooperare, comunicare, interacțiune
<b>Participanți</b>		Min. 16 - max. 30 de participanți; vârsta între 6 - 14 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	-
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		Depinde de nr. de participanți; min. 15 minute
<b>Locația</b>		Sală de sport sau teren de sport
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		<p>Copiii sunt organizați pe coloane, doar 2 elevi trași la sorți rămân în afara grupului organizat. Scopul este ca unul dintre elevi să îl prindă pe cel de-al doilea, alergând printre coloanele de elevi.</p> <p>Elevii organizați vor executa 2 comenzi simple: <i>în față și la dreapta.</i></p>



		<p>De fiecare dată când vor auzi una dintre cele două comenzi, elevii se vor întoarce cu fața la coordonator sau la dreapta lor, prinzându-se de mâini cu colegii aflați la dreapta și la stânga. Se formează astfel un fel de labirint uman, care se modifica ori de câte ori copiii își schimbă poziția, la comandă.</p> <p>Copiii din afara labirintului au voie să alerge în interiorul labirintului schimbător, fiind nevoiți să își schimbe continuu direcția în funcție de comanda <i>în față</i> sau <i>la dreapta</i>.</p> <p>Jocul se termină în momentul în care copilul alergat este prins sau atunci când unul dintre cei doi renunță. Jocul poate continua cu o nouă tragere la sorți.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevul cu CES poate fi unul dintre alergători inițial (fără a mai fi tras la sorți), pentru a înțelege cum se desfășoară jocul.
	context	-
	strategii de comunicare	Comenzi verbale simple și clare, demonstrația, utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ
Evaluare		<p>Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității. Se ia în considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-gradul de implicare în activitate;</li> <li>-respectarea regulilor;</li> <li>-intensitatea sprijinului acordat;</li> <li>-nivelul/existența fair-play-ului;</li> <li>-nivelul de satisfacție/ plăcere.</li> </ul>



Numele activității		NĂVODUL
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare, precizie, percepție spațială, viteză, echilibru
	abilități cognitive	Gândire analitică, atenție, respectarea regulilor, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor, strategie, tactici
	abilități	Lucru în echipă, comunicare, cooperare



	<b>sociale</b>	
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 20 de participanți; vârsta - de la 5 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	-
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		Depinde de nr. de participanți; min. 15 minute
<b>Locația</b>		Teren de sport
<b>Pregătirea</b>		Trasarea (cu creta) unei suprafețe dreptunghiulare suficient de mare încât să aibă loc să alerge toți participanții în interior.
<b>Descrierea activității</b>		Se trage la sorți un elev care va deveni „pescarul”, restul elevilor fiind „peștișori”. Pe suprafața delimitată care reprezintă „lacul”, elevii deveniți „peștișori” înoată (aleargă) liber. Elevul - „pescar”, va trebui să prindă (atingă) un „peștișor”. „Peștișorul” prins îl ia de mână pe „pescar” și formează o „plasă” cu care aleargă să prindă alți „peștișori”. Jocul continuă până când este prins și ultimul „peștișor”. Dacă „plasa” se rupe, „peștișorul” prins în momentul acela este eliberat și plasa se reface. „Peștișorii” nu au voie să treacă printre brațele „plasei”. Ca recompensă, ultimul „peștișor” prins, devine „pescar” și jocul se reia.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Stabilirea unor reguli de siguranță
	<b>context</b>	Eliminarea distractorilor/ a stimulilor de prisos
	<b>strategii de comunicare</b>	Instrucțiuni simple, clare și coerente, demonstrarea activității
<b>Evaluare</b>		Evaluarea nivelului de interes și de satisfacție prin intermediul discuțiilor în grup

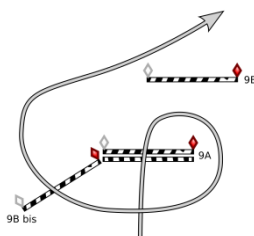




Numele activității		TRASEUL CU OBSTACOLE
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice fine și grosiere, precizie, dexteritate
	abilități cognitive	Atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială
	abilități sociale	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune, implicare, participare activă și conștientă
Participanți		Min. 8 - max. 30 de participanți; vârsta de la 4 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cercuri</li> <li>• minge</li> <li>• țintă</li> <li>• obstacole</li> <li>• saltele</li> <li>• jaloane</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		45 de minute
Locația		Sală de sport sau în aer liber
Pregătirea		<p>Pregătirea traseului pe care-l vor urma (pentru fiecare echipă se va realiza un traseu):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- așezarea cercurilor în 2 coloane de câte 4-5 cercuri lipite</li> <li>- plasarea unor obstacole (4-6) de înălțime diferită pentru sărituri/ trecere pe dedesubt</li> <li>- prinderea țintei pe copac</li> <li>- plasarea jaloanelor (10-12) în zig-zag la distanță de 2-3 m</li> </ul>
Descrierea activității		<p>Elevii, împărțiți pe echipe, vor parcurge un traseu care presupune următoarele activități:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. deplasarea prin săritură în cercuri - un singur picior într-un cerc</li> <li>2. sărirea peste obstacole</li> <li>3. trecerea pe sub obstacole</li> <li>4. aruncarea mingiei la țintă</li> <li>5. deplasarea printre jaloane</li> <li>6. deplasarea prin săritură într-un picior</li> </ol> <p>Echipele care termină prima va fi declarată câștigătoare.</p>
Adaptări	materiale și	Gradul de dificultate al probelor poate fi redus pentru elevii



<b>necesare</b>	<b>echipamente</b>	cu CES prin: plasarea țintei la o înălțime și distanță mai mică, coborârea obstacolelor pentru sărituri și ridicarea obstacolelor pentru trecere pe dedesubt.
	<b>reguli</b>	Stabilirea unor reguli de siguranță
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple și clare; instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație, utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ
<b>Evaluare</b>		Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, finalizarea sarcinii de lucru, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o. De asemenea, profesorul va observa și nivelul de respectare a regulilor și concentrarea fiecărui elev.



<b>Numele activității</b>		<b>SEMĂNATUL CARTOFILOR</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Coordonare, rapiditate, precizie
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, concentrare, viteză de reacție, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Lucru în echipă, comunicare, cooperare, interacțiune
<b>Participanți</b>		Min. 8 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 5 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• coș</li> <li>• cartofi</li> <li>• cercuri</li> <li>• fanion</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-



<b>Durata activității</b>		Depinde de nr. de participanți; min. 15 minute
<b>Locația</b>		Teren de sport
<b>Pregătirea</b>		Trasarea liniei de start/ sosire, aranjarea cercurilor, pregătirea coșului cu cartofi
<b>Descrierea activității</b>		Elevii împărțiți pe echipe, se vor încolona, unul câte unul, înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe se plasează (trasează) trei cercuri la distanță de 5 m unul față de celălalt. La capătul traseului se așază un reper (fanion) care poate fi ocolit. La semnalul coordonatorului, primii copii din fiecare echipă iau câte 3 cartofi din coșul așezat în fața lor și din alergare „seamnă” (pun) câte un cartof în fiecare cerc (găletușă), apoi ocolesc fanionul și revin la propria echipă, predând ștafeta (atingere cu palma) următorului coechipier. Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES poate fi însoțit de facilitator dacă este nevoie. Stabilirea unor reguli de siguranță.
	<b>context</b>	Eliminarea distractorilor/ a stimulilor de prisos
	<b>strategii de comunicare</b>	Instrucțiuni simple, clare și coerente, demonstrarea activității
<b>Evaluare</b>		Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității. Se ia în considerare: -gradul de implicare în activitate; -respectarea regulilor; -intensitatea sprijinului acordat; -nivelul/existența fair-play-ului; -nivelul de satisfacție/plăcere.





Numele activității		ȚARĂ, ȚARĂ VREM OSTAȘI!
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Flexibilitate, precizie, viteză, rezistență, putere, coordonare, echilibru
	abilități cognitive	Atenție, memorie, planificare, strategie, tactici, lucru în echipă
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune
Participanți		Min. 10 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 6 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		Depinde de nr. de participanți; min. 15 minute
Locația		În aer liber
Pregătirea		-
Descrierea activității		Elevii, împărțiți în două echipe vor forma 2 șiruri paralele la o distanță de 4-5 m, cu fața unii la alții. Prima echipă aleasă în mod aleator va striga: „țară, țară vrem ostași!”, iar cealaltă echipă va întreba: „pe cine?”. Prima echipă va decide ce copil să aleagă din echipa concurentă. Acesta, va alerga încercând să treacă dincolo de șirul format rupând-ul. Dacă reușește, se va întoarce la echipa lui, luând un prizonier cu el. Dacă nu reușește, va rămâne el prizonier în echipa concurentă. Jocul continuă până când una dintre echipe rămâne fără „ostași”
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevul cu CES poate fi sfătuit de către colegi în ce loc să rupă zidul atunci când este cerut de echipa adversă.
	context	-
	strategii de comunicare	Instructajul verbal se va realiza simplu, coerent, clar și va fi însoțit de demonstrație
Evaluare		Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o.



Numele activității		ULIUL ȘI PORUMBEII
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Viteză, coordonare, echilibru, deprinderi motrice de bază
	abilități cognitive	Gândire analitică, atenție, respectarea regulilor, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor, strategii, tactici
	abilități sociale	Lucru în echipă, comunicare, interacțiune, fair-play, cooperare
Participanți		Min 6. - max. 20 de participanți; vârsta - de la 8 ani
Resurse	umane	Profesorul
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		Depinde de nr. participanților, min. 30 de minute
Locația		Sala de sport/ în aer liber
Pregătirea		Trasarea unei suprafețe dreptunghiulare suficient de mare încât să aibă loc să se deplaseze în interiorul ei toți participanții. La capetele terenului (lățimi) se trasează „cuiburile” „porumbeilor”.
Descrierea activității		Toți elevii primesc rolul de „porumbei”, mai puțin unul, ales prin tragere la sorți - acesta va fi „uliul”. „Porumbeii” stau în cele două cuiburi, iar „uliul” în afara terenului de joc. La comanda „porumbeii zboară”, toți porumbeii se vor deplasa în interiorul terenului. La comanda „uliul!”, acesta va intra în teren și va încerca să prindă un „porumbel”, în timp ce ei se pot adăposti în cuiburi. Dacă „uliul” va reuși să atingă un „porumbel”, se vor schimba rolurile și se reia jocul.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Atunci când elevul cu CES devine „uliu”, se mai poate introduce pe partea opusă a terenului, încă un „uliu”, pentru a crește șansele de a prinde un „porumbel”
	context	Eliminarea distractorilor/ a stimulilor de prisos
	strategii de comunicare	Instrucțiuni verbale simple, clare și coerente, însoțite de demonstrarea activității
Evaluare		Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității. Se ia în considerare: - gradul de implicare în activitate; - respectarea regulilor și nivelul/existența fair-play-ului; - nivelul de satisfacție/ plăcere.





Numele activității		RÂNDURI SCHIMBĂTOARE
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare, rapiditate, precizie, echilibru
	abilități cognitive	Atenție, concentrare, viteză de reacție, lateralitate, orientare spațială
	abilități sociale	Competiție, fair-play, cooperare, comunicare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Min. 8 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 7/8 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		30-45 de minute
Locația		Sala de sport/ teren de sport
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Copiii sunt organizați pe coloane și rânduri și numerotați astfel: primul copil din fiecare coloană este numărul 1, cel de-al doilea nr. 2, etc. până la sfârșitul coloanei. Este foarte important ca elevii să-și cunoască propriul număr, dar și numerele corespunzătoare coechipierilor din coloană. Coordonatorul va da diferite comenzi - exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>rândul 1 ocolește rândul 3</i> (copiii din rândul 1 vor alerga până la colegii din spatele lor din rândul 3 și îi vor ocoli, apoi se vor întoarce la locurile inițiale.</li> <li>- <i>rândul 2 ocolește rândurile 4 și 1</i> (copiii din rândul 2 vor ocoli de data aceasta în ordine rândurile 4 și 1, apoi se vor întoarce la locurile lor).</li> <li>- <i>rândul 3 schimbă rândul 1</i> (copiii din rândul 3 vor face schimb de locuri cu copiii din rândul 1).</li> <li>- etc.</li> </ul>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Dacă în joc sunt implicați elevi cu CES, comenzile vor fi mai simple și vor conține o singură sarcină. Elevul cu CES poate fi însoțit de facilitator.
	context	-
	strategii de comunicare	Comenzi verbale simple și clare; instructaj verbal însoțit de demonstrație, utilizarea feedback-ului corespunzător/ semnificativ



<b>Evaluare</b>	<p>Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității. Se ia în considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-gradul de implicare în activitate;</li> <li>-respectarea regulilor;</li> <li>-intensitatea sprijinului acordat;</li> <li>-nivelul/existența fair-play-ului;</li> <li>-nivelul de satisfacție/plăcere.</li> </ul>
-----------------	---



Numele activității		POȘTAȘUL
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Viteză de reacție, rapiditate, precizie, echilibru
	abilități cognitive	Gândire analitică, respectarea regulilor, rezolvarea problemelor, atenție, coordonare, orientare spațială, strategii
	abilități sociale	Comunicare, interacțiune, participare activă și conștientă, lucru în echipă
Participanți		Min. 10 - max. 20 de participanți; vârsta între 8-12 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		O oră
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		Elevii clasei se dispun în formație de cerc. Un copil numit de profesor primește rolul de „poștaș” și adoptă poziția ghemuit, în mijlocul cercului. „Poștașul” strigă: „Poșta merge de la Tudor la Felicia” (numele a doi copii aflați pe circumferința cercului). Copiii numiți încearcă, prin alergare, să schimbe locurile între ei. În același timp, „poștașul” încearcă să ocupe unul din locurile celor doi. Dacă cei doi copii numiți au reușit să-și schimbe locurile, „poștașul” continuă jocul. Dacă „poștașul” a reușit să ocupe unul din locurile celor doi elevi



		numiți, elevul rămas fără loc, devine „poștaş” și continuă jocul.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	-
	<b>context</b>	Eliminarea distractorilor/ a stimulilor de prisos.
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal clar, simplu, însoțit de demonstrație. Elevul cu CES va repeta regulile pentru a ne asigura că le-a înțeles.
<b>Evaluare</b>		Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o.



<b>Numele activității</b>		<b>JOCURI DISTRACTIVE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice fine și grosiere, precizie, dexteritate, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială, rezolvarea problemelor, strategii, tactici, creativitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, interacțiune, participare activă și conștientă, colaborare, lucru în echipă, fair-play
<b>Participanți</b>		Min. 10 - max. 30 de participanți; vârsta între 8-12 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● coardă</li> <li>● cerc hula-hoop</li> <li>● cretă</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		O oră
<b>Locația</b>		Sala de sport/ terenul de sport/ curtea școlii
<b>Pregătirea</b>		<p>Amenajarea spațiului pentru joc:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. se trasează linia de plecare/sosire. La distanță de 10/15/20m se trasează 2-3 pătrate (pentru fiecare echipă câte un pătrat) cu latura de 2m.</li> </ol>



		2. se trasează linia de plecare/sosire. La distanță de 10/15/20m se plasează un jalon.
<b>Descrierea activității</b>		<p>Activitatea este împărțită în mai multe secvențe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Se alcătuiesc două/trei echipe, situate în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare/sosire. Primul copil din fiecare echipă va primi un cerc în care va intra, trecându-l pe deasupra capului. La semnal, îl va introduce și pe primul coechipier în cerc și împreună vor alerga până la zona trasată, unde va lăsa coechipierul și va reveni pentru a lua următorul elev. După ce toată echipa a ajuns în zona delimitată, traseul va fi parcurs în sens invers, până la linia de sosire. Câștigă echipa care reușește să transporte prima toți membrii.</li> <li>Se alcătuiesc două/trei echipe formate dintr-un nr. par de elevi; aceștia se așază în coloană doi câte doi, înapoia unei linii de plecare/sosire. Fiecare echipă primește o coardă. La semnalul de începere, unul dintre elevii din prima pereche se „înhamă” cu coarda, iar celălalt apucă cu ambele mâini „hășurile” - capetele corzii, pornind în alergare până la jalon; îl ocolesc și revin la propria echipă, predând coarda următoarei perechi și deplasându-se la coada șirului. Câștigă echipa care termină prima.</li> </ol>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Stabilirea unor reguli de siguranță
	<b>context</b>	Eliminarea distractorilor/ a stimulilor de prisos Gradul de dificultate al traseului poate fi scăzut (fără curbe, mai scurt, etc.)
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructajul verbal va fi simplu, clar și va fi însoțit de demonstrație.
<b>Evaluare</b>		Discuții în grup cu privire la gradul de satisfacție și de implicare în activitate: ce au făcut bine, unde au greșit.



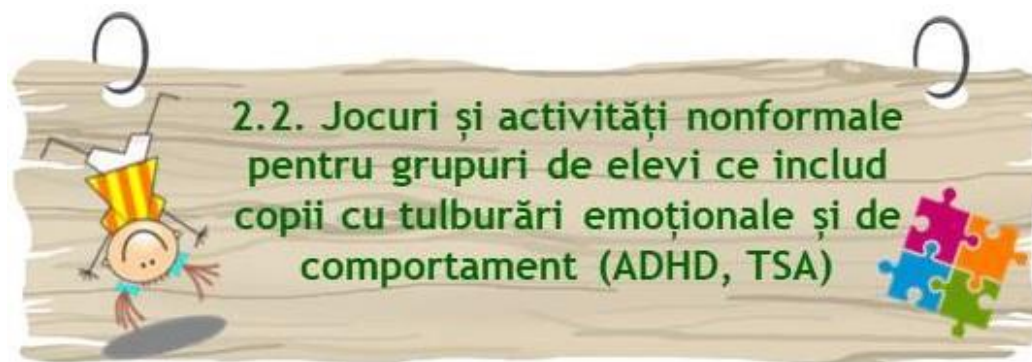


Numele activității		RAȚELE ȘI VÂNĂTORII
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice fine și grosiere, precizie, dexteritate, echilibru
	abilități cognitive	Atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială, rezolvarea problemelor, strategii, tactici
	abilități sociale	Comunicare, interacțiune, participare activă și conștientă, colaborare, lucru în echipă, fair-play
Participanți		Min. 6 - max. 30 de elevi; vârsta între 6-14 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• minge</li> <li>• cretă</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		Depinde de nr. de participanți; min. 30 de minute
Locația		Sala de sport/ terenul de sport/ curtea școlii
Pregătirea		Amenajarea spațiului pentru joc - trasarea unui dreptunghi suficient de mare încât să aibă loc toți elevii să se miște în interiorul lui
Descrierea activității		<p>Doi jucători trași la sorți vor fi vânători, iar restul vor fi rațe. În spatele fiecărei lățimi a dreptunghiului se află câte un vânător, care nu are voie să intre în spațiul de joc. În interiorul terenului trasat se află rațele.</p> <p>Vânătorii au rolul de a vâna rațele cu mingea. Atunci când o rață este atinsă de minge, aceasta iese din joc. Rațele trebuie să se ferească de minge, fără să iasă din spațiul de joc. Dacă o rață prinde mingea fără ca aceasta să fi atins pământul, primește o viață în plus.</p> <p>Ultima rață rămasă, trebuie atinsă cu mingea de vânători din maxim atâtea încercări câți ani are (ex: dacă rața are 9 ani, vânătorii trebuie să o scoată din joc din maxim 9 încercări), altfel este câștigătoare.</p> <p>Jocul se reia, iar următorii vânători sunt prima și ultima rață scoase din joc.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Stabilirea unor reguli de siguranță (nu țintim cu mingea capul rațelor)
	context	Eliminarea distractorilor/ a stimulilor de prisos



	<b>strategii de comunicare</b>	Instructajul verbal va simplu, clar și va fi însoțit de demonstrație.
<b>Evaluare</b>		Se realizează prin brainstorming: Elevilor li se va solicita să spună un cuvânt care caracterizează activitatea la care au participat.





## 2.2.1. PRINCIPALELE CARACTERISTICI ALE ELEVILOR CU TULBURĂRI EMOȚIONALE ȘI DE COMPORTAMENT (ADHD, TSA)

**AUTISMUL** este o tulburare de dezvoltare considerată una dintre cele mai severe, cu debut în primii ani de viață. În prezent este preferată în literatura de specialitate denumirea Tulburări din Spectrul Autist (TSA).

Din perspectiva DSM V, în tabloul autismul se regăsesc trăsături din 4 aspecte principale:

- a. **Deficite persistente în comunicarea socială și interacțiunea socială.** Sunt afectate 3 arii:
  - ❖ reciprocitatea socială;
  - ❖ comunicarea non-verbală;
  - ❖ menținerea relațiilor sociale.
- b. **Comportamente, interese și activități restrictive, repetitive (stereotipe).** Acestea pot fi verbale (ticuri, ecolalie, folosirea unor șabloane în vorbire), de mișcare (sărituri, legănări ale corpului, fluturarea mâinilor) și manipulare a anumitor obiecte, dar și sub forma atașamentului excesiv față de rutină (să mănânce aceeași mâncare, sa parcurgă același drum etc.), sau fixații cu intensitate anormală față de anumite obiecte sau activități neobișnuite, hiper- sau hiporeactivitatea senzorială (de exemplu sensibilitate la anumite sunete cu intensitate scăzută, sau dimpotrivă, lipsa durerii la lovituri).
- c. **Deficitele apar în mica copilărie.**
- d. **Toate simptomele îngreunează funcționalitatea persoanei.**

TSA prezintă o largă varietate de manifestări, presupuse a fi rezultatul unor disfuncționalități ale sistemului nervos central sau disfuncționalități genetice. TSA stabilite de Asociația de Psihiatrie Americană în DSM V sunt:

- ✓ Tulburarea Autistă
- ✓ Tulburarea Asperger
- ✓ Tulburarea Dezintegrativă a Copilăriei
- ✓ Tulburarea Rett
- ✓ Tulburarea Globală (Pervazivă) de Dezvoltare - inclusiv autismul atipic.

De multe ori comportamentele non-adaptative sunt observate de la cele mai fragede vârste. Totuși, într-un număr mic de cazuri, există o perioadă de dezvoltare normală urmată de regresie și de manifestarea comportamentelor autiste. În general, simptomele se schimbă odată cu dezvoltarea sau se ameliorează în urma aplicării unor programe de terapie iar activitatea



copilului se poate îmbunătăți considerabil. Un segment mic de indivizi manifestă o înrăutățire în timp a comportamentului ritualistic-repetitiv.

**TULBURAREA DE DEFICIT DE ATENȚIE SI HIPERACTIVITATE (ADHD)** este o tulburare de neurodezvoltare care are cauze neurobiologice. Este important de știut că există două tipuri de ADHD:

- *ADHD în care predomină neatenția* - mai frecvent în cazul fetelor. Presupune un șablon consistent și vizibil de dificultăți de concentrare a atenției, în special în sarcinile care implică un efort mental susținut (cum sunt sarcinile școlare), dificultăți de organizare și planificare a activităților simple de zi cu zi, distractibilitate, superficialitate și neglijență în privința bunurilor personale și activităților de realizat, dificultăți în a înțelege instrucțiuni verbale complexe, în a rămâne la subiect în timpul unei conversații și dificultăți în a povesti coerent o întâmplare.
- *ADHD în care predomină hiperactivitatea și impulsivitatea* - mai frecvent la băieți. Implică o activitate motorie excesivă, o stare permanentă de agitație, vorbit excesiv, lipsa răbdării și incapacitatea de a amâna gratificarea, nevoia de a primi pe loc ceea ce își dorește, asumarea unor comportamente riscante fără o anticipare corectă a consecințelor sau a pericolului.

De multe ori copilul prezintă toate cele trei elemente descriptive ale acestei tulburări: hiperactivitate, impulsivitate și neatenție, cu grade variabile de severitate.

Este foarte important de reținut ca ADHD este o tulburare de neurodezvoltare, fiind o condiție medicală prezenta încă de la naștere. Prin urmare, simptomele sale specifice trebuie să fi fost observate încă din copilăria mică, devenind mai evidente atunci când copilul este integrat în colectivitate. Pentru a lua în calcul diagnosticul de ADHD este nevoie ca viața socială a copilului, abilitățile sale adaptative și mai ales performanța sa școlară să fie sever afectate de aceste tipuri de comportamente, astfel încât rezultatul să fie un copil disfuncțional pe toate palierele vieții: familială, școlară și socială.

Atât tulburarea de spectru autist (TSA) cât și tulburarea de deficit de atenție și hiperactivitate (ADHD) afectează grav comportamentele de adaptare a copilului la grupul școlar și la mediul social în general. Modalitățile de interacțiune cu ceilalți trebuie învățate treptat și recompensate corespunzător. Strategiile de abordare a copiilor cu TSA și ADHD, precum și cu alte tulburări emoționale și comportamentale, trebuie cunoscute și aplicate întocmai de către toți membrii grupului care interacționează cu acești copii, pentru a susține incluziunea lor reală.







## 2.2.2. METODOLOGIA DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚILOR NONFORMALE CU GRUPURI DE ELEVI CE INCLUD COPII CU TULBURĂRI EMOȚIONALE ȘI DE COMPORTAMENT (ADHD, TSA)

Modul în care copiii cu **AUTISM** și **ADHD** răspund la stimulii din mediul înconjurător și la oamenii din jurul lor diferă de la un copil la altul, de aceea adaptările vor ține cont de individualitatea fiecăruia.

Fără adaptarea tehnicilor, activităților, scopurilor și mijloacelor de atingere a lor, orice activitate care încearcă stimularea incluziunii sociale a persoanelor cu autism sau ADHD poate întâmpina dificultăți majore. A aduce copilul sau tânărul cu autism în situații experiențiale diverse, a-l pune în fața unor adevărate provocări cum ar fi interacțiunea cu ceilalți, rezolvarea „problemelor” din joc, găsirea unor modalități de cooperare, exprimarea stărilor sufletești sau a nevoilor, toate acestea presupun să găsești modalități prin care să-i înlesnești participarea. De cele mai multe ori, pentru unii din copiii cu autism, poate fi foarte dificil ceea ce este simplu pentru ceilalți. Activitățile de joc care sunt firești la vârsta copilăriei pot să ridice probleme pentru cei cu TSA. Mișcări sau acțiuni pe care copilului cu dezvoltare tipică nu este nevoie să i le accesibilizezi, în cazul copilului cu autism cer adevărate eforturi pentru a le realiza. Pentru a oferi tuturor copiilor dreptul la participarea activă alături de ceilalți este nevoie de adaptare. De asemenea, jocul pentru un copil cu ADHD poate adesea conduce la accidentarea proprie sau a celorlalți copii. În cazul în care este deranjat de anumiți stimuli vom încerca să organizăm spațiul astfel încât să îndepărtăm posibii factori perturbatori. Este nevoie de cunoașterea fiecărui copil în parte, pentru a hotărî ce schimbări este nevoie să facem pentru a-i media participarea cât se poate de autonomă la activitate.

Există trei tipuri de adaptări care vin în ajutorul copiilor cu autism în vederea desfășurării eficiente a activităților de tip nonformal:

**Adaptări ale strategiilor de desfășurare a activităților nonformale** - se adaptează tipul, tema, regulile, timpul activității, procedeele și modurile de desfășurare. Se poate modifica nivelul de dificultate, se pot stabili mai puține obiective și se pot exersa abilități funcționale de comunicare, interacțiune socială, deprinderi de autonomie personală sau abilități motorii. De asemenea, rolul copilului în activitate poate fi modelat în funcție de nevoile sau nivelul său de funcționalitate. Un copil cu autism care nu se poate exprima verbal, într-o activitate de artă în care se realizează, spre exemplu, o scenetă de teatru de păpuși, poate primi rolul de a mânui păpușile fără a fi nevoit să spună replici. Un alt exemplu de adaptare este acela în care, având nevoie de ajutor din partea unui asistent, copilul cu TSA sau ADHD poate fi pus în pereche cu un coleg care îl poate ajuta/calma.

Exemple de modalități de adaptare a strategiilor de desfășurare a activităților nonformale:



- **Adaptarea timpului:** copilului îi poate fi modificat timpul alocat pentru a desfășura activitatea nonformală (poate să beneficieze de mai mult timp sau poate trece mai repede la următoarea acțiune dacă a finalizat-o pe cea anterioară, pentru a preveni timpul de așteptare sau apariția comportamentelor de autostimulare) și astfel îi este permis să-și finalizeze sarcinile ținând cont de propriul său ritm.

- **Adaptarea cantității:** numărul de acțiuni din jocul pe care copilul trebuie să îl parcurgă este adaptat - dacă se știe că nu poate realiza întreg numărul de pași din activitate, copilului cu autism sau ADHD i se poate oferi dreptul de omitere a unora dintre ei. Astfel, la un joc sportiv - ștafetă, de exemplu - la care ar trebui să alerge, să atingă un obiect, să construiască un turn, să toarne apă într-un pahar și apoi să alerge înapoi la echipă, copilul cu TSA poate avea dreptul de a nu realiza una sau mai multe din cerințele stabilite.

- **Adaptarea gradului de sprijin:** este vorba despre oferirea sprijinului din partea altor persoane pentru menținerea copilului în joc/activitate nonformală. Unii dintre copiii cu autism au nevoie de însoțitori care să le ofere prompt, să repete instrucția, să îi ghideze, să le recompenseze comportamentul sau pur și simplu să-i încurajeze pe copii. În practică, prezența însoțitorului este absolut necesară în multe cazuri, mai ales când copilul este sever afectat. Dacă adultul însoțitor lipsește, copilul cu autism va fi așezat lângă un coleg/prieten care îl poate ajuta, în felul acesta crescând interacțiunea și stimulând solidaritatea și întrajutorarea între copii.

- **Adaptarea dificultății:** atunci când un copil cu TSA nu poate realiza o sarcină, acțiune, instrucție, etc., se apelează la reducerea nivelului de dificultate. În cadrul unei activități de artă, spre exemplu, dacă nu poate decupa după un contur complex, atunci i se pregătesc contururi cât mai simple, sau dacă nu poate imita mișcări complicate i se oferă spre imitație gesturi mai ușoare; la realizarea unui tort poate primi sarcina de a-l orna așezând fructe pe margine.

- **Adaptarea modului în care poate rezolva copilul cerința:** i se permite copilului să răspundă diferit de ceilalți la cerințe, mai exact în modul în care o poate face în restul timpului. Astfel, el poate răspunde folosind o tabletă, pictograme, poate scrie, desena, etc..

- **Adaptarea nivelului participării:** implicarea activă în activitate poate avea mai multe etape sau poate fi de diferite intensități. Copilul cu TSA poate cere o pauză sau poate fi distribuit în roluri în care să alterneze momentele de mișcare cu cele statice, cele de realizare de obiecte cu cele de ascultare sau relaxare. De asemenea, copilul cu autism poate să aibă un rol cu o dificultate mai scăzută atunci când lucrează în echipă: poate fi cel care distribuie materiale sau cel care dă startul. Pentru o incluziune cât mai bună, momentele în care copilul nu participă direct trebuie să fie cât mai puține, dar trebuie să ținem seama de dificultățile pe care interacțiunea cu ceilalți le ridică copilului cu autism. În final, activitatea nonformală trebuie să îi aducă bucurie, nu o tensiune suplimentară.

### Adaptări ale modului în care este transmisă instrucția verbală în cadrul jocului/activității nonformale

- pentru copiii cu autism comenzile trebuie să fie scurte, clare și repetate de câte ori este nevoie. De asemenea, trebuie respectată regula de a folosi aceleași cuvinte/expresii cu care el este familiar, știut fiind faptul că în TSA este afectată capacitatea de generalizare. Nu îi vom da două sau mai multe instrucții în același enunț: **Ridică-te și alergă la echipa ta!** Fiecare etapă a activității va avea instrucția ei pentru că le este mult mai ușor atunci când acțiunile sunt desfășurate secvențial, cu sprijin la tranziția de la o acțiune la alta. Se adaptează și demonstrația, iar situația experiențială a activității nonformale are nevoie să fie mediată corespunzător pentru a implica copilul cu TSA.



Exemple de modalități de adaptare a instrucției:

- **Rezultatele așteptate de la activitatea nonformală:** anunțăm copiii ce dorim să realizeze; așteptările noastre de la copii să fie formulate clar și concis; se va ține cont de un timp de realizare mai extins și de acțiuni mai puține pentru copilul cu autism; se corelează cu potențialul copilului cu autism; se pot realiza pe diverse domenii: abilități sociale, de comunicare, interrelaționare și de creștere a autonomiei personale, întărirea comportamentelor pozitive;

- **Folosirea imaginilor cu activități:** este importantă anunțarea copiilor și prezentarea activităților pe care ei le vor desfășura, pe cale verbală și vizuală; în acest fel se poate delimita timpul pe suport vizual; se poate organiza activitatea pe etape; din cauza faptului că au dificultăți în menținerea atenției pe toată perioada activității și pentru a le crește gradul de autonomie, li se poate da copiilor cu TSA un set de indicații vizuale, numerotate, pentru fiecare etapă în parte (se poate folosi inelul cu imagini sau imagini decupate, care sunt desprinse de pe suportul lor, pe măsură ce copilul parcurge secvențele ilustrate și puse într-o cutie specială-astfel copilul știe ce i-a mai rămas de făcut).

- **Profesorul:** va fi pregătit să vorbească clar, în enunțuri simple și să folosească instrucțiuni în forma familiară copilului; va oferi explicații clare; va repeta instrucția de mai multe ori și va folosi imagini pentru a o prezenta; va oferi un timp extins de realizare a sarcinilor atunci când este nevoie; va folosi promptul verbal, gestual și fizic pentru a-i crește încrederea în sine copilului cu autism; va oferi recompense materiale și verbale, încurajări și sprijin emoțional copilului;

**Adaptări ale mediului** - pentru copiii cu autism nu este indiferent spațiul în care se află. Dacă organizăm activitatea într-un loc nou, ca o măsură de adaptare este să lăsăm copilul să se familiarizeze, să exploreze locul, să îl vizioneze în fotografii, să i se răspundă la întrebările legate despre acesta, etc.. Dacă într-un loc cunoscut copilul poate susține orice activitate, uneori, într-un loc necunoscut, gradul de implicare poate scădea. Nu se organizează activități în locuri față de care copilul manifestă aversiune. Dacă este însă imperioasă alegerea aceluși loc, un exemplu de adaptare ar putea fi realizarea unui „colțișor” special amenajat pentru copil, unde el să se simtă securizat. A oferi copilului o pereche de căști într-un mediu în care zgomotul îl neliniștește este de asemenea un mod de adaptare.

Exemple de modalități de adaptare a mediului:

- **Organizarea spațiului activității nonformale:** copilul cu TSA are nevoie de cât mai puțini distractori. Astfel, se poate realiza un panou care să- i ofere un loc intim, doar pentru el, sau poate fi așezat departe de o zonă încărcată; poate sta lângă un copil liniștit; se limitează factorii din mediu care îi perturbă activitatea sau care îi pot crește activitățile de autostimulare; ne folosim de „colțul liniștit” și „centrul de lucru”; pot exista diferite zone delimitate corespunzător (de lucru, de time out, cu materiale de lucru, de timp liber); se folosesc repere de orientare spațială și temporală;

- **Tranziții:** copilul cu TSA sau ADHD ia contact cu diferite medii și clădiri noi, cu personal nou, cu treceri de la o activitate la alta, de aceea toate acestea trebuie să îi fie foarte clar semnalizate. De asemenea, el trebuie să fie anunțat despre trecerea de la o activitate la alta sau chiar de la o etapă la alta. În toate aceste tranziții, care îl pot suprasolicita, copilul are nevoie de sprijin emoțional pentru a depăși momentele dificile precum și de momente în care să se relaxeze, să facă ce îi place.

- **Personalul:** sunt instruite persoanele care iau contact cu elevul cu TSA sau ADHD pentru ca tipul de abordare al copilului să fie identic din partea tuturor - același mod de oferire a



instrucției, același grad de prompt-are, recompensările folosite pentru răspunsurile în anumit mod, aceeași strategie de raportare la comportamentele nedorite etc.;

- **Indicii vizuali:** S-a constatat că persoanele cu TSA și ADHD învață mai bine și se orientează satisfăcător atunci când se folosesc imagini sau scheme. De aceea, indicii vizuali se folosesc pentru realizarea regulilor în activitate, pentru anunțarea tranziției de la o activitate la alta, pentru ghidarea copilului cu TSA în căutarea unor obiecte, locuri, etc.. Folosirea pictogramelor îl ajută să fie cât se poate de independent. Indicii vizuali în activitățile nonformale se personalizează, de exemplu, copiii cu TSA pot avea propriul orar vizual și propriile imagini prin care uneori se pot exprima sau chiar participa activ.

Pe lângă adaptările menționate, este foarte important ca în planificarea activității nonformale să acordăm o atenție sporită utilizării comunicării augmentative și alternative în cazul copiilor nonverbalii în scopul facilitării comunicării și stimulării verbalizării (pictograme, cărți de comunicare, dispozitive low tech de comunicare GO TALK, table electronice etc.).





### 2.2.3. EXEMPLE DE JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI NONFORMALE DESFĂȘURATE CU GRUPURI DE ELEVI CE INCLUD COPII CU TULBURĂRI EMOȚIONALE ȘI DE COMPORTAMENT (ADHD, TSA)



Numele activității		CORONIȚA MINUNATĂ
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate fină, precizie, dexteritate
	abilități cognitive	Atenție, imaginație, creativitate, originalitate
	abilități sociale	Lucru în echipă, comunicare, cooperare, interacțiune
Participanți		Min. 5 - max. 30 de participanți; vârsta între 8-15 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>● cercuri din cartoane colorate</li> <li>● carioci</li> <li>● hârtie creponată</li> <li>● hârtie colorată</li> <li>● lipici</li> <li>● foarfecă</li> <li>● șablon - petale de flori</li> <li>● lucrare model.</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		50 de minute
Locația		Orice spațiu amenajat cu mese de lucru și scaune
Pregătirea		-
Descrierea activității		Activitatea va începe cu identificarea de către elevi a tuturor materialelor de lucru și cu prezentarea de către profesor a produsului finit. Pasul următor constă în prezentarea cronologică a etapelor de lucru:



		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conturarea florilor utilizând șablonul;</li> <li>2. Decuparea florilor;</li> <li>3. Conturarea frunzelor utilizând șablonul;</li> <li>4. Decuparea frunzelor;</li> <li>5. Lipirea florilor și frunzelor pe cercurile colorate din carton.</li> </ol> <p>După expunerea de către profesor a etapelor de lucru, elevii vor începe să lucreze. Activitatea ia sfârșit când toți elevii au terminat de realizat coronița cu flori.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Pentru elevul cu CES, etapele de lucru pot fi notate; elevul poate fi ghidat de către un facilitator pe parcursul întregii activități (cu ajutorul pictogramelor).
	<b>context</b>	Eliminarea stimulilor perturbatori
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple și clare; instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație.
<b>Evaluare</b>		Elevii vor forma un cerc ținându-se de mână și vor spune fiecare câte un cuvânt care să caracterizeze activitatea desfășurată.



<b>Numele activității</b>		<b>GHICEȘTE MELODIA</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Coordonare, precizie
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, memorie, imaginație, creativitate
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, interacțiune, cooperare
<b>Participanți</b>		Min. 8 - max. 16 participanți; vârsta între 7-11 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• jetoane cu numele unor cântece cunoscute de toți copiii participanți</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>● tăblițe albe de scriere și markere aferente (sau foi și creioane)</li> <li>● cronometru</li> <li>● jetoane ce exprimă sentimentele individului</li> </ul>
	financiare	-
<b>Durata activității</b>		20-30 minute
<b>Locația</b>		Sala de clasă sau orice spațiu în care este liniște
<b>Pregătirea</b>		Realizarea jetoanelor cu numele cântecelor ce urmează să fie interpretate de copii și tăblițele pe care urmează a fi notate răspunsurile.
<b>Descrierea activității</b>		<p>Copiii vor fi împărțiți în două echipe de lucru (prin libera voință, prin numărătoare, tragere la sorți, etc). După stabilirea echipelor, copiii se vor poziționa pe locurile stabilite. Unii vor forma un cerc (cu distanță între copii) și vor primi tăblițe albe și markerele aferente acestora, iar ceilalți vor sta în mijlocul cercului format.</p> <p>Un reprezentant al echipei aflate în centrul sălii, va extrage dintr-un bol un bilet pe care se află scris numele unui cântec cunoscut.</p> <p>Din momentul respectiv, începe cronometrarea timpului de lucru efectiv (maxim 3 minute pentru o rundă de lucru).</p> <p>Sarcini de lucru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conducătorul de joc (copilul care a extras biletul) începe să cânte melodia extrasă fără a pronunța cuvintele. Colegii de echipă trebuie să recunoască melodia și să se alăture conducătorului.</li> <li>- echipa adversă trebuie să recunoască melodia și să scrie pe tăbliță numele cântecului interpretat.</li> </ul> <p>Va câștiga runda, echipa ai cărei membri reușesc în unanimitate să rezolve sarcina de lucru.</p> <p>Dacă melodia nu poate fi identificată de către toți membrii unei echipe după un minut, conducătorul trebuie să interpreteze cântecul utilizând și cuvintele acestuia.</p> <p>Dacă după trei minute nu există nicio echipă câștigătoare, atunci va fi extras un nou bilet. Dacă melodia este recunoscută în unanimitate de o echipă, aceasta va fi cea care preia poziția centrală, urmând să interpreteze cântecul extras.</p> <p>Pentru diversificarea sarcinii de lucru, pe un bilet pot fi trecute numele a două cântece, acestea urmând a fi interpretate după modelul propus. Exemplu: cântecul X - doar strofele, cântecul Y - refrenul.</p>



<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Pentru elevii cu CES care nu au deprinderea de scris/citit formată, se adaptează jetoanele prin ilustrarea numelor cântecelor.
	<b>reguli</b>	În funcție de necesitățile membrilor participanți, durata fiecărei runde poate fi adaptată. De asemenea, elevul cu CES va face pereche cu un voluntar/ facilitator
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple și clare; instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație. Regulile vor fi repetate de elevi.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea va fi realizată prin întocmirea unui tablou cu emoticoane ce ilustrează starea de spirit a participanților la finalul activității.



<b>Numele activității</b>		<b>SĂRBĂTOAREA DOVLECILOR NĂZDRĂVANI</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Coordonare psihomotrică, precizie, motricitate fină
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, tactici de lucru, creativitate, originalitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, lucru în echipă, cooperare, interacțiune
<b>Participanți</b>		Min. 4 - max. 8 participanți; vârsta între 8 și 12 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• farfurii de unică folosință de culoare portocalie</li> <li>• lipici</li> <li>• hârtie glasă</li> <li>• foarfeci</li> <li>• măști</li> <li>• decorațiuni de Halloween</li> <li>• <i>Legenda aprinderii dovlecilor în seara de Halloween</i> - printată în câte un exemplar pentru fiecare elev</li> <li>• Postit-uri cu personajele legendei</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-





<b>Durata activității</b>		20 de minute
<b>Locația</b>		Orice spațiu amenajat cu mese de lucru și scaune
<b>Pregătirea</b>		Decorarea sălii cu tematica Halloween Adaptarea legendei astfel încât fiecărui elev să îi corespundă un personaj și printarea acesteia
<b>Descrierea activității</b>		Activitatea începe cu interpretarea pe roluri a <i>Legendei aprinderii dovlecilor în seara de Halloween</i> . Elevii vor trage la sorți personajele. Copiii vor realiza proprii dovleci, respectând următoarele etape: 1. Decuparea unor figuri geometrice - părți ale feței 2. Lipirea figurilor pe farfuriile portocalii (fețele dovlecilor) 3. Personalizarea dovlecilor
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator pe parcursul activității. Stabilirea unor reguli de siguranță.
	<b>context</b>	Îndepărtarea stimulilor perturbatori.
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal, explicația clară și secvențială a pașilor de urmat, demonstrația, repetarea de către elevi a sarcinilor de lucru.
<b>Evaluare</b>		Numirea calităților și a defectelor dovlecilor din legendă.



<b>Numele activității</b>		<b>OMUL DE ZĂPADĂ</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice fine și grosiere, precizie, dexteritate, coordonare oculo-manuală
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială, creativitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Spirit de întraajutorare, comunicare, interacțiune, implicare, participare activă și conștientă
<b>Participanți</b>		Min. 4 - max. 30 de participanți; vârsta între 6 și 10 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator



	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● tablou - canvas cu model desenat</li> <li>● hârtie creponată</li> <li>● lipici</li> <li>● foarfeci</li> <li>● acuarele</li> </ul>
	<b>financiare</b>	Asigurate de părinți
<b>Durata activității</b>		45 de minute
<b>Locația</b>		Orice spațiu bine iluminat și amenajat cu mobilier corespunzător
<b>Pregătirea</b>		Achiziționarea tablourilor - canvas
<b>Descrierea activității</b>		<p>Lucrarea presupune parcurgerea mai multor etape:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. realizarea biluțelor de hârtie creponată (decupare - formare)</li> <li>2. lipirea biluțelor în interiorul conturului omului de zăpadă</li> <li>3. pictarea fondului pe tablou</li> </ol>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Prezentarea unui model
	<b>reguli</b>	În funcție de gradul de deficiență, sarcinile elevului cu CES pot fi adaptate (de ex: hârtia creponată poate fi deja decupată, urmând ca elevul să realizeze doar biluțele sau doar să le lipească). De asemenea acesta poate fi însoțit pe parcursul întregii activități de un facilitator care să îl ghideze.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal, explicația clară și secvențială a pașilor de urmat, demonstrația;
<b>Evaluare</b>		Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, finalizarea sarcinii de lucru, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o. De asemenea, profesorul va observa și nivelul de creativitate a fiecărui elev, deoarece alegerea culorilor și execuția elementelor grafice le aparține aproape în totalitate elevilor.





Numele activității		ÎNCHIS - DESCHIS
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice fine și grosiere, dexteritate, coordonare
	abilități cognitive	Atenție, memorie
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, ascultare
Participanți		Min. 6 - max. 20 de participanți; vârsta între 5 și 9 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		30 minute
Locația		Sala de sport sau orice încăpere spațioasă
Pregătirea		-
Descrierea activității		Elevii stau în picioare. Profesorul va spune o poezie iar elevii vor repeta. În același timp vor face și mișcări potrivite versurilor: <i>„Închis, deschis, închis, deschis, am două mâini. Închis, deschis, închis, deschis, să aplaudăm. Ne învârtim, ne învârtim, facem valuri, facem valuri, Ne întindem și în liniște ne așezăm.”</i>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Pictograme cu mișcări
	reguli	-
	context	-
	strategii de comunicare	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator, care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, cerințele pentru acest elev vor avea un nivel scăzut de dificultate. Pentru el se vor folosi cu precădere pictograme, cărți de comunicare etc..
Evaluare		Elevii vor recita poezia.





<b>Numele activității</b>		<b>EXCURSIE ÎN PARC TEMATIC - LUMEA DINOZAUROILOR</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>NATURĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice grosiere, echilibru, rezistență
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, coordonare, orientare spațială, creativitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Spirit de înțajutorare, comunicare, interacțiune, participare activă și conștientă, cooperare
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 5 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	• apă • sandvișuri
	<b>financiare</b>	Costul biletului de transport și al biletului de intrare în parc - asigurat de părinți/ sponsorizare
<b>Durata activității</b>		12 ore
<b>Locația</b>		Parc tematic
<b>Pregătirea</b>		Contractarea unui operator de turism pentru asigurarea transportului în afara localității Întocmirea itinerariului și corelarea acestuia cu bugetul de timp Instrucția elevilor în legătură cu deplasarea
<b>Descrierea activității</b>		Activitatea va începe cu un scurt instructaj privind normele de comportare în mijloacele de transport în comun și cu informații despre parcul tematic. De asemenea, profesorul (conducător de grup) va enumera câteva dintre obiectivele acestei deplasări: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cunoașterea de locuri noi;</li> <li>• Vizitarea parcului cu machete de dinozauri;</li> <li>• Obținerea de informații despre diferite specii de dinozauri;</li> <li>• Orientarea în natură;</li> <li>• Picnic în locul special amenajat din incinta parcului.</li> </ul>



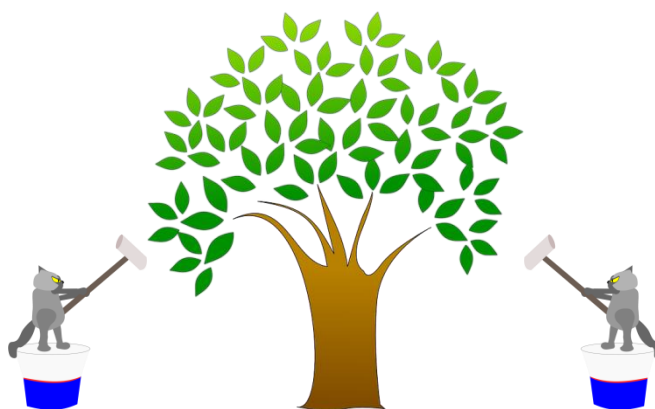
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES va fi permanent însoțit de către un facilitator care îl va ghida și îi va oferi informații suplimentare pe parcursul activității.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Facilitatorul va comunica într-o manieră simplă și clară cu elevul cu CES, îi va citi de pe plăcuțele informative, adaptând informațiile nivelului său de înțelegere (utilizarea pictogramelor, a cărților de comunicare).
<b>Evaluare</b>		Elevii vor realiza un desen cu tema "Dinozaurul meu preferat"



<b>Numele activității</b>		<b>CURĂȚENIA DE PRIMĂVARĂ</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>NATURĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motrice grosiere și fine, dexteritate
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, imaginație, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta între 5-14 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● găleți cu var</li> <li>● bidinele</li> <li>● salopete</li> </ul>
	<b>financiare</b>	Din sponsorizări
<b>Durata activității</b>		50 de minute
<b>Locația</b>		Spațiu verde în care se află copaci - curtea școlii, parc, etc.
<b>Pregătirea</b>		Achiziționarea materialelor de lucru necesare - obținerea



		<p>acestora prin sponsorizare; Delimitarea spațiului de lucru; Instrucțiunile elevilor.</p>
<b>Descrierea activității</b>		<p>Înainte de a începe activitatea propriu-zisă, elevilor li se va explica importanța văruirii pomilor în sezonul de primăvară. Elevii vor fi împărțiți în echipe și li se vor distribui materialele de lucru: o găleată cu var la 4 copii, bidinele pentru fiecare elev în parte și salopete, de asemenea pentru fiecare elev în parte. După ce vor fi împărțiți în echipe și vor primi materialele de lucru, elevii vor fi distribuiți în funcție de numărul pomilor de văruit și vor începe activitatea propriu-zisă de văruit.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator, care îl va ghida pe parcursul activității. Se pot utiliza pictograme, cărți de comunicare etc.
	<b>Context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicarea cu elevul cu CES va fi simplă și clară, fiind însoțită de demonstrație și utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ. Repetarea de către elevi a pașilor activității.
<b>Evaluare</b>		La sfârșitul activității, echipele de elevi vor schimba impresii despre activitate și vor face aprecieri asupra modului în care s-a desfășurat activitatea: ce le-a plăcut, ce nu le-a plăcut, ce dificultăți au întâmpinat în timpul activității, dacă au adus modificări activității pe parcursul acesteia, ce ar face diferit data viitoare.





Numele activității		EXCURSIE
Tipul activității (domeniu)		NATURĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii de bază, echilibru, rezistență
	abilități cognitive	Atenție, note personale, orientare spațială
	abilități sociale	Comunicare, relaționare
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta peste 14 ani
Resurse	umane	Profesor, elevi
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>listă cu întrebări, obiective</li> <li>alte materiale care pot fi necesare în funcție de cerințe (de ex.: cameră foto)</li> </ul>
	financiare	Costurile deplasării (asigurate de părinți sau sponsori)
Durata activității		Depinde de cerințele deplasării
Locația		Pădure, zonă rurală / oraș
Pregătirea		<p>Întocmirea listelor personalizate de întrebări.</p> <p>Contractarea unui operator turistic pentru asigurarea transportului în afara localității. Pregătirea itinerariului și corelarea acestuia cu bugetul de timp.</p> <p>Instructajul elevilor cu privire la excursie / deplasare.</p>
Descrierea activității		<p>Înainte de începerea propriu-zisă a deplasării, profesorul înmânează fiecărui elev o listă cu diferite sarcini pe care va trebui să le rezolve pe parcursul excursiei. Câteodată, sarcinile vor fi rezolvate creativ (de ex.: prin fotografiere, înregistrare audio etc.). Fiecare elev are un set diferit de întrebări / sarcini, personalizat, astfel încât să nu poată „copia” de la vreun coleg. Cerințele și sarcinile se bazează pe ce știe elevul, pe interesele lui personale sau pe ce poate / nu poate face acesta. Uneori e nevoie ca elevii să se autodepășească (de ex.: pentru un elev timid, una dintre sarcini/cerințe ar fi să vorbească cu un străin și să demonstreze că a făcut acest lucru).</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, cerințele pentru acest elev vor avea un nivel scăzut de dificultate.
	context	-
	strategii de	Comunicarea cu elevul cu CES va fi simplă și clară, fiind



	<b>comunicare</b>	însoțită de demonstrație și utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ. Se pot utiliza pictograme, cărți de comunicare etc.. Repetarea de către elevi a pașilor activității.
<b>Evaluare</b>		Brainstorming despre experiența trăită, ce întrebări / sarcini le-au plăcut cel mai mult, unde au întâmpinat dificultăți etc..



<b>Numele activității</b>		<b>ADEVĂRAT SAU FALS</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii de bază, mișcări rapide
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție prelungită, dezvoltarea vocabularului
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, relaționare, spirit competitive fără a face din câștigarea jocului un scop în sine
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta 9 - 12 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, elevi
	<b>materiale</b>	• jetoane/pictograme cu diferite animale
	<b>financiare</b>	Costurile jetoanelor (asigurate de părinți, profesori sau sponsori)
<b>Durata activității</b>		Depinde de numărul de participanți
<b>Locația</b>		Oriunde
<b>Pregătirea</b>		Profesorul alege câteva poze cu animale, le tipărește și





		realizează jetoanele (e de preferat ca acestea să fie foarte colorate).
<b>Descrierea activității</b>		Profesorul întinde o sfoară pe jos, delimitând două spații: într-o parte ADEVĂRAT și în cealaltă FALS. Spațiile vor fi semnalizate vizual corespunzător. Apoi îi așază pe copii unul în spatele celuilalt pe linia desemnată de sfoară. Profesorul le va arăta elevilor jetoanele pe rând, numind de fiecare dată animalele de pe acestea. Dacă profesorul numește corect animalul de pe jeton, elevii se vor poziționa în dreapta sfării, acolo unde se regăsește semnul ADEVĂRAT. Dacă, dimpotrivă, cuvântul și animalul nu corespund, elevii se vor poziționa în partea stângă a sfării, acolo unde se regăsește semnul FALS. Este foarte important ca elevii să fie foarte atenți și să se poziționeze corect de fiecare dată. Dacă un elev se poziționează greșit, va ieși din joc. Va fi declarat câștigător ultimul elev rămas în joc, cu condiția ca acesta să nu greșească de trei ori la rând după ce rămâne singur în joc.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, cerințele pentru acest elev vor avea un nivel scăzut de dificultate.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicarea cu elevul cu CES va fi simplă și clară, fiind însoțită de demonstrație și utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ. Se pot utiliza pictograme, cărți de comunicare etc.. Repetarea de către elevi a pașilor activității.
<b>Evaluare</b>		Elevii se vor așeza în cerc și când le vine rândul, vor imita sunetele scoase de un animal văzut pe jetoane în timpul jocului.





Numele activității		SENTIMENTE ȘI EMOȚII
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii de bază, viteză, coordonare, dexteritate
	abilități cognitive	Atenție, orientare spațială, creativitate, imaginație
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, reflecție, lucru în echipă, ascultare
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta 12 - 16 ani
Resurse	umane	Profesor, elevi
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>o minge moale</li> <li>un tabel „Sentimente și Emoții”</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		Depinde de numărul de participanți
Locația		Oriunde
Pregătirea		Profesorul pregătește tabelul „Sentimente și Emoții”
Descrierea activității		<p>Profesorul descrie o situație și apoi aruncă mingea unuia dintre elevi. Cel care o prinde va trebui să spună ce sentiment sau emoție îi trezește situația descrisă. După ce elevul spune ce sentiment sau emoție îl încercă, va fi o scurtă discuție cu toți elevii despre acest lucru.</p> <p>După discuție, profesorul descrie altă situație iar elevul care are mingea o aruncă spre altcineva. Cel care o prinde va trebui să descrie sentimentele și emoțiile cu privire la noua situație descrisă de profesor.</p> <p>Jocul nu are câștigător; scopul lui este acela de identificare a emoțiilor elevilor și de a-i încuraja să și le exprime.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Întrebările pentru elevul cu CES vor fi mult mai ușoare și vor viza domeniul de interes al elevului. De asemenea, el poate beneficia de un timp mai lung pentru a răspunde, dar și de întrebări ajutătoare.
	context	-
	strategii de comunicare	Comunicarea cu elevul cu CES va fi simplă și clară, fiind însoțită de demonstrație și utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ. Se pot utiliza pictograme, cărți de comunicare etc.. Repetarea de către elevi a pașilor activității.



<b>Evaluare</b>	Elevii se vor așeza în cerc și când le vine rândul, vor spune o culoare care, din perspectiva lor, descrie cel mai bine activitatea.
-----------------	--



<b>Numele activității</b>		<b>ÎNVĂȚÂND NUMELE COLEGILOR</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii de bază
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, orientare spațială, creativitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, reflecție, lucru în echipă, ascultare
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta 10 - 16 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, elevi
	<b>materiale</b>	● scaune pentru fiecare copil
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		Depinde de numărul de participanți
<b>Locația</b>		Oriunde
<b>Pregătirea</b>		Profesorul aranjează scaunele în cerc
<b>Descrierea activității</b>		Toți copiii vor sta în cerc. Fiecare, pe rând, își va spune numele, adăugând și ceva despre el (de ex.: <i>Eu sunt ... și îmi place înghețata!</i> ). Următorul va trebui să repete numele precedentului copil și ce a spus despre el. Ultimul copil va spune numele tuturor precum și precizările acestora.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator, care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, cerințele pentru acest elev vor avea un nivel scăzut de dificultate (de ex.: i se va cere să spună doar numele copilului de dinaintea



	context	-
	strategii de comunicare	Comunicarea cu elevul cu CES va fi simplă și clară, fiind însoțită de demonstrație și utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ. Se pot utiliza pictograme, cărți de comunicare etc.. Repetarea de către elevi a pașilor activității.
Evaluare		Elevii vor fi întrebați dacă au descoperit lucruri în comun cu ceilalți participanți la joc.



Numele activității		<b>ÎNLĂNȚUIREA CUVINTELOR</b>
Tipul activității (domeniu)		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii de bază
	abilități cognitive	Atenție, orientare spațială, creativitate, imaginație
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, reflecție, lucru în echipă, ascultare
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta peste 9 ani
Resurse	umane	Profesor, elevi
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		Depinde de numărul de participanți
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		Elevii se așază pe jos sau stau în picioare în cerc. Se poate alege o metodă din multele de indicare a celui care va începe „lanțul de cuvinte”. După ce elevul va fi ales, acesta va spune un cuvânt cu litera A, următorul va repeta cuvântul acestuia și va adăuga un cuvânt cu litera B. Jocul continuă în acest fel



		până când un elev greșește sau până se ajunge la sfârșitul alfabetului.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Pictograme
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator, care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, cerințele pentru acest elev vor avea un nivel scăzut de dificultate (de ex.: i se va cere să spună doar cuvântul indicat de copilul de dinaintea lui).
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicarea cu elevul cu CES va fi simplă și clară, fiind însoțită de demonstrație și utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ. Se pot utiliza pictograme, cărți de comunicare etc.. Repetarea de către elevi a pașilor activității.
<b>Evaluare</b>		Elevii vor fi întrebați dacă le-a plăcut activitatea și dacă au propuneri pentru o variantă a acestuia.



<b>Numele activității</b>		<b>„PESCUIREA” SOLUȚIEI</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii de bază, viteză, coordonare, dexteritate
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, gândire critică, creativitate, imaginație, rezolvare de probleme
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, reflecție, lucru în echipă
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta peste 14 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• un bol/castron</li> <li>• fâșii de hârtie</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• undițe</li> <li>• bile magnetice</li> <li>• hârtie și creioane</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>	Depinde de numărul de participanți	
<b>Locația</b>	O încăpere cu mese de lucru și scaune, pentru fiecare participant	
<b>Pregătirea</b>	Profesorul pregătește o listă cu diverse probleme (de mediu, de învățare etc.) și scrie câte o „problemă” pe o fâșie de hârtie pe care o atașează unei bile magnetice.	
<b>Descrierea activității</b>	Fiecare elev va folosi undița pentru a pescui o problemă. După ce fiecare elev a pescuit câte o bilă magnetică, copiii vor avea la dispoziție minim 15 minute pentru a găsi o soluție acceptabilă pentru aceasta. Soluția va fi scrisă pe hârtie, explicată și argumentată. La expirarea timpului, toate problemele vor fi citite și discutate soluțiile găsite pentru acestea.	
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Pictograme
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, cerințele pentru acest elev vor avea un nivel scăzut de dificultate.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicarea cu elevul cu CES va fi simplă și clară, fiind însoțită de demonstrație și utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ. De asemenea, i se poate alocă un buget de timp mai mare sau poate fi ajutat prin întrebări suplimentare, de preferat cu răspuns închis. Se pot utiliza pictograme, cărți de comunicare etc..
<b>Evaluare</b>	Elevii pot vota pentru cea mai bună soluție sau cea mai bună argumentare.	





Numele activității		CERCUL ANOTIMPURILOR
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii de bază, mers și alergare
	abilități cognitive	Atenție, memorie, imaginație
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, ascultare
Participanți		Min. 4 - max. 8 participanți; vârsta între 7 și 9 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 4 cercuri de hula-hoop</li> <li>● hârtie</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		30 minute
Locația		Sala de sport sau orice încăpere spațioasă
Pregătirea		Așezarea celor 4 cercuri în fiecare colț al încăperii. Cu cât camera este mai mare cu atât traseul de mers sau alergare va fi mai mare. În fiecare cerc se va afla numele unui anotimp.
Descrierea activității		Profesorul va adresa întrebări sau va spune niște propoziții, iar elevii trebuie să meargă / alerge la cercul potrivit. Dacă întrebarea sau propoziția este despre <i>primăvară</i> , atunci elevii se vor îndrepta către cercul care are înăuntru cuvântul <i>Primăvara</i> .
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Pictograme cu anotimpurile
	reguli	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, cerințele pentru acest elev vor avea un nivel scăzut de dificultate.
	context	-
	strategii de comunicare	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, cerințele pentru acest elev vor avea un nivel scăzut de dificultate.
Evaluare		Evaluarea poate avea în vedere atenția, cunoștințele, cooperarea elevilor etc..



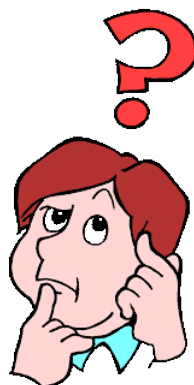


Numele activității		CONTROLUL MEMORIEI
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii de bază
	abilități cognitive	Atenție, antrenarea memoriei de scurtă durată, analiză, observație, comparare
	abilități sociale	Interacțiune socială
Participanți		Min. 6 - max. 12 participanți cu vârsta peste 10 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		20 - 30 minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Elevii se vor plimba prin cameră (sau spațiul ales), uitându-se atât la decor, obiecte (mediul fizic), cât și la colegi. După maxim 5 minute, (timpul se poate adapta vârstei) profesorul le cere elevilor să închidă ochii și, cu ochii închiși să răspundă la întrebări despre mediu și colegi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Unde se află...?</i></li> <li>- <i>Câte persoane poartă...?</i></li> <li>- <i>Câte persoane au...(o anumită culoare de păr, ochi etc.)?</i></li> </ul> <p>E de preferat ca elevii să răspundă prin gesturi (pentru număr ridicând tot atâtea degete, pentru indicarea locului folosind gestul de indicare, etc.).</p> <p>Această activitate are ca scop dezvoltarea spiritului de observație și încurajarea acordării atenției colegilor, prietenilor etc..</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Pentru elevii cu autism putem folosi pictograme sau cărți de comunicare pentru transmiterea sarcinilor și scopului activității.
	reguli	Dificultatea sarcinilor poate fi scăzută atunci când în grup sunt incluși elevi cu nevoi speciale.
	context	-
	strategii de comunicare	Instructaj verbal clar, simplu, susținut de cărți de comunicare, pictograme, alte dispozitive ajutătoare etc..
Evaluare		Evaluarea activității se poate face prin întrebări ca:





	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ce asemănări și deosebiri ai observat?</li> <li>- Care crezi că e scopul acestui exercițiu?</li> <li>- De ce este important să fim atenți la cei din jurul nostru?</li> </ul>
--	--



Numele activității		ALINIAREA!
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice grosiere, dexteritate, echilibru
	abilități cognitive	Atenție, analiză, observare, comparație, ordonare
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, interacțiune
Participanți		Min. 6 - max. 20 de participanți; vârsta între 5 și 18 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		Depinde de numărul de participanți și de dificultatea activității
Locația		Oriunde
Pregătirea		Profesorul va avea dinainte pregătite sarcinile activității
Descrierea activității		<p>Elevilor li se va cere să se așeze în șir, fără să vorbească, după un anumit criteriu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• înălțime,</li> <li>• ziua de naștere,</li> <li>• culoarea ochilor,</li> <li>• lungimea părului etc..</li> </ul> <p>Activitatea poate avea un grad crescut de complexitate prin impunerea, de exemplu, a formării șirului pe scaune, fără ca</p>



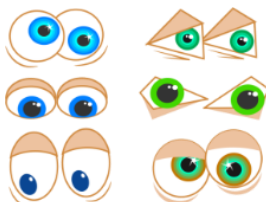
		picioarele să atingă podeaua, sau să se rearanjeze, ținând în mâini o sfoară și neavând voie să-și desprindă ambele mâini simultan de pe ea, etc..
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Pentru elevul cu CES se vor folosi cu precădere pictograme, cărți de comunicare, etc..
	reguli	-
	context	-
	strategii de comunicare	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator, care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, cerințele pentru acest elev vor avea un nivel scăzut de dificultate. Pentru el se vor folosi cu precădere pictograme, cărți de comunicare etc..
Evaluare		Elevii vor împărtăși dificultățile întâmpinate în timpul activității dar și situații amuzante (dacă există) și pot aduce sugestii pentru noi criterii.



Numele activității		<b>TE VĂD!</b>
Tipul activității (domeniu)		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice fine și grosiere, dexteritate, coordonare
	abilități cognitive	Atenție, observare, memorie de scurtă durată
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, interacțiune
Participanți		Min. 6 - max. 20 de participanți; vârsta între 6 și 18 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mingiuțe</li> <li>• jucării de pluș</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		Depinde de numărul de participanți și de dificultatea activității



Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Elevilor li se va cere să se așeze în cerc, iar profesorul va explica regulile: „Veți arunca mingea (jucăria de pluș) de la unul la altul. Rețineți de la cine ați primit mingea și cui i-o aruncați. Aveți voie să prindeți doar o dată și să aruncați o dată mingea. Mingea nu are voie să cadă. Înainte să aruncați mingea, veți avea următorul dialog cu cel cărui-a vreți să i-o aruncați”:</p> <p>„- <i>Te văd!</i> - <i>Te văd!</i> - <i>O să arunc!</i> - <i>O să prind!</i>”</p> <p>Acestea fiind spuse, profesorul va arunca mingea unui elev și îi va încuraja pe toți să rețină regulile. După ce mingea va face „un tur”, profesorul propune un ritm mai rapid. După ce elevii demonstrează că și-au însușit regulile, profesorul poate accelera și mai mult ritmul. Mai mult, profesorul poate arunca în joc și a doua și a treia minge și așa mai departe.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator care îl va ghida pe parcursul activității.
	context	-
	strategii de comunicare	Instrucțiunile vor fi clare și simple. Elevul cu CES va repeta regulile jocului. Poate fi ajutat prin a i se aminti de la cine a primit mingea și îndrumat către cine să o arunce.
Evaluare		<p>Elevii vor răspunde la următoarele întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ce anume te-a ajutat la acest exercițiu?</i></li> <li>• <i>Cum te-au ajutat discuțiile cu ceilalți?</i></li> <li>• <i>Ce anume te ajută să îți minte de la cine și cui ai aruncat mingea?</i></li> <li>• <i>Dacă ai putea schimba un singur lucru la această activitate, care ar fi acela?</i></li> </ul>





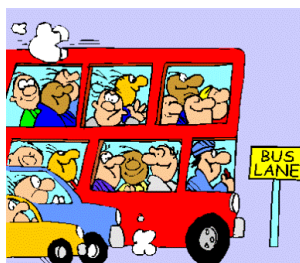
Numele activității		SCHIMBĂ LOCUL DACĂ...
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice fine și grosiere, echilibru, coordonare
	abilități cognitive	Atenție, observare
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, interacțiune
Participanți		Min. 6 - max. 20 de participanți; vârsta între 12 și 18 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	● câte un scaun pentru fiecare participant
	financiare	-
Durata activității		Depinde de numărul de participanți și de dificultatea activității
Locația		Un spațiu suficient de mare pentru a cuprinde toate scaunele
Pregătirea		Aranjarea scaunelor în cerc
Descrierea activității		Elevii vor fi așezați în cerc. Unul din ei va spune ceva despre el. Dacă mai există cineva care este de acord cu afirmația acestuia, atunci se va muta pe scaunul din dreapta sa (de ex.: unul dintre elevi spune „Îmi place înghețata!” și dacă unui alt elev îi place înghețata, acesta din urmă se va muta pe scaunul din dreapta sa). Dacă persoana din dreapta nu s-a mutat, atunci elevul care vrea să-și schimbe locul, se va așeza în brațele lui. Dacă cel care ar trebui să se mute are pe cineva în brațe, atunci nu se poate muta.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Pentru elevii cu autism se pot folosi pictogramele, cărțile de comunicare etc..
	reguli	Elevul cu CES poate face pereche cu un coleg/ facilitator, care îl va ghida pe parcursul activității. De asemenea, se va avea în vedere disponibilitatea emoțională a elevului cu autism de a se așeza în brațele altui coleg, sau de a ține pe cineva în brațe. În cazul în care nu există această disponibilitate, facilitatorul îl poate înlocui pe scaun.
	context	-
	strategii de comunicare	Instrucțiunile vor fi clare și simple. Elevul cu CES va repeta regulile jocului. Poate fi ajutat prin promptare și repetarea întrebării, acordându-i-se și un timp mai mare de reacție.
Evaluare		Profesorul va evalua implicarea elevilor în activitate, cooperarea acestora, comunicarea, atenția, curajul și starea afectivă generală.



Numele activității		CITY BREAK
Tipul activității (domeniu)		ACTIVITĂȚI COTIDIENE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Rezistență
	abilități cognitive	Atenție, memorie, strategie, orientare spațială, imaginație
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune
Participanți		Min. 6 - max. 20 de participanți; vârsta - de la 8 ani
Resurse	umane	Profesor, ghid turistic, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hărți</li> <li>• sandvișuri</li> <li>• apă</li> </ul>
	financiare	Costul biletelor de intrare la muzee și al transportului
Durata activității		Depinde de durata drumului cu autocarul; max. 12 ore
Locația		Obiectivele turistice dintr-un oraș
Pregătirea		Contractarea unui operator turistic care se ofere transportul cu autocarul. Stabilirea traseului și a obiectivelor turistice ce vor fi vizitate (trasarea traseului pe hărți și încercuirea muzeelor). Instrucția elevilor în legătură cu deplasarea.
Descrierea activității		Participanții se vor deplasa cu autocarul (tur/retur) pe traseul stabilit și vor vizita muzeele pe care le vor identifica pe hartă. Deplasarea în centrul orașului, de la un obiectiv turistic la altul se va face pe jos, urmând un traseu stabilit anterior (trasat pe hărți). Un ghid turistic îi va însoți oferindu-le informațiile într-un mod adecvat vârstei elevilor
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevul cu CES va fi permanent însoțit de un adult/ facilitator care îl va ajuta să se orienteze pe hartă
	context	-



	<b>strategii de comunicare</b>	Facilitatorul va aduce informații ajutătoare elevului cu CES, îi va oferi explicații mai simple și mai clare cu privire la obiectivele vizitate.
<b>Evaluare</b>		Elevii vor realiza o compunere/ desen despre unul sau mai multe obiective turistice vizitate.



<b>Numele activității</b>		<b>HAI LA DRUM, MICI PIETONI!</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ACTIVITĂȚI COTIDIENE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii de bază
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, memorie, rezolvarea problemelor, imaginație, creativitate
	<b>abilități sociale</b>	Colaborare, comunicare, interacțiune, munca în echipă
<b>Participanți</b>		Min. 12 - max. 30 de participanți; vârsta între 5-10 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Min. 2 profesori, polițist, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• laptop</li> <li>• videoproiector</li> <li>• ecran de proiecție</li> <li>• indicatoare rutiere model</li> <li>• paletă cu două fețe colorate în culorile verde și roșu</li> <li>• cretă albă</li> <li>• triciclete</li> <li>• biciclete</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		90 de minute
<b>Locația</b>		Sală dotată cu scaune - de teatru, de spectacole, etc. Un loc ferit de circulația mașinilor (curtea școlii, parc)
<b>Pregătirea</b>		Pentru prima parte a activității se montează laptopul, videoproiectorul și ecranul de proiecție.



		<p>Sunt dispuse în formă de amfiteatru scaunele copiilor, pentru asigurarea unei bune vizibilități pentru fiecare participant.</p> <p>Pentru cea de-a doua parte a activității se trasează în curtea școlii 3-4 străzi, intersecții, treceri de pietoni.</p>
<b>Descrierea activității</b>		<p>Activitatea este împărțită în două secvențe:</p> <p>1. Un polițist va prezenta copiilor un film furnizat de Poliția Rutieră referitor la comportamentele rutiere corecte ale copiilor (zonele indicate pentru traversarea străzii, marcajul specific, culorile semaforului și comportamentul corect asociat fiecărei culori) și consecințele traversării neregulate a străzii (se analizează comportamentul neadaptat și se identifică erorile făcute). De asemenea se prezintă și câteva indicatoare rutiere importante (ex.: <i>trecere pentru pietoni, atenție copii</i>).</p> <p>2. Copiii vor fi împărțiți în trei echipe: pietonii, bicicliștii și motocicliștii (cei aflați pe triciclete) și se vor deplasa respectând regulile de circulație. Cadrele didactice vor fi "polițiști rutieri" care opresc traficul, fie prin utilizarea paletei ce simbolizează semaforul, fie prin plasarea într-o intersecție și dirijarea traficului prin semnale acustice și mișcări sugestive ale brațelor. Se pot aplica "amenzi" participanților neatenți. Rolurile se pot schimba între elevi.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Prezentarea va avea un grad scăzut de dificultate, se va pune accentul pe materialul concret și pe imagini.
	<b>reguli</b>	Elevul cu CES va fi permanent însoțit de un facilitator care îi va oferi informații suplimentare, prin intermediul pictogramelor și al cărților de comunicare, dacă este cazul.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicarea cu elevul cu CES va fi simplă și clară, fiind însoțită de demonstrație și utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ
<b>Evaluare</b>		Elevii vor fi solicitați să deseneze un semn de circulație prezentat.





Numele activității		MICUL PIZZER
Tipul activității (domeniu)		ACTIVITĂȚI COTIDIENE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate fină și grosieră, dexteritate, precizie
	abilități cognitive	Atenție, imaginație, creativitate, originalitate, memorie, creativitate
	abilități sociale	Lucru în echipă, comunicare, cooperare, interacțiune, respectarea regulilor
Participanți		Min. 5 - max. 35 elevi; vârsta între 10-16 ani
Resurse	umane	Profesor, angajați ai pizzeriei - în funcție de mărimea grupului de elevi, numărul de angajați variază între 1 și 7, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>● cocă pentru pizza</li> <li>● ingrediente pentru pizza: măslina, șuncă, salam, cașcaval, ardei, ketchup</li> <li>● șorturi și bonete de brutar - pentru fiecare elev</li> </ul>
	financiare	Toate materialele (ingredientele pentru pizza și costumele de protecție) vor fi asigurate de pizzerie
Durata activității		2 ore
Locația		Pizzerie
Pregătirea		Instrucția elevilor în legătură cu deplasarea. Prezentarea regulilor de protecție a muncii.
Descrierea activității		<p>Activitatea va începe cu vizitarea pizzeriei în vederea familiarizării elevilor cu locul unde se va desfășura activitatea, dar și cu specificul activității.</p> <p>Un angajat al pizzeriei le va explica elevilor procesul de realizare a blaturilor pentru pizza și apoi procesul de distribuire a ingredientelor (ordinea așezării ingredientelor pe blat).</p> <p>După aceea elevilor li se vor distribui șorturile și bonetele și vor fi invitați să-și pregătească singuri o pizza, bineînțeles sub îndrumarea pizzerilor.</p> <p>În funcție de numărul elevilor, se va încerca distribuirea unui pizzer la maxim 5 copii.</p> <p>La final elevii vor servi pizza gătită chiar de ei.</p>
Adaptări necesare	materiale echipamente	-
	reguli	Elevii cu CES vor fi însoțiți permanent de un facilitator și îndrumați de personalul pizzeriei. De asemenea, aceștia vor





		trebui să repete regulile de siguranță pentru a ne asigura că le-au reținut. Dacă este cazul, se pot utiliza pictograme și/ sau cărți de comunicare.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple, clare, coerente, însoțite de demonstrație
<b>Evaluare</b>		Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, finalizarea sarcinii de lucru, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o, dificultățile întâmpinate, nivelul de creativitate.



<b>Numele activității</b>		<b>ȘOARECELE ȘI PISICA</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Viteză, coordonare, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, respectarea regulilor, strategii, tactici, rezolvarea problemelor
	<b>abilități sociale</b>	Lucru în echipă, cooperare, interacțiune, comunicare
<b>Participanți</b>		Min. 10 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 5 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesorul
	<b>materiale</b>	-



	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		Min. 20 de minute
<b>Locația</b>		Sală de sport/ în aer liber
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		<p>Toți participanții la joc sunt așezați în cerc, ținându-se de mâini, cu fața spre interiorul cercului.</p> <p>Cercul are una, două „porți” (stabilite clar de la începutul jocului), care constituie locuri de trecere și care se realizează prin ridicarea brațelor de către doi elevi. În cazul în care brațele se lasă în jos, porțile se închid.</p> <p>Se alege în mod aleatoriu doi elevi: „șoarecele” stă în interiorul cercului, iar „pisica” stă în afara cercului.</p> <p>La comanda profesorului de începere a jocului, „pisica” încearcă să prindă „șoarecele”. Copiii din cerc ajută „șoarecele”, permițându-i intrarea și ieșirea din cerc, deschizând „porțile”.</p> <p>Atunci când „pisica” prinde „șoarecele”, jocul continuă prin alegerea altor participanți.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Pentru elevul cu CES ar trebui stabilite mai multe porți.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Instrucțiuni simple și clare; elevul cu CES trebuie să repete regulile jocului; demonstrația.
<b>Evaluare</b>		<p>Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității.</p> <p>Se ia în considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gradul de implicare în activitate;</li> <li>- respectarea regulilor;</li> <li>- intensitatea sprijinului acordat;</li> <li>- nivelul/existența fair-play-ului;</li> <li>- nivelul de satisfacție/ plăcere.</li> </ul>





Numele activității		SCAUNELE MUZICALE
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Echilibru, coordonare, viteză, precizie
	abilități cognitive	Atenție, strategie, tactici, orientare spațială
	abilități sociale	Cooperare, interacțiune, comunicare, fair-play
Participanți		Min. 10 - max. 30 de participanți; vârsta între 5 - 14 ani
Resurse	umane	Profesorul
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>scaune</li> <li>muzică (diverse dispozitive de redare a muzicii)</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		Min. 20 de minute
Locația		Sală cu scaune
Pregătirea		Așezarea scaunelor în cerc/ semicerc
Descrierea activității		Elevii vor dansa pe muzică, iar la oprirea ei, vor trebui să ocupe un loc pe scaun. Scaunele vor fi cu unul mai puțin decât numărul copiilor, astfel, de fiecare dată când se oprește muzica, un elev va rămâne în picioare și va ieși din joc, iar un scaun va fi îndepărtat atunci când va reîncepe muzica. Jocul se va termina atunci când un singur elev va ocupa ultimul scaun rămas în joc.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	În cazul în care sunt implicați elevi cu CES în activitate, numărul participanților poate fi mai scăzut.
	context	-
	strategii de comunicare	Instructajul verbal se va realiza într-un mod simplu și clar, făcându-se apel la demonstrație pentru a se verifica înțelegerea regulilor.
Evaluare		Se poate realiza prin brainstorming, elevii fiind solicitați să spună printr-un cuvânt cum s-au simțit.





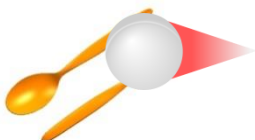
Numele activității		COȘULEȚELE CU OUĂ
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonarea oculo-manuală, precizie, echilibru
	abilități cognitive	Atenție, concentrare, strategie, tactici, planificare, orientare spațială
	abilități sociale	Comunicare, interacțiune, lucru în echipă, cooperare, fair-play
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți; vârsta - de la 6 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• coșulețe/ cutii de carton</li> <li>• ouă de plastic</li> <li>• cofraje de ouă</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		Depinde de nr. de participanți; min. 10 minute
Locația		Sala de sport/ teren de sport
Pregătirea		Trasarea unei linii și plasarea coșulețelor la distanță de 2-3 m față de linie.
Descrierea activității		Copiii împărțiți pe echipe, (min. două) se vor alinia în spatele liniei trasate. Pe rând, vor lua câte un ou din cofraj și îl vor arunca în coșuleț, apoi se vor duce din nou la coadă, până vor termina de aruncat toate ouăle (fiecare elev va arunca cel puțin 2 ouă). Câștigă echipa care a strâns cele mai multe ouă în coșuleț. Pentru a crește gradul de dificultate, se poate mări distanța dintre linie și coșuleț.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Pentru elevul cu CES, coșulețul poate fi apropiat la o distanță mai mică
	context	-
	strategii de comunicare	Instrucțiuni simple, clare și coerente; demonstrarea activității
Evaluare		Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o.



Numele activității		MINGEA-N LINGURĂ
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motrice fine și grosiere, precizie, dexteritate, echilibru
	abilități cognitive	Atenție, concentrare, coordonare, orientare spațială
	abilități sociale	Comunicare, interacțiune, participare activă și conștientă, colaborare, lucru în echipă
Participanți		Min. 6 - max. 20 de participanți; vârsta între 8-12 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>● linguri de plastic de unica folosință</li> <li>● 2 mingi de ping-pong</li> <li>● cretă</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		Depinde de nr. de participanți, min. 20 de minute
Locația		Terenul de sport al școlii sau orice alt spațiu în care pot fi trasate/desenate „trasee”
Pregătirea		Desenarea pe asfalt, cu creta, a două trasee
Descrierea activității		<p>Elevii vor fi împărțiți în 2 echipe egale ca număr de jucători. Fiecare echipă primește lingurile de unică folosință și o minge de ping-pong. Li se explică elevilor jocul: în fiecare echipă jucătorii se așază unul în spatele celuilalt, fiecare având propria lingură. Primul jucător va ține în gură coada lingurii, în timp ce în căușul acesteia se afla mingea de ping-pong. El trebuie să parcurgă traseul fără a scăpa mingea din lingură iar la întoarcerea la următorul jucător din propria echipă va trebui să „verse” mingea în lingura acestuia (care e ținută în gură), fără ca aceasta să cadă. Coechipierul va parcurge și el traseul și la întoarcere va „preda” mingea următorului jucător.</p> <p>Câștigă echipa care termină de parcurs traseul, fără a scăpa mingea din lingură.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevul cu CES poate să ia mingea cu mâna și să o pună în lingura colegului care urmează la rând. Dacă este cazul, poate fi însoțit de un facilitator care îi va oferi prompt și îi va dirija atenția ori de câte ori este nevoie.
	context	Gradul de dificultate al traseului poate fi scăzut (fără curbe,



		mai scurt etc.)
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructajul verbal va fi simplu, clar și va fi însoțit de demonstrație.
<b>Evaluare</b>		Prin discuții ulterioare cu elevii, profesorul va încerca să afle gradul de implicare a fiecăruia în activitate, finalizarea sarcinii de lucru, nivelul de satisfacție la sfârșitul activității, starea afectivă pe care această activitate le-a oferit-o.



Numele activității		SPIRIDUȘII ISCUSIȚI
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
<b>Obiective</b> (dezvoltarea abilităților și competențelor)	<b>abilități motorii</b>	Coordonare, rapiditate, precizie, dexteritate, motricitate fină
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, concentrare, viteză de reacție, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Spirit de competiție, fair-play, cooperare, comunicare, interacțiune
<b>Participanți</b>		Min. 20 - max. 30 de participanți; vârsta între 6 - 14 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 50 de castane învelite în staniol - bomboane</li> <li>• bețișoare de frigărui / linguri de plastic</li> <li>• coșuri</li> <li>• cretă/ scotch de hârtie</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		30 de minute
<b>Locația</b>		Sala de sport sau sala de clasă
<b>Pregătirea</b>		Trasarea unui careu - pătrat cu latura de 2 - 3 m
<b>Descrierea activității</b>		<p>Elevii vor fi împărțiți în 3 - 4 echipe și vor primi câte două bețișoare de elev. De asemenea, vor trage la sorți ordinea intrării în concurs.</p> <p>Scopul jocului este strângerea unui număr cât mai mare de bomboane împrăștiate pe jos, în careu, de un elf răutăcios.</p> <p><u>Regulile jocului:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fiecare grupă are la dispoziție 2 minute sa strângă de jos</li> </ul>



		<p>un număr cât mai mare de bomboane;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bomboanele vor putea fi luate și duse în coșul special de depozitare doar cu ajutorul a două bețișoare de frigărui</li> <li>• bomboanele nu pot fi atinse cu mâna</li> <li>• după scurgerea timpului, bomboanele din coș se numără și se trece rezultatul/scorul pentru fiecare echipă</li> </ul>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Elevul cu CES poate primi o lingură de plastic în locul bețișoarelor
	<b>reguli</b>	Se poate ajuta cu mâna atunci când pune bomboana în lingură
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple și clare, demonstrația, utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ
<b>Evaluare</b>		<p>Prin discuții cu elevii și analiza atitudinii și comportamentelor afișate în timpul desfășurării activității. Se ia în considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gradul de implicare în activitate;</li> <li>- respectarea regulilor;</li> <li>- intensitatea sprijinului acordat;</li> <li>- nivelul/existența fair-play-ului;</li> <li>- nivelul de satisfacție/ plăcere.</li> </ul>



<b>Numele activității</b>		<b>FRAZE ȘI MIȘCĂRI</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORT PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii de bază, echilibru, coordonare
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, orientare spațială, reflecție, observație, ascultare
	<b>abilități sociale</b>	Interacțiune socială, comunicare, așteptarea rândului, respectarea regulilor
<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 18 participanți cu vârsta între 4 - 7 ani



<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	-
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		20 minute
<b>Locația</b>		Oriunde
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		Elevii sunt așezați în șir. Profesorul explică și demonstrează cum să avanseze (sărituri, doi pași, mersul piticului etc.). Profesorul spune niște propoziții, iar elevii trebuie să le recunoască valoarea de adevăr în ceea ce-i privește. Dacă propoziția este considerată adevărată, elevii vor avansa. Dacă nu o consideră adevărată, atunci aceștia rămân pe loc. (ex.: <i>Vor face un pas înainte elevii a căror înghețată preferată este cea de vanilie; Se vor deplasa elevii care au câte un frate etc.</i> ).
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Pentru elevii cu autism putem folosi pictograme sau cărți de comunicare pentru transmiterea sarcinilor și scopului activității.
	<b>reguli</b>	Elevul cu autism poate fi însoțit de un facilitator care îl va prompta de câte ori va avea nevoie..
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal clar, simplu, susținut de cărți de comunicare, pictograme, alte dispozitive ajutătoare etc..
<b>Evaluare</b>		Elevii vor avea ocazia să fie pe rând cel care dă comenzile și apoi vor discuta despre cum s-au simțit pe parcursul activității.



<b>Numele activității</b>		<b>BALOANE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORT PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii de bază, echilibru, coordonare
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, orientare spațială, reflecție, observație, ascultare, strategii, tactică
	<b>abilități sociale</b>	Interacțiune socială, comunicare, cooperare, lucru în echipă, întraajutorare





<b>Participanți</b>		Min. 8 - max. 18 participanți cu vârsta între 10 - 18 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● baloane</li> <li>● cretă</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		15 - 20 minute
<b>Locația</b>		Oriunde pot fi desenate trasee pe podea
<b>Pregătirea</b>		Desenarea, pe podea cu cretă, a două sau mai multor trasee (în funcție de numărul de participanți).
<b>Descrierea activității</b>		<p>Copiii sunt împărțiți aleatoriu în două sau mai multe echipe și vor fi așezați unul în spatele celuilalt, la începutul fiecărui traseu.</p> <p>La comanda START, între fiecare dintre elevii din rând se așează câte un balon. Elevii se vor deplasa pe traseu încercând să prevină alunecarea balonului pe podea. Elevii nu au voie să-și folosească mâinile în acest scop. Traseele pot fi mai mult sau mai puțin întortocheate, în funcție de numărul și vârsta participanților.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Se pot folosi mingi obișnuite sau jucării de pluș.
	<b>reguli</b>	Elevul cu autism poate fi însoțit de un facilitator care îl va prompta de câte ori va avea nevoie.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Instructaj verbal clar, simplu, susținut de cărți de comunicare, pictograme, alte dispozitive ajutătoare etc. și de demonstrația profesorului.
<b>Evaluare</b>		Prin discuții ulterioare, elevii vor povestii cum s-au simțit, cum au reacționat, ce a fost amuzant, ce a fost dificil, care a fost strategia utilizată etc. (ex.: <i>Ce te-a ajutat să reușești? Cum poți să-i ajuți pe ceilalți colegi din clasă?</i> )

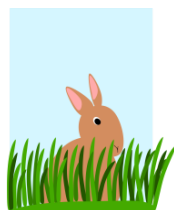


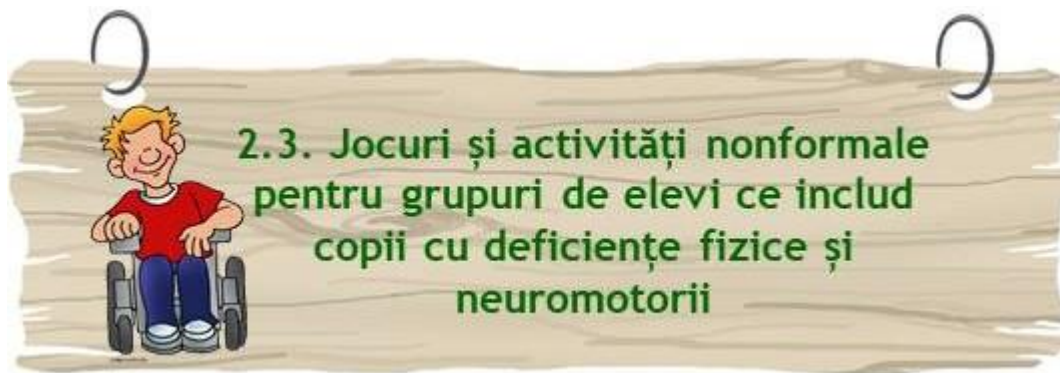


Numele activității		VERIGA SLABĂ
Tipul activității (domeniu)		SPORT PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii de bază, echilibru, coordonare
	abilități cognitive	Atenție, orientare spațială, reflecție, observație, ascultare, strategii, tactică
	abilități sociale	Interacțiune socială, comunicare, cooperare, lucru în echipă, întrajutorare
Participanți		Min. 6 - max. 18 participanți cu vârsta între 6 - 18 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		15 - 20 minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Elevii se vor așeza într-un cerc cât mai strâns. Vor fi înștiințați că atunci când jocul va începe, va încerca să scoată câte un membru al grupului din cerc, de aceea sarcina grupului este să fie cât mai unit. Vor avea la dispoziție câteva minute pentru a-și face un plan strategic. Când timpul expiră, profesorul se va mișca în jurul grupului, încercând să scoată pe cineva din cerc. În cazul în care profesorul reușește să scoată cu ușurință unul sau mai mulți copii din grup, acesta le va oferi timp de regândire a strategiei.</p> <p>Este foarte important ca profesorul să nu fie brutal, să nu-și folosească toată forța pentru a scoate un copil din grup.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Profesorul nu va încerca să scoată elevul cu autism din cerc. Elevul cu CES poate fi însoțit de un facilitator care îl va promta de câte ori va avea nevoie.
	context	-
	strategii de comunicare	Instructaj verbal clar, simplu, susținut de demonstrația profesorului. Se pot folosi pictograme care să însoțească instructajul.
Evaluare		Prin discuții ulterioare, elevii vor povestii cum s-au simțit, cum au reacționat, ce a fost amuzant, ce a fost dificil, care a fost strategia utilizată etc. (ex.: <i>Ce te-a ajutat să reușești? Cum poți să-i ajuți pe ceilalți colegi din clasă?</i> )



Numele activității		IEPURELE ÎN TUFIȘ
Tipul activității (domeniu)		SPORT PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii de bază, echilibru, coordonare
	abilități cognitive	Atenție, orientare spațială, reflecție, observație, ascultare, strategii, tactică
	abilități sociale	Interacțiune socială, comunicare, cooperare, muncă în echipă, întrajutorare
Participanți		Min. 6 - max. 18 participanți cu vârsta între 7 - 9 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		15 - 20 minute
Locația		Un spațiu suficient de mare
Pregătirea		-
Descrierea activității		Un elev este ales aleator pentru a juca rolul lupului și un altul pentru a juca rolul iepurelui. Ceilalți elevi se vor ține de mâini, așezați față-n față (ei joacă rolul tufișurilor). Lupul aleargă după iepure, iar acesta încearcă să scape, ascunzându-se în tufișuri: elevul se strecoară între doi copii care se țin de mână, cu fața la unul dintre ei și cu spatele la celălalt. Elevul din spatele iepurelui devine noul iepure. Dacă iepurele nu reușește să intre în tufiș și lupul îl prinde, atunci iepurele devine lup.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Profesorul va ajuta cu indicații elevul cu CES.
	context	-
	strategii de comunicare	Instructaj verbal clar, simplu, susținut de demonstrația profesorului. Se pot folosi pictograme care să însoțească instructajul.
Evaluare		Prin discuții ulterioare, elevii vor povestii cum s-au simțit, cum au reacționat, ce a fost amuzant, ce a fost dificil, care a fost strategia utilizată etc..





### 2.3.1. PRINCIPALELE CARACTERISTICI ALE ELEVILOR CU DEFICIENȚE FIZICE ȘI NEUROMOTORII

În majoritatea cazurilor întâlnite în școli, **DEFICIENȚA FIZICĂ SAU NEUROMOTORIE** este produsă în urma paralizii cerebrale infantile și mai puțin în urma unor traume mecanice care ar afecta doar membrele. De aceea problemele cu care se confruntă acești elevi sunt multiple și complexe.

Paralizia cerebrală indică o tulburare de dezvoltare neuromotorie care este rezultatul unei anomalități neprogresive a creierului imatur (Hardy, J., 1983, Cerebral Palsy). Tulburarea cerebrală care produce paralizia cerebrală poate determina și alte deficiențe: auditive și vizuale, retard mintal, probleme comportamentale.

Persoanele cu paralizie cerebrală au probleme motorii în funcție de localizarea leziunii cerebrale. Cel mai des întâlnit tip, **paralizia cerebrală piramidală (spastică)** determină hipertonie, aceste modificări de tonus interferând cu mișcări normale. Se poate manifesta ca diplegie, în care picioarele sunt mai afectate ca brațele, hemiplegie, în care este afectată în mod special o parte a corpului și cvadriplegie (tetraplegie) în care toate cele patru membre sunt afectate, creierul este afectat difuz și apar deficiențe mintale, vizuale sau auditive asociate.

Al doilea tip este **paralizia cerebrală extrapiramidală (atetozică sau coreică)** caracterizată prin prezența unor mișcări abrupte, involuntare, ale extremităților. Copilul arată mare incapacitate în controlarea mișcărilor. Aceleași dificultăți cu organizarea mișcărilor sunt evidente la față și în structura cavității orale. Astfel, hrănirea și vorbirea sunt domenii importante de îngrijorare.

Paraliziile cerebrale extrapiramidale pot fi rigide sau atonice. Forma rigidă este caracterizată prin faptul că membrele par rigide dar pot fi îndoite prin aplicarea unei presiuni constante, în timp ce în forma atonică apare hipotonie musculară și este mai gravă.

În 12% din cazuri, paralizia cerebrală este mixtă, incluzând și elemente piramidale și extrapiramidale.



Varietatea mare a problemelor motorii asociate cu paralizia cerebrală reprezintă o încercare semnificativă pentru echipa educativă în demersul incluziunii școlare.

De asemenea, paralizii cerebrale sunt asociate adesea cu alte tulburări: în 60-70 % din cazuri cu deficiențe intelectuale, în 46% din cazuri cu probleme vizuale (strabism, îngustarea câmpului vizual, disfuncții ale percepției vizuale, pierderea acuității vizuale), în 30% din cazuri cu deficiențe auditive iar în 50% din cazuri cu crize de epilepsie.

Având în vedere toate aceste considerente legate de diagnosticul copiilor cu deficiențe neoromotorii, în organizarea activităților nonformale trebuie să se țină cont de specificul exact al fiecărui copil, adaptările spațiului, gradului de dificultate a activităților fiind nu doar necesare ci obligatorii.





## 2.3.2. METODOLOGIA DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚILOR NONFORMALE CU GRUPURI DE ELEVI CE INCLUD COPII CU DEFICIENȚE FIZICE ȘI NEUROMOTORII

Principalele tipuri de adaptări de care este nevoie pentru a conduce la realizarea unor jocuri și activități nonformale de succes în grupurile inclusive care includ și elevi cu deficiențe neuromotorii, sunt următoarele:

**Adaptări ale mediului fizic:** Înainte de desfășurarea activității, cadrul didactic va verifica dacă spațiul în care se desfășoară activitatea nonformală este prevăzut cu rampe de acces sau, după caz, lifturi. De asemenea, va urmări ca transportul până la locul de desfășurare să fie adaptat nevoilor persoanelor cu deficiențe neuromotorii, astfel încât elevul să poată călători în siguranță cu metroul, autobuzul sau alt mijloc de transport în comun. Dacă aceste adaptări nu există, va fi nevoie de cel puțin 2 voluntari care să ajute la transportul elevului în scaun rulant.

Se vor avea în vedere toaletele adaptate în incinta spațiului, pe care elevul cu deficiență fizică să le poată utiliza preferabil singur. În caz contrar, va fi nevoie de 1-2 asistenți care să-l ajute pe elev.

De asemenea, se va alege un spațiu fără denivelări evidente la nivelul podelei/solului și vor fi înlăturate obstacolele din calea elevului în scaun rulant.

Trebuie să se țină cont totodată de încurajarea independenței copilului în scaun cu roțile, în sensul de a primi ajutor doar atunci când nu poate surmonta anumite obstacole, în rest fiind lăsat să realizeze independent acțiunile pe care de obicei le realizează singur (ex.: dacă un elev deține un bun control asupra mâinilor și și manevrează de obicei singur scaunul rulant, pentru o vizită la mall și vizionarea unui film nu vom desemna un voluntar să-i împingă scaunul cu roțile decât dacă el solicită acest lucru, în anumite spații mai dificile).

**Adaptări ale mediului psihologic și social:** Elevul cu deficiență neuromotorie va fi pregătit înainte de desfășurarea activității printr-o conversație, mai ales dacă activitatea presupune o deplasare îndelungată, pentru a stabili cu el momentele de relaxare, de ridicare din scaunul cu roțile și efectuarea unor mișcări de mobilizare sau relaxare a anumitor categorii musculare. În acest sens, elevul va beneficia de un asistent care să-l ajute atunci când este nevoie, care poate fi unul dintre părinți, un voluntar sau chiar un coleg (în măsura în care este posibil în funcție de vârstă, conformație fizică, responsabilitate etc.) cu care va face echipă în cadrul activității.

Toate persoanele participante la activitate vor fi instruite în prealabil în legătură cu nevoile elevului în scaun rulant pentru a-și seta așteptările, mai ales pe cele legate de rapiditatea efectuării unor acțiuni din cadrul activității, în funcție de colegul lor, dar și pentru a se evita apariția unor nemulțumiri sau stări tensionale. Toți participanții vor fi instruiți cum să ofere ajutor elevului în scaun rulant, atunci când se solicită acest lucru și în funcție de situație (de ex.: nu-l vom ajuta să mănânce un sandwich sau pizza la mall dacă el în mod obișnuit mănâncă



singur. Cel mult, poate fi ajutat să cumpere acele produse; ajutorul i se va oferi doar punctual sau atunci când este solicitat de către elev).

De asemenea vor fi învățați să aibă în vedere în permanență nevoile fizice ale unui coleg în scaun rulant din grupul lor, pentru a căuta în mediul înconjurător acele facilități necesare acestuia (ex.: lifturi, rampe, toalete adaptate, etc) și pentru a evita activitățile sau itinerariile care ar reprezenta bariere în calea participării acestuia.

### Adaptări ale strategiilor de desfășurare a activităților nonformale:

- **Durata de desfășurare mai mare** - profesorul va ține cont în planificarea activității nonformale că anumite secvențe de acțiune pot cere mai mult timp pentru elevul în scaun rulant. Deci i se va acorda mai mult timp pentru anumite etape ale activității dar și activității în ansamblul ei (ex: timpul de urcare și coborâre din autocar într-o excursie va fi mult mai mare pentru elevul în scaun rulant, el având nevoie și de ajutor suplimentar pentru această acțiune).

- **Cantitatea redusă de stimuli sau sarcini incluse în jocul sau activitatea nonformală** - profesorul va lua în considerare de cele mai multe ori copiii cu paralizii cerebrale au asociate și alte deficiențe, precum vizuale, auditive, uneori mintale și frecvent epilepsie. De aceea, se va ține cont de faptul că pentru elev este dificil să exploreze vizual rapid (în condițiile paraliziei) o multitudine de stimuli, atât din cauza imposibilității percepțiilor multimodale, cât și din cauza îngustării câmpului vizual ce apare adesea. În plus, mulți stimuli colorați care se succed rapid pot favoriza apariția crizelor de epilepsie, de aceea jocurile pe calculator ar trebui evitate.

- **Adaptarea nivelului de sprijin acordat** - Este foarte important ca elevului cu deficiență neuromotorie să i se asigure adaptările necesare pentru îndeplinirea unor activități, dar să fie lăsat pe cât posibil să realizeze singur acea activitate. Prin această strategie evităm instalarea dependenței dobândite a elevilor cu paralizii cerebrale, ce constă în a renunța la încercarea de a mai face anumite lucruri pentru că ceilalți fac acele lucruri în locul lor, înainte de a verifica dacă elevii pot duce la îndeplinire anumite acțiuni, chiar dacă nu la un nivel de performanță ridicat.

- **Adaptarea nivelului participării** - profesorul va avea în vedere alternanța activ-pasiv în cadrul activităților nonformale, precum și implicarea cu diferite grade de intensitate în activitatea respectivă. De exemplu, într-o activitate de dans pot exista și momente în care partenerul de dans doar mănuește scaunul rulant, acesta realizând pasiv activitatea, sau poate participa doar realizând anumite prize cu mâinile (grad redus de intensitate) care pot alterna cu anumite mișcări de dans pe care elevul cu deficiențe fizice trebuie să le realizeze singur sau să fie ridicat din scaun și să-și mobilizeze întreaga musculatură pentru a realiza o anumită postură.

De asemenea, se va ține cont că activitățile nonformale trebuie să reprezinte un prilej de bucurie pentru copii și nu o sursă de suprasolicitare, de aceea se va lua în considerare posibilitatea amenajării unui colț de relaxare, unde elevul să se poată destinde și relaxa, mai ales muscular.

- **Adaptarea modalităților de comunicare** - se cunoaște faptul că o parte dintre copiii cu paralizii cerebrale au afectată și vorbirea. Mulți manifestă dizartrie, adică vorbirea este greoaie și neinteligibilă, iar nivelul de recuperare este redus, având în vedere că sunt afectate structurile neuro-corticale. De aceea, se recomandă învățarea și utilizarea cu acești elevi a strategiilor de comunicare augmentativă și alternativă, pentru ca prin intermediul cărților de comunicare sau dispozitivelor de comunicare electronice, elevul să poată să participe activ și spontan la relaționarea cu ceilalți. În cazul în care este afectat și auzul, se vor utiliza sistemele



de pictograme atât pentru înțelegerea cât și pentru exprimarea vorbirii sau sistemele de semne gestuale (cel puțin un grup redus de semne familiare, în măsura în care elevul le poate utiliza în condițiile impuse de dizabilitatea sa).

● **Resurse**

- **umane:** recomandăm însoțirea elevilor cu deficiențe fizice și neuromotorii de părinți/facilitatori/asistenți/voluntari pe tot parcursul desfășurării activităților nonformale. Aceștia vor acorda sprijin ori de câte ori este nevoie.

- **materiale:** în general, orice obiect pe care copilul cu paralizie cerebrală urmează să-l manipuleze în scopul îndeplinirii unei activități ar trebui adaptat (de la tacâmuri, veselă, la instrumente de scris, pictat, făcut curățenie, până la jucării). Deci sunt necesare multe materiale specifice și multe adaptări fizice pentru elevii cu deficiențe neuromotorii, precum:

- rampe acces, lifturi;
- dispozitive electronice sau neelectronice de comunicare;
- dispozitive adaptate pentru hrănire (veselă și tacâmuri adaptate, sticle speciale pentru băut apă);
- dispozitive speciale pentru utilizarea toaletei (transfer electronic scaun rulant-toaletă ) sau toaletă adaptată;
- adaptarea materialelor de lucru (dispozitive de prindere a instrumentelor de scris, de pictură, a mingilor, diferite mânere pentru manipularea unor jucării, instrumente pentru grădinarit adaptate, instrumente muzicale cu suporturi adaptate etc.);
- bare orizontale aplicate la nivelul pereților pentru ușurarea deplasării;
- mese și scaune adaptate;
- mijloace de transport în comun adaptate.

- **financiare.** Este în general indicată obținerea unor sponsorizări, activități de strângere de fonduri sau accesarea fondurilor nerambursabile pentru a veni cu succes în întâmpinarea tuturor nevoilor elevilor cu deficiențe fizice și neuromotorii.







### 2.3.3. EXEMPLE DE JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI NONFORMALE DESFĂȘURATE CU GRUPURI DE ELEVI CE INCLUD COPII CU DEFICIENȚE FIZICE ȘI NEUROMOTORII



Numele activității		EMOȚIILE STATUIILOR
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate grosieră, precizie, echilibru
	abilități cognitive	Atenție, memorie, orientare spațială, planificare
	abilități sociale	Comunicare nonverbală, cooperare, interacțiune, lucru în echipă, atenție reciprocă
Participanți		Cel puțin 10 participanți, cu vârsta peste 12 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		10-15 minute
Locația		Orice spațiu de minim 15m <sup>2</sup> , în orice loc accesibil
Pregătirea		-
Descrierea activității		Elevii vor fi împărțiți în grupuri (numărul grupurilor depinde de numărul participanților). Profesorul va enumera câteva emoții (de exemplu: fericirea, tristețea, anxietatea etc.), iar fiecare echipă va alege una (în secret). După 5-10 minute, fiecare echipă va imita o statuie, reprezentând emoțiile pe care le-au ales. Celelalte echipe vor ghici ce emoție au reprezentat. Jocul poate fi și individual.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Copilul cu dizabilitate fizică va primi ajutorul necesar pentru a imita o statuie.



		Timpul va fi adaptat după nevoile personale.
	<b>context</b>	Dimensiunea locului de joacă va trebui să fie suficient de mare pentru toți copiii și echipamentul lor. Se vor elimina toți factorii deranjanți și inutili. Se vor stabili câteva reguli privind siguranța copiilor.
	<b>strategii de comunicare</b>	Regulile și instrucțiunile vor fi simple, coerente și evidente. Se va folosi metoda demonstrației pentru înțelegerea activității. Este important să se înțeleagă faptul că emoțiile sunt proprii și că nu vor exista statui mai bune sau mai rele.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea activității va fi în funcție de atenția, concentrarea, interesul și cooperarea participanților la joc. Utilizarea feedback-ului.



Numele activității		DIRIJORUL
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate fină și grosieră, precizie, viteză de reacție
	abilități cognitive	Atenție, memorie, orientare spațială, planificare, observare
	abilități sociale	Comunicare nonverbală, cooperare, interacțiune, lucru în echipă, atenție reciprocă
Participanți		20 de participanți, cu vârsta cuprinsă între 8-10 ani
Resurse	umane	Profesorul
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		10-15 minute
Locația		În orice loc accesibil
Pregătirea		-
Descrierea activității		Participanții vor sta într-un cerc. Un copil va pleca din cameră, iar ceilalți vor decide cine va fi dirijorul. Rolul acestuia va fi de a începe unele mișcări pe care ceilalți le vor imita imediat. Copilul care a părăsit încăperea se va întoarce



		și va trebui să ghicească cine este dirijorul din toti ceilalți. Pentru a crește gradul de dificultate al jocului, se va adăuga muzică și astfel mișcările vor fi mai ritmate.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Indiferent de starea fizică a copiilor cu dizabilitate motorie, se va facilita participarea acestora la joc prin utilizarea scaunelor.
	<b>reguli</b>	Timpul va fi adaptat în funcție de nevoile personale. Este important ca mișcările care vor fi făcute, să fie suficient de ușoare pentru a le putea imita și ceilalți.
	<b>context</b>	Mărimea spațiului în care va avea loc activitatea trebuie să fie suficient de mare pentru toți copiii și echipamentele lor. Se vor elimina toți factorii deranjanți și inutili din spațiul în care are loc activitatea. Se vor stabili câteva reguli privind siguranța copiilor.
	<b>strategii de comunicare</b>	Regulile și instrucțiunile vor fi simple, coerente și evidente. Se va folosi metoda demonstrației pentru înțelegerea jocului, înainte ca acesta să înceapă.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea activității va fi în funcție de atenția, concentrarea, interesul și cooperarea participanților la joc. Profesorul va solicita un feedback din partea copiilor.



<b>Numele activității</b>		<b>CARNAVAL</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate fină, precizie, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, memorie, orientare spațială, respectarea regulilor
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
<b>Participanți</b>		Cel puțin 10 participanți cu vârsta cuprinsă între 3 și 6 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesorul, profesor de dans, asistent, părinți
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dispozitiv de redare muzicală</li> <li>• costume</li> <li>• CD</li> <li>• decorațiuni</li> </ul>



	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		40 minute
<b>Locația</b>		Sala de gimnastică / spectacole
<b>Pregătirea</b>		Decorarea încăperii și îmbrăcarea copiilor cu ținute pentru carnaval.
<b>Descrierea activității</b>		Fiecare copil va fi însoțit de un adult care îi va ajuta la pașii de dans. Copiii din scaunele cu roțile vor participa la dans prin mișcări simple, de ex.: înainte și înapoi. Profesorul va selecta muzica în funcție de nivelul de adaptare a copiilor cu dizabilități (pentru a încuraja participarea tuturor) Participanții vor dansa pe muzica a 4-5 melodii, cântând împreună. Copiii cu dizabilități vor fi ajutați și de cei tipici, nu doar de adulți.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Se vor alege pași simpli de dans, pe ritmul muzicii. Profesorul de dans va oferi instrucțiuni simple și clare pentru copii.
	<b>context</b>	Spațiul va fi suficient pentru desfășurarea activității (se va scoate echipamentul inutil din încăpere)
	<b>strategii de comunicare</b>	Se va folosi un limbaj ușor de înțeles pentru copii, cu reguli și instrucțiuni verbale simple și clare. Vor fi selectate melodii care se potrivesc vârstei copiilor.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea va fi făcută în funcție de nivelul interesului și a satisfacției copiilor.



<b>Numele activității</b>		<b>O POVESTE UIMITOARE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ARTE</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate grosieră, echilibru static
	<b>abilități</b>	Atenție, memorie, creativitate, imaginație



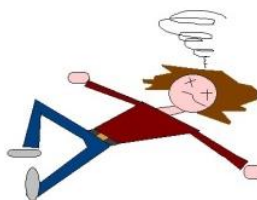
competențelor)	cognitive	
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Cel puțin 6 participanți cu vârsta cuprinsă între 3 și 6 ani
Resurse	umane	Profesor, asistent, părinți
	materiale	• costume
	financiare	Costumele vor fi cumpărate/ realizate de părinți
Durata activității		30 minute
Locația		Sala de gimnastică / spectacole
Pregătirea		Se va pregăti sala de spectacol și copiii vor fi îmbrăcați în costumele pregătite.
Descrierea activității		Activitatea constă în două părți. În prima parte, profesorul va prezenta povestea. Apoi, fiecare copil va juca un rol, în timp ce profesorul va fi chiar povestitorul. După această etapă, se vor face repetiții pe parcursul câtorva zile. În a doua parte a activității copiii vor pune piesa în scenă, în fața părinților.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	-
	context	Spațiul amenajat va fi suficient pentru a pune piesa în scenă.
	strategii de comunicare	În timpul povestirii va fi folosit un limbaj simplu și clar pentru a înțelege toți copiii.
Evaluare		Se va evalua nivelul de interes și satisfacție al copiilor.



Numele activității		<b>SILUETE</b>
Tipul activității (domeniu)		<b>ARTE</b>
Obiective (dezvoltarea abilităților și)	abilități motorii	Motricitate fină, dexteritate, precizie, coordonare oculo-manuală
	abilități	Atenție, orientare spațială, creativitate, imaginație,



competențelor)	cognitive	strategii, luarea deciziilor
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Minim 4 - maxim 30 participanți, cu vârsta cuprinsă între 6 și 12 ani
Resurse	umane	Profesor, asistent
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sul de hârtie de dimensiune mare</li> <li>• creioane de scris</li> <li>• creioane colorate</li> <li>• foarfeci</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		0 oră
Locația		În sala de clasă
Pregătirea		Se taie hârtia în funcție de dimensiunile copiilor.
Descrierea activității		Participanții la joc se vor împărți în grupuri egale (cel puțin 4 copii într-un grup). Din fiecare grup se alege unul sau mai mulți copii care vor fi așezați pe hârtia de mari dimensiuni. Ceilalți participanți trasează silueta celui întins pe hârtie, o decupează și apoi o colorează.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Dispozitive speciale de colorat pentru copiii din scaunele cu rotile.
	reguli	Copiii cu dizabilități vor fi ajutați de voluntari sau de asistent.
	context	-
	strategii de comunicare	Instrucțiunile vor conține mesaje verbale simple, clare și se va folosi metoda demonstrației.
Evaluare		Evaluarea se va face în funcție de nivelul de interes și satisfacție al copiilor și prin intensitatea ajutorului necesar în timpul efectuării sarcinilor. Pentru a evalua atingerea tuturor obiectivelor, copiii vor identifica părțile corpului uman pe baza siluetei realizate.





Numele activității		PERCUȚIE PENTRU TOȚI
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare, dexteritate, precizie
	abilități cognitive	Atenție, creativitate, imaginație, memorie
	abilități sociale	Cooperare, comunicare, interacțiune, lucru în echipă, conduită de ascultare
Participanți		Min. 5 - max. 30 de participanți, cu vârsta peste 8 ani
Resurse	umane	Profesor, asistent, percuționist
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• găleți</li> <li>• bețe</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		45 de minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		Percuționistul așază materialele în spațiul în care se va desfășura activitatea - o găleată întoarsă cu susul în jos și un băț de bătut pentru fiecare copil.
Descrierea activității		<p>Fiecare elev trebuie să stea lângă o găleată și să urmeze instrucțiunile percuționistului:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizarea a 2 mișcări conform ordinului percuționistului și repetarea împreună;</li> <li>2. Realizarea a 4 mișcări conform ordinului percuționistului și repetarea împreună.</li> </ol> <p>(Creșterea progresivă a numărului de mișcări) Apoi, după ce au învățat sunete diferite (percuționistul va da o mișcare/sunet unora dintre studenți și celorlalți le va da altă mișcare/sunet), ei vor juca în armonie ca grup.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Mânerele instrumentului de bătut vor fi adaptate ( cu benzi etc.)
	reguli	Elevul cu nevoi speciale poate participa cu ajutorul unui voluntar/asistent. Poate alege ce ritm să urmeze.
	context	Reducerea obstacolelor și factorilor care pot distrage atenția elevilor. Reducerea numărului de participanți la activități.
	strategii de comunicare	Comenzi verbale simple și clare; demonstrația; utilizarea feedback-ului corespunzător/semnificativ.
Evaluare		Evaluarea în funcție de nivelul de interes și satisfacția elevilor.



	Intensitatea ajutorului/asistenței necesare în timpul performanței sarcinii și numărul de exerciții efectuate corect de participant.
--	--



Numele activității		MĂ REPRESENTĂ
Tipul activității (domeniu)		ARTE
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate fină, coordonare, dexteritate, precizie
	abilități cognitive	Atenție, creativitate, exprimare, reflecție, luarea deciziilor
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, exprimare de sentimente și emoții
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți, cu vârsta peste 8 ani
Resurse	umane	Profesor, asistent, percuționist
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hârtie</li> <li>• pix</li> <li>• creion</li> <li>• acuarele</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		45 de minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Elevii vor fi împărțiți în perechi. La fiecare pereche, profesorul explică elevilor că rolul fiecăruia este acela de a desena o imagine sau de a scrie o propoziție care să reprezinte coechipierul.</p> <p>La sfârșit, fiecare dintre ei va trebui să-și arate desenul/propoziția și să justifice.</p> <p>(Fiecare participant trebuie să decidă ce metodă vrea să folosească în mod individual pentru a exprima sentimentul și</p>





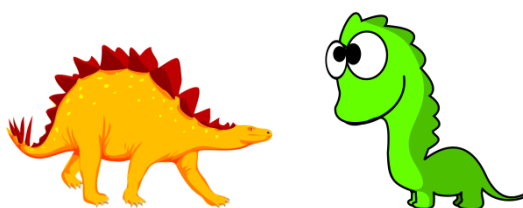
		la momentul scrisului elevii trebuie să tacă)
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Utilizarea materialelor adaptate (de exemplu: perii mai groase, benzi, cască, perie pentru vopsea, burete, computer- în cazul scrierii). Utilizarea sfaturilor de tehnologie.
	<b>reguli</b>	Elevul cu nevoi speciale poate participa cu ajutorul unui voluntar / asistent.
	<b>context</b>	Prezentarea regulilor de protecție și siguranță. Îndepărtarea distractorilor și a stimulilor inutili.
	<b>strategii de comunicare</b>	Instruire cu comenzi simple, clare și consecvente, demonstrație. Utilizați mobilizarea pasivă sau asistivă și feedback-ul adecvat și semnificativ.
<b>Evaluare</b>		Reflecția asupra modului în care s-au simțit.



Numele activității		SĂPATUL
Tipul activității (domeniu)		NATURĂ
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Coordonare ochi-mână, motricitate grosieră, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, luarea deciziilor, respectarea regulilor, observație, memorie de scurtă și lungă durată, observație, gândire logică, creativitate, imaginație
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, muncă în echipă, interacțiune



<b>Participanți</b>		Min. 6 - max. 30 participanți cu vârste între 9 și 11 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesorul, asistentul
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perie</li> <li>• hartă</li> <li>• cutie cu nisip</li> <li>• dinozauri de plastic</li> <li>• cărți despre dinozauri</li> </ul>
	<b>financiare</b>	De la părinți sau sponsori
<b>Durata activității</b>		30 min
<b>Locația</b>		Cutia cu nisip/curtea
<b>Pregătirea</b>		Se face o hartă a cutiei cu nisip unde copiii vor găsi dinozaurii
<b>Descrierea activității</b>		Folosind harta , copiii vor săpa cu periele, ca să găsească dinozaurii îngropați în cutiile cu nisip. După aceasta, copiii vor discuta despre tipul de dinozauri găsiți, cu ajutorul cărților.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Pentru copiii cu nevoi speciale putem adapta materialele (de ex.: diferite tipuri de perii, dinozauri mai mari).
	<b>reguli</b>	Elevii cu dizabilități vor face pereche cu un voluntar / asistent care îi va îndruma și ajuta pe tot parcursul activității.
	<b>context</b>	Îndepărtarea factorilor perturbatori și a stimulilor inutili.
	<b>strategii de comunicare</b>	Instrucțiuni cu ordine simple, clare și consecvente. De asemenea, se va folosi demonstrația pentru explicarea pașilor care trebuie urmați.
<b>Evaluare</b>		Elevii vor organiza o expoziție a dinozaurilor la sfârșitul activității.



<b>Numele activității</b>		<b>EXCURSIE ÎN PARCUL ”URȘILOR”</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>NATURĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Coordonare ochi-mână, motricitate grosieră, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, observație, memorie de scurtă și lungă durată, creativitate, imaginație, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, muncă în echipă, interacțiune, coeziune de grup



<b>Participanți</b>		Min 6 max 30 participanți, peste 4 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesorul, asistentul
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gustări</li> <li>• apă</li> </ul>
	<b>financiare</b>	Bilete vor fi plătite de părinți sau sponsori.
<b>Durata activității</b>		2-3 ore fără durata deplasării
<b>Locația</b>		Parcul Urșilor
<b>Pregătirea</b>		Contractarea unei agenții pentru a asigura transportul în afara localității. Pregătirea itinerariului și corelarea cu bugetul. Instruirea copiilor cu privire la excursie.
<b>Descrierea activității</b>		Activitatea va începe cu discuții privind regulile de comportament în mijloacele de transport public și informații despre tematica parcului. De asemenea, profesorul va enumera câteva dintre obiectivele acestei călătorii: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cunoașterea unor locuri noi;</li> <li>• Obținerea de informații despre diferite specii de urși;</li> <li>• Posibilitate opțională pentru experiențele individuale: hrănirea urșilor cu miere;</li> <li>• Orientarea în natură;</li> <li>• Picnic în locația special amenajată din parc.</li> </ul>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Scaune cu rotile, cărucioare pentru copii mai mari
	<b>reguli</b>	Elevii cu dizabilități vor face pereche cu un voluntar / asistent care îi va îndruma și îi va ajuta pe tot parcursul activității. În timpul hrănirii urșilor, adulții și ceilalți copii din grup îi vor ajuta pe copiii cu dizabilități să hrănească animalele în mod corect cu o lingură mare de bucătărie, pentru obținerea experiențelor individuale.
	<b>context</b>	Se vor verifica drumurile disponibile, curate și plane pentru copiii cu dizabilități fizice.
	<b>strategii de comunicare</b>	Instrucțiuni și reguli simple, clare și concise. Prezentarea noilor cunoștințe și întâmplări într-un limbaj simplu, ușor de înțeles.
<b>Evaluare</b>		Elevii vor fi întrebați ce specii de urși le-au plăcut mai mult și de ce.





<b>Numele activității</b>		<b>VULCANUL CURCUBEU</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>NATURĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Coordonare ochi-mână, motricitate fină, precizie
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, respectarea regulilor, memorie de scurtă și lungă durată, observație, creativitate, imaginație.
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, interacțiune
<b>Participanți</b>		Min.6 - 30 participanți, 9-11 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, asistent
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• borcan</li> <li>• tavă</li> <li>• 3 linguri de bicarbonat de sodiu</li> <li>• 3 dl oțet</li> <li>• colorant alimentar</li> </ul>
	<b>financiare</b>	Părinți și sponsori
<b>Durata activității</b>		30 min.
<b>Locația</b>		Cameră bine luminată dotată cu mobilier adecvat
<b>Pregătirea</b>		Achiziționarea materialelor
<b>Descrierea activității</b>		<p>După ce vor citi cum se face experimentul, copiii îl realizează și poi vor discuta pe baza observațiilor.</p> <p>Descrierea experimentului: Borcanele se așază pe tavă și se va pune în ele bicarbonatul de sodiu și colorantul alimentar. După aceasta, se va adăuga și oțetul.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Scaun / masă cu înălțime reglabilă.
	<b>reguli</b>	Elevii cu dizabilități vor face pereche cu un voluntar / asistent care îi poate îndruma și îi poate ajuta pe tot parcursul activității. Prezentarea regulilor de siguranță.
	<b>context</b>	Îndepărtarea factorilor perturbatori și a stimulilor inutili.
	<b>strategii de comunicare</b>	Se dau instrucțiuni simple, clare și concise. De asemenea, este important să fie demonstrați pașii care trebuie urmați.
<b>Evaluare</b>		Se vor pune întrebări copiilor despre experiment, vorbind despre reacțiile fizice și chimice care au avut loc.



<b>Numele activității</b>		<b>BALONUL FANTOMĂ</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>NATURĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Coordonare ochi-mână, motricitate fină, precizie
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, respectarea regulilor, memorie de scurtă și lungă durată, observație, creativitate, imaginație, gândire logică.
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, interacțiune
<b>Participanți</b>		Minim 6 - max 30 participanți. 9-11 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, asistent
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• baloane</li> <li>• pâlnie</li> <li>• oțet</li> <li>• praf de copt</li> <li>• lingură</li> <li>• sticlă de apă</li> </ul>
	<b>financiare</b>	De la părinți sau sponsori
<b>Durata activității</b>		30 min
<b>Locația</b>		Cameră bine luminată, dotată cu mobilier adecvat
<b>Pregătirea</b>		Achiziționarea materialelor
<b>Descrierea activității</b>		<p>După ce vor citi descrierea experimentului, copiii îl realizează și apoi vor discuta pe marginea observațiilor.</p> <p>Descrierea experimentului: Se umple balonul cu 1 lingură de bicarbonat de sodiu și apoi se pune în sticlă o jumătate de ceașcă de oțet. Balonul se va atașa în partea de sus a sticlei și se va ridica pentru a putea curge bicarbonatul din el. După amestecul celor menționate, vom privi cum are loc o magie!</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Scaun / masă cu înălțime reglabilă.
	<b>reguli</b>	Elevii cu dizabilități vor face pereche cu un voluntar / asistent care îi poate îndruma și îi poate ajuta pe tot parcursul activității. Prezentarea regulilor de protecție și siguranță.
	<b>context</b>	Îndepărtarea factorilor perturbatori și a stimulilor inutili.
	<b>strategii de comunicare</b>	Se dau instrucțiuni simple, clare și consecvente. De asemenea, este important să fie demonstrați pașii care trebuie urmați.
<b>Evaluare</b>		Se vor pune întrebări copiilor despre experiment, vorbind despre reacțiile fizice și chimice care au avut loc.



Numele activității		ARTIFICII DE LAPTE
Tipul activității (domeniu)		NATURĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare ochi-mână, abilități motorii fine, precizie
	abilități cognitive	Atenție, respectarea regulilor, memorie de scurtă și lungă durată, observație, gândire logică, creativitate, imaginație
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, interacțiune
Participanți		Minim 6-maxim 30 participanți; vârsta 9-11 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 100 ml lapte</li> <li>• coloranți alimentari</li> <li>• farfurii</li> <li>• detergent de vase</li> <li>• bețișoare chinezești pentru mâncat</li> </ul>
	financiare	De la părinți sau prin străngeri de fonduri
Durata activității		30 minute
Locația		Cameră bine luminată și cu mobilier adecvat
Pregătirea		Cumpărarea materialelor.
Descrierea activității		<p>După ce citesc descrierea experimentului, copiii îl pun în aplicare și apoi discută despre ceea ce au observat.</p> <p>Descrierea experimentului :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toarnă laptele într-o farfurie de supă</li> <li>2. Picură colorantul alimentar în lapte</li> <li>3. Umezește bețișoarele chinezești cu puțin detergent de vase</li> <li>4. Așază ușor bețișoarele chinezești în lapte</li> </ol>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Scaune, mese reglabile.
	reguli	Elevul cu dizabilități poate să facă echipă cu un voluntar/facilitator, care să-l ghideze pe perioada activității. Prezentarea regulilor de protecție și siguranță.
	context	Îndepărtarea factorilor disturbatori sau inutili.
	strategii de comunicare	Instructaj simplu bazat pe sarcini clare și consistente. De asemenea, este important să demonstrăm pașii de urmat.
Evaluare		Copiii sunt invitați să discute despre experiment, despre reacțiile fizice și chimice petrecute.



Numele activității		QUIZ: ANIMALE
Tipul activității (domeniu)		NATURĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare ochi-mână, motricitate fină
	abilități cognitive	Atenție, memorie pe termen scurt și lung, observație, strategie, planificare, rezolvarea problemelor, luarea deciziilor
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, interacțiune, coeziune
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți, între 8 și 12 ani
Resurse	umane	Profesor, asistent
	materiale	• calculatoare / laptopuri
	financiare	-
Durata activității		90 de minute
Locația		Orice cameră cu calculatoare / laptopuri
Pregătirea		-
Descrierea activității		Elevii sunt împărțiți în grupuri de 3-4 și li se cere: 1. Să aleagă un animal comun grupului 2. Să căute informații despre animal 3. Să facă o prezentare simplă (nume, caracteristici etc.) 4. Să scrie 5 întrebări referitoare la viața animalului ales (curiozități) și să elaboreze 3 răspunsuri pentru fiecare dintre întrebări (un răspuns corect și două răspunsuri greșite). După ce grupurile își termină sarcinile, trebuie să prezinte animalul și să pună întrebările celorlalți; grupul care dă mai multe răspunsuri bune la întrebările puse, câștigă.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Tema jocului poate fi schimbată. Timpul pentru cercetare poate fi mărit. De asemenea, timpul alocat pentru a răspunde întrebărilor poate fi mărit. Elevii pot folosi imagini în loc de răspunsuri verbale. Elevii cu dizabilități pot face pereche cu un voluntar/ asistent care îi va îndruma și îi va ajuta pe tot parcursul activității.
	context	Eliminarea factorilor perturbatori sau a stimulilor inutili.
	strategii de comunicare	Reguli simple, clare și coerente, însoțite de demonstrații. Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.
Evaluare		Elevilor li se cere să se evalueze singuri (realizarea obiectivelor, satisfacția etc.)



Numele activității		JUDECĂTORUL
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate fină, precizie, dexteritate
	abilități cognitive	Atenție, memorie, orientare spațială, respectarea regulilor
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Vârsta între 10-11 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		10-15 minute
Locația		Oriunde - zonă de 10 m <sup>2</sup>
Pregătirea		-
Descrierea activității		Înainte de meci cerem un voluntar care va fi judecătorul. Ceilalți stau într-un cerc și judecătorul stă în mijlocul cercului. După aceea, judecătorul va pune întrebări unui copil, dar cel care va putea răspunde va fi doar copilul din stânga lui și nu cel întrebat direct. Dacă altineva răspunde, acesta nu va mai fi în joc. Ideal ar fi ca întrebările puse să fie personale și astfel, jocul va avea rolul de a se cunoaște mai bine copiii între ei și de consolidare a echipei.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	În funcție de starea fizică a copilului cu dizabilități fizice, acesta poate sta jos în timpul jocului și nu în picioare. În acest caz, în timp ce facem pregătirile, trebuie să organizăm scaune într-un cerc.
	reguli	Timpul poate fi schimbat, poate fi limitat. Este important să explicăm că atunci când răspundem în locul altcuiva, nu este adevărul, realitatea (este ceea ce gândim noi). Ar trebui să oferim și celorlalți copii rolul de judecător, atunci când judecătorul inițial nu are întrebări. Prezentarea regulilor de protecție și siguranță.





	<b>context</b>	Dimensiunea zonei ar trebui să fie suficient de mare pentru toți copiii și echipamentul lor. Trebuie să eliminăm toți factorii perturbatori și inutili.
	<b>strategii de comunicare</b>	Reguli și instrucțiuni simple, coerente și evidente. Demonstrația activității.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea activității în funcție de atenția, concentrarea, interesul și cooperarea participanților. Cererea de feedback.



Numele activității		CONECTAȚI CU ALȚII
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare, echilibru, ritm, abilități motorii
	abilități cognitive	Atenție, memorie, orientare spațială, asociere, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Min. 10 - max. 30 de participanți; vârsta între 6-10 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	• fluier • dispozitiv de redare a muzicii
	financiare	-
Durata activității		15 minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		Participanții trebuie să se răspândească pe toată suprafața de joc. Profesorul trebuie să pună o melodie și să ceară elevilor să danseze. Profesorul va explica că de fiecare dată când aruncă fluierul trebuie să îndeplinească următoarele ordine: - "Două fluier" - participanții ar trebui să continue să danseze în perechi (ținându-se de mâini)



		<p>- "Trei fluier" - participanții ar trebui să continue gruparea de dans în 3 (ținându-se de mâini)</p> <p>- "Patru fluier" - participanții trebuie să continue gruparea de dans în 4 (ținându-se de mâini, întotdeauna în funcție de numărul de sunete de fluier)</p> <p>Jocul continuă până când profesorul suflă la fluier de atâtea ori cât este numărul de participanți și de aceea întregul grup ar trebui să formeze un cerc mare.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Dacă atingerea nu este foarte bine acceptată de participanți - pot folosi un obiect mediator (de ex. baloane, bile etc.)
	<b>reguli</b>	Elevii cu dizabilități participă cu ajutorul unui voluntar / asistent care îl poate îndruma și ajuta pe parcursul întregii activități. Instrucțiunile verbale, descrierea regulilor de securitate.
	<b>context</b>	Dimensiunea zonei ar trebui să fie suficient de mare pentru toți copiii și echipamentul lor. Trebuie să eliminăm toți factorii perturbatori și inutili.
	<b>strategii de comunicare</b>	Reguli și instrucțiuni simple, coerente și evidente. Demonstrația activității. Mobilizarea pasivă sau asistivă. Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea activității în funcție de atenția, concentrarea, interesul și cooperarea participanților prin reflecția grupului. Sugestii pentru îmbunătățirea jocului.



<b>Numele activității</b>		<b>PĂLĂRIA TEMERILOR</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate grosieră
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, memorie, orientare spațială, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă, exprimare de sine, împărtășire
<b>Participanți</b>		Min. 6- max. 30 de participanți; 8-14 ani



<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pălărie</li> <li>• foi A4</li> <li>• Creion / stilou</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		Aproximativ o oră
<b>Locația</b>		Oriunde
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		<p>Participanții vor fi organizați într-un cerc. Profesorul pune pe cap "pălăria temerilor" și spune: "cea mai mare frică a mea este ..." Apoi, se cere elevilor să scrie pe hârtie marea lor teamă și să o pună în interiorul pălăriei de la profesor. Ulterior, unul câte unul, elevii extrag o "teamă" din pălăriei și vorbesc despre asta, ca și cum ar fi fost "teama" lor. Jocul reflectă importanța împărtășirii și depășirii temerilor.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	<p>Elevii cu dizabilități participă cu ajutorul unui voluntar/ asistent care îl poate îndruma și ajuta pe parcursul întregii activități. Elevii pot fi într-un cerc orientat unul spre celălalt sau înapoi. În loc de temeri, puteți alege orice alt subiect care ar putea prezenta interes pentru elevi.</p>
	<b>context</b>	<p>Dimensiunea zonei ar trebui să fie suficient de mare pentru toți copiii și echipamentul lor. Ar trebui să eliminăm toți factorii perturbatori sau stimulii inutili.</p>
	<b>strategii de comunicare</b>	<p>Reguli și instrucțiuni simple, coerente și evidente. Demonstrația activității. Mobilizarea pasivă sau asistivă. Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.</p>
<b>Evaluare</b>		Reflectarea asupra modului în care s-au simțit și a analizarea metodelor pe care le-ar putea utiliza pentru a avea o stare de spirit mai bună.





Numele activității		ZARURILE MAGICE
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii grosiere și fine, coordonare
	abilități cognitive	Atenție, memorie, orientare spațială, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Min. 6- max. 30 de participanți; vârsta între 8-14 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	• zaruri
	financiare	-
Durata activității		30 minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Elevii trebuie să fie aranjați într-un cerc. Profesorul explică faptul că fiecare număr de pe zaruri este echivalent cu o sarcină: "1 - Toată lumea trebuie să îndoară ochii" "2 - Toată lumea trebuie să se uite la un coleg" "3 - Toată lumea trebuie să salute colegii care sunt pe partea lor" "4 - Toată lumea trebuie să dea mâna cu un coleg la alegere" "5 - Toată lumea trebuie să îmbrățișeze un coleg la alegere" "6 - Îmbrățișare mare de grup " Toți elevii trebuie să dea cu zarul cel puțin o dată. Când zarurile se opresc și provocarea este cunoscută, toți elevii trebuie să o execute.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	În loc de zaruri, pot fi folosite cărți cu numere.
	reguli	Elevii cu dizabilități participă cu ajutorul unui voluntar/ asistent care îl poate îndruma și ajuta pe parcursul întregii activități. Participanții pot juca în perechi și se pot ajuta reciproc.
	context	Dimensiunea zonei ar trebui să fie suficient de mare pentru toți copiii și echipamentul lor. Eliminarea tuturor factorilor perturbatori sau a stimulilor inutili.
	strategii de	Comenzi simple, coerente și consecvente însoțite de



	<b>comunicare</b>	demonstrații. Oferirea feedback-ului adecvat și semnificativ.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea nivelului de satisfacție, implicare și interacțiune.



Numele activității		ATINGERI
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare, echilibru, abilități motorii grosiere
	abilități cognitive	Atenție, respectarea regulilor, observare, orientare spațială, asociere, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă, contactul fizic
Participanți		Min. 10 - max. 30 de participanți; vârsta 4+ ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	• player muzical
	financiare	-
Durata activității		15 minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		Participanții se plimbă în zonă încet, liniștiți. În timp ce aud muzica, ei se plimbă. Când muzica se oprește, toată lumea stă un moment. Profesorul numește o parte a corpului, apoi muzica continuă. Până la următoarea rundă, de fiecare dată când participanții trec pe lângă altcineva, trebuie să se atingă de acea parte a corpului pe care le-a cerut-o profesorului. (De exemplu, dacă cineva trece prin apropiere, atinge spatele aceluia cu spatele lui, atinge genunchiul cu genunchiul etc.). Apoi muzica se oprește și profesorul numește o altă parte a corpului.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-



	<b>reguli</b>	Este important să se menționeze părțile corpului care sunt disponibile pentru toți participanții. Elevii cu dizabilități participă cu ajutorul unui voluntar/ asistent care îl poate îndruma și ajuta pe parcursul întregii activități. Stabilirea regulilor de securitate/siguranță.
	<b>context</b>	Dimensiunea zonei ar trebui să fie suficient de mare pentru toți copiii și echipamentul lor. Eliminarea tuturor factorilor perturbatori și inutili.
	<b>strategii de comunicare</b>	Reguli și instrucțiuni simple, clare și evidente. Demonstrația activității. Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea activității în funcție de atenția, concentrarea, interesul și cooperarea participantului prin reflecția grupului. Cererea de feedback.



Numele activității		CINE SUNT EU?
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii grosiere
	abilități cognitive	Atenție, observație, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor, gândire logică
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Min. 10 - max. 30 de participanți; vârsta între 12-14 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	• ecuson • scotch
	financiare	-
Durata activității		15 minute
Locația		Oriunde



<b>Pregătirea</b>		Scrierea etichetelor
<b>Descrierea activității</b>		<p>Toți participanții au un ecuson pe spatele lor, unde este scris numele unui film, a unei piese sau a unei povești. Nimeni nu poate vedea ce este scris pe spatele lui, dar toți pot vedea ecusoanele tuturor celorlalți. Este interzis să comunice elevului ce nume are el pe ecuson.</p> <p>Scopul acestei activități este ca, în cele din urmă, copiii să îi găsească pe ceilalți cu același nume pe spatele lor. Jucătorii trebuie să-și dea seama ce se află pe spate și care sunt coechipierii lor, ajutându-se reciproc și punând întrebări ajutătoare (de exemplu: "Sunt o fată sau un băiat?", "Sunt mort sau în viață?" etc.).</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	<p>Descrierea regulilor de securitate.</p> <p>Timpul va fi mărit dacă este necesar.</p>
	<b>context</b>	<p>Dimensiunea zonei ar trebui să fie suficient de mare pentru toți copiii și echipamentul lor.</p> <p>Ar trebui eliminați toți factorii perturbatori și inutili.</p> <p>Pentru copiii aflați în scaune cu rotile, eticheta nu ar trebui să fie acoperită de spatele scaunului.</p>
	<b>strategii de comunicare</b>	<p>Reguli și instrucțiuni simple, coerente și evidente.</p> <p>Demonstrația activității.</p> <p>Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.</p>
<b>Evaluare</b>		Evaluarea activității în funcție de atenția, concentrarea, interesul și cooperarea participantului, prin reflecția grupului. Cererea de feedback.





Numele activității		PICNIC DE RĂMAS BUN
Tipul activității (domeniu)		ACTIVITĂȚI DE CIAȚĂ COTIDIANĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii grosiere, coordonare, echilibru
	abilități cognitive	Atenție, observație, ascultare
	abilități sociale	Interacțiune, comunicare, consolidarea coeziunii grupului
Participanți		Vârsta între 3-6 ani
Resurse	umane	Profesori, asistenți, părinți
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>● scaune și mese de grădină</li> <li>● pături</li> <li>● gustări</li> <li>● suc / apă</li> <li>● cadouri realizate manual pentru elevii care vor începe școala (realizate de copii mici)</li> </ul>
	financiare	De la părinți sau sponsori
Durata activității		1-2 ore
Locația		Grădina sau parcul școlii
Pregătirea		Profesorii plasează scaunele, mesele și blaturile din grădină, pentru oaspeți și copii.
Descrierea activității		<p>Se ia rămas bun în cadrul unui picnic de familie.</p> <p>Copiii care urmează să înceapă școala stau opus celorlalți, care stau în fața lor în scaune sau pe pături (unii copii rămân în scaune cu rotile, dacă este mai confortabil)</p> <p>Salutăm copiii care vor începe școala, cu melodii (își pot alege melodii preferate și de asemenea, le cântăm un cântec de rămas bun)</p> <p>Unul dintre copiii mai mici dă darurile de artizanat pentru începătorii școlii în cele din urmă.</p> <p>Va urma o ședință foto pentru copiii care vor începe școala,</p>





		famiile și profesorii lor.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Scaune cu roțile pentru cei care au nevoie de ele, scaune speciale, scaune în special pentru copiii care vor începe școala, pături.
	<b>reguli</b>	-
	<b>context</b>	Loc suficient pentru copiii cu handicap, scaune cu roțile și altele
	<b>strategii de comunicare</b>	-
<b>Evaluare</b>		Evaluarea nivelului de interes și satisfacție prin reflecția grupului, părinților și profesorilor.



<b>Numele activității</b>		<b>CĂȚELUȘII SIMPATICI</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ACTIVITĂȚI DE VIAȚĂ COTIDIANĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii grosiere, echilibru static,
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, observație, memorie, gândire analitică
	<b>abilități sociale</b>	Interacțiune cu animalele, comunicare, cooperare, încredere în forțele proprii
<b>Participanți</b>		Minim 6-maxim 20 participanți; vârsta 3+
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator, câini terapeutici cu antrenorii acestora
	<b>materiale</b>	-
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		30 minute
<b>Locația</b>		Orice locație este adecvată
<b>Pregătirea</b>		Menținerea legăturii cu antrenorii câinilor terapeutici. Pregătirea copiilor pentru sosirea câinilor împreună cu antrenorii lor.
<b>Descrierea activității</b>		Profesorul împarte copiii în 2 grupe (dacă este necesar), astfel încât numai o grupă se poate juca cu cățelii în același timp. Antrenorul câinilor instruește copiii cum să-i mângâie și cum



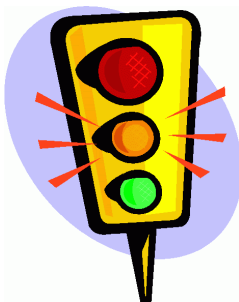
		să se joace cu ei, ajutând fiecare copil în realizarea mișcărilor corespunzătoare.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-câini terapeutici
	<b>reguli</b>	Respectă indicațiile antrenorului
	<b>context</b>	Să existe suficient spațiu pentru desfășurarea activității cu copii și câini terapeutici Antrenorii câinilor îi conduc pe aceștia suficient de aproape de copii, astfel încât să ajungă cu ușurință la ei
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicare simplă, clară; instrucții și reguli legate de implementare. Prezentarea noilor informații și a activităților pentru copii într-un limbaj simplu, extrem de inteligibil. Asigurarea copiilor asupra faptului că sunt îmblânziți câinii, pentru a le spulbera teama de la începutul activității.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea interesului și satisfacției elevilor prin reflecții de grup. Copiii pot numi fiecare câine pe nume și să spună ce câine le-a plăcut mai mult și de ce?



Numele activității		SEMAFORUL ACTIVITĂȚILOR COTIDIENE
Tipul activității (domeniu)		ACTIVITĂȚI DE VIAȚĂ COTIDIANĂ
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate grosieră, echilibru static
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, observație, memorie, gândire analitică, planificare, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor
	<b>abilități sociale</b>	Interacțiune, comunicare, cooperare, reflecție
<b>Participanți</b>		Minim 6-maxim 30 participanți; vârsta 7-12 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, facilitator
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• creion/pix</li> <li>• foaie A4 împărțită în 3-”culorile semaforului”</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		45 minute



<b>Locația</b>		Orice încăpere cu mese și scaune
<b>Pregătirea</b>		Imprimarea paginilor A4
<b>Descrierea activității</b>		<p>Profesorul oferă câte o pagină A4 fiecărui participant și le cere elevilor să noteze :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>În cercul verde</i>- Ce activități cotidiene realizați acasă cel mai des singuri?</li> <li>• <i>În cercul galben</i>- La ce activități cotidiene aveți nevoie de ajutorul celorlalți?</li> <li>• <i>În cercul roșu</i>- La ce activități cotidiene nu participați deloc?</li> </ul> <p>Fiecare elev ar trebui să prezinte celorlalți propriul ”semafor al activităților cotidiene” și apoi să găsească împreună soluții pentru a promova activitățile din cercurile galbene și rosii.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Mese și scaune reglabile. Elevii care nu pot scrie sau vorbi, vor utiliza dispozitive electronice de emisie a vorbirii, cărți de comunicare sau pictograme plastificate
	<b>reguli</b>	Elevii cu dizabilități pot beneficia (dacă este cazul) de ajutorul unui facilitator, care să-i ghideze pe parcursul desfășurării activității.
	<b>context</b>	Mărimea spațiului ar trebui să fie destul de mare pentru a încăpea toți elevii și echipamentele lor. Ar trebui îndepărtați toți factorii disturbatori sau obstacolele inutile din încăpere.
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicare simplă, coerentă, precum și reguli și instrucțiuni clare. Demonstrarea activității de către profesor. Se va folosi mobilizarea pasivă sau asistată a elevilor în scaun rulant. Se va solicita feedback adecvat și semnificativ.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea interesului și satisfacției elevilor prin reflecții de grup. Întrebarea copiilor dacă vor utiliza soluțiile pe care le-au descoperit împreună iar dacă nu, de ce?





Numele activității		SUNT "CHEF" (BUCĂTAR)
Tipul activității (domeniu)		ACTIVITĂȚI DE VIAȚĂ COTIDIANĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii grosiere și fine, dexteritate și precizie
	abilități cognitive	Atenție, memorie, planificarea, imaginație, creativitate, luarea deciziilor, gândire analitică
	abilități sociale	Interacțiune, comunicare, cooperare, muncă în echipă
Participanți		Minim 6-maxim 20 participanți; vârsta 8-14 ani
Resurse	umane	Profesor, facilitator, părinți
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• computer</li> <li>• foi de hârtie</li> <li>• creion/ pix</li> <li>• echipament de bucătărie</li> <li>• ingredientele necesare</li> </ul>
	financiare	Asigurate de părinți sau sponsori
Durata activității		Cât timp este necesar
Locația		Cameră cu computere, bucătărie și sala de mese
Pregătirea		Instruirea elevilor în legătura cu activitatea. Prezentarea regulilor de protecția muncii în bucătărie. Profesorul va trebui să cumpere ingredientele necesare desfășurării activității.
Descrierea activității		Activitatea este împărțită în trei secvențe: 1.Elevii sunt împărțiți în grupe de 3,4 copii. Fiecare grup trebuie să se gândească la un fel de mâncare preferat, să caute rețeta pe internet și să noteze pe hârtie, lista tuturor ingredientelor necesare. 2.După ce profesorul a cumpărat toate ingredientele necesare, elevii prepară felul de mâncare ales urmărind toți pașii și ingredientele din rețetă (ajutați de părinți sau facilitatori). 3.La finalul activității, toate grupele vor împărți preparatele cu ceilalți.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Utilizarea de dispozitive electronice. Utilizarea de dispozitive asistive (de comunicare, de deplasare). Utilizarea ustensilelor adaptate (ex. pentru a putea fi ușor apucate, manipulate, mese și scaune reglabile)
	reguli	Elevii cu dizabilități participă cu ajutorul voluntarilor/facilitatorilor care îi oferă ajutor în cadrul activității atunci



		când este necesar. Se aplică regulile generale de securitate. Dificultatea rețetelor poate fi mai scăzută.
	<b>context</b>	Trebuie îndepărtați factorii disturbatori sau inutili din încăperea. Pentru etapa activității în care se realizează prepararea efectivă a felurilor de mâncare, spațiul bucătăriei trebuie igienizat și amenajat. Trebuie să ne asigurăm că există spațiu suficient pentru copii și echipamentele lor asistive.
	<b>strategii de comunicare</b>	Instrucții simple, clare și concise.
<b>Evaluare</b>		Elevii sunt invitați să realizeze un top al felurilor de mâncare favorite din cadrul activității.



<b>Numele activității</b>		<b>BOCCIA TIC-TAC-TOE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORT</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii grosiere, coordonare, precizie
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, gândire analitică, folosirea regulilor, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor, strategii, tactici
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, lucru în echipă
<b>Participanți</b>		Min. 4 - max. 30 de participanți, între 5 și 8 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, asistent
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bilele boccia</li> <li>• popice de bowling</li> <li>• bandă</li> </ul>



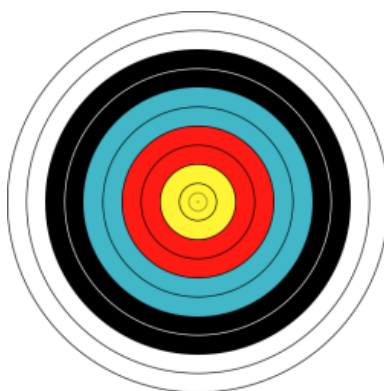
	<b>financiare</b>	-
	<b>Durata activității</b>	1 oră
	<b>Locația</b>	Oriunde - zona de 6 x 4 metri
	<b>Pregătirea</b>	Marcarea podelei
	<b>Descrierea activității</b>	<p>Se organizează elevii în grupuri de câte 2-3. Jocul are 3 etape:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se aleg două echipe, una cu bile roșii și cealaltă cu bile albastre. Elevii trebuie să lovească popicele de bowling, care sunt la 3 metri distanță de ei; se acordă 1 punct pentru fiecare popică care cade. Elevii se rotesc între ei, astfel încât fiecare să arunce cu bila în popice.</li> <li>2. Două echipe, una cu bile roșii și cealaltă cu bile albastre. Elevii trebuie să joace tic-tac-toe; va câștiga echipa care termină jocul cu cele mai puține bile jucate.</li> <li>3. Două echipe, care vor urma regulile jocului original (boccia).</li> </ol>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	<p>Dispozitive asistive (rampe).</p> <p>Obiectele care reprezintă interese specifice ale indivizilor pot fi folosite ca ținte.</p>
	<b>reguli</b>	<p>Dacă elevul are o dizabilitate fizică care limitează abilitatea acestuia de a arunca, el poate folosi un dispozitiv ajutător pentru a face acest lucru (de exemplu, o rampă pentru a roti mingea).</p> <p>Elevii pot participa cu ajutorul unui voluntar / asistent.</p> <p>Limitarea sau extinderea duratei de timp pentru joc.</p> <p>Limitarea sau extinderea duratei de timp pentru etapa a jocului.</p> <p>Se poate stabili o evoluție a numărului de mișcări (de exemplu, se începe cu trei încercări pentru un singur obiectiv și progresăm spre o încercare pentru același obiectiv).</p>
	<b>context</b>	<p>Stabilirea regulilor de securitate/siguranță.</p> <p>Îndepărtarea factorilor disturbatori și inutili.</p> <p>Mărirea sau reducerea distanței țintă.</p>
	<b>strategii de comunicare</b>	<p>Instruire cu comenzi simple, clare și consecvente; folosirea demonstrației.</p> <p>Ajutor oferit celor cu deficiențe motorii și vizuale - facilitarea manuală a mișcării, în scopul de a-l învăța pe individ să o facă singur.</p>
	<b>Evaluare</b>	<p>Evaluarea nivelului de interes și satisfacție, prin reflecția grupului.</p> <p>Oferirea sugestiilor pentru îmbunătățirea participării la joc.</p>



Numele activității		ADAUGAȚI PUNCTELE
Tipul activității (domeniu)		SPORT
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare, precizie, forță, coordonare ochi-mână
	abilități cognitive	Atenție, gândire analitică, rezolvarea problemelor, strategie, tactici
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, toleranță la frustrare, interacțiune
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți, între 8 și 12 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bandă scotch</li> <li>• carduri / foi cu numere / cretă pentru a marca numerele de pe podea</li> <li>• arcuri</li> <li>• bile (de preferință bile de boccia)</li> <li>• popice</li> <li>• foi de lucru de tip bandă</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		20 de minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		<p>Profesorul va marca un pătrat pentru fiecare echipă pe teren</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- în fața laturilor exterioare a patratelor (care vor fi, sau nu, unite prin arcuri) se vor scrie numere cu cretă - aceste numere vor fi alese aleator (de exemplu, 2, 5, 6, 50, 10, 20, 1, 70, 30, 90, 4, 60, 40, 73, 25, 100)</li> <li>- în apropierea a două pătrate ar trebui să fie o masă - "tabelul arbitrilor"</li> <li>- se va marca o linie de pornire (cu bandă sau popice) la 5 metri distanță de arcuri</li> </ul>
Descrierea activității		<p>Elevii se împart în două echipe - iar doi arbitri (câte unul pe echipă) vor fi aleși să stea la masa de lângă pătrat și să aibă foi de lucru.</p> <p>Fiecare echipă trebuie să se afle în apropierea liniei de start - în fața patratelor cu numere</p> <p>Profesorul explică elevilor că pătratul este numerotat și că obiectivul este ca fiecare echipă să obțină cea mai mare sumă de numere:</p> <p>Primul jucător din linie aruncă mingea (trebuie să atingă un număr) și arbitrul indică rezultatul (dacă nu se atinge nici un</p>



		<p>număr, scorul este zero.) Colegul care este în spate aruncă mingea din nou și arbitrul indică rezultatul și așa mai departe. Când toți participanții au aruncat mingea, arbitrul însumează scorul și indică ce echipă câștigă.</p> <p>Jocul poate continua schimbând poziția arbitrilor cu alți participanți din echipă.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	<p>Dispozitive asistive (rampe).</p> <p>Obiectele care reprezintă interese specifice ale indivizilor pot fi folosite ca ținte.</p>
	<b>reguli</b>	<p>Dacă elevul are o dizabilitate fizică care limitează abilitatea acestuia de a arunca, el poate folosi un dispozitiv ajutător pentru a face acest lucru (de exemplu, o rampă pentru a roti mingea).</p> <p>Elevii pot participa cu ajutorul unui voluntar / asistent.</p> <p>Ajutor fizic pentru performanța sarcinii.</p> <p>Dacă sunt elevi cu deficiențe de vedere, aceștia au voie să joace în pereche cu cineva care va oferi instrucțiuni verbale despre mișcările care trebuie făcute.</p>
	<b>context</b>	<p>Prezentarea regulilor de protecție și siguranță.</p> <p>Îndepărtarea factorilor disturbatori și a stimulilor inutili.</p> <p>Mărirea sau reducerea distanței de aruncare a mingiei.</p>
	<b>strategii de comunicare</b>	<p>Instruire cu comenzi verbale simple, clare și consecvente; demonstrație.</p> <p>mobilizarea pasivă sau asistivă.</p> <p>Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.</p>
<b>Evaluare</b>		<p>Evaluarea nivelurilor de interes și satisfacție prin reflecția grupului.</p> <p>Sugestii pentru îmbunătățirea jocului.</p> <p>Evaluarea rezultatelor sau a atingerii obiectivelor.</p>







Numele activității		UMPLEȚI GĂLEATA
Tipul activității (domeniu)		SPORT
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare, precizie, forță, echilibru, rezistență, viteză
	abilități cognitive	Atenție, rezolvarea problemelor, strategie, tactici
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, lucru în echipă, toleranță la frustrare, interacțiune
Participanți		Cel puțin 5 participanți, cu vârsta între 6 și 12 ani
Resurse	umane	Profesor, instructor de înot, asistent
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• găleți</li> <li>• ceașcă</li> <li>• plutitoare</li> <li>• costum de baie</li> <li>• protecție pentru cap</li> <li>• papuci</li> <li>• prosop</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		30 de minute
Locația		Piscină
Pregătirea		Pregătirea materialelor. Elevii ar trebui să se pregătească în mod corespunzător pentru a intra în piscină.
Descrierea activității		<p>Două găleți sunt plasate la capetele bazinului (una din găleți va fi umplută cu apă, iar cealaltă va fi goală)</p> <p>Participanții se vor răspândi prin spațiul dintre găleți și obiectivul va fi să scoată apa din găleata plină și să umple galeata goală, astfel:</p> <p>-Un participant, cu o ceașcă, scoate apă din galeata completă; după ce a golit ceașca, ar trebui să o dea la cel mai apropiat participant și așa mai departe, până la ultimul care va duce apa rămasă, în galeata goală. Profesorul va returna ceașca înapoi la primul elev și procesul va fi repetat.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Utilizarea altor plutitoare. Înlocuirea ceștii cu un bol mai mare (sau un burete - în cazul în care activitatea are loc în afara bazinului, buretele este cea mai bună opțiune).
	reguli	În cazul în care există mai mult de 5 participanți, se pot forma echipe și echipa care va termina prima, va fi câștigătoare. Tehnici pentru facilitarea intrării în apă și pentru progresul



		realizat în timpul petrecut în mediul acvatic. Jocul se poate face în perechi; elevii cu dizabilități pot participa cu ajutorul unui voluntar / asistent.
	<b>context</b>	Asigurarea condițiilor de accesibilitate. Prezentarea regulilor de protecție și siguranță. Îndepărtarea factorilor disturbatori și a stimulilor inutili. Mărirea sau reducerea distanței țintă. Această activitate poate fi desfășurată în afara apei. Realizarea activității la capătul superficial al bazinului.
	<b>strategii de comunicare</b>	Instruire cu comenzi verbale simple, clare și consecvente, însoțite de demonstrație. Mobilizarea pasivă sau asistivă. Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea nivelului de interes și satisfacție prin reflecția grupului. Evaluarea rezultatelor sau a atingerii obiectivelor.



Numele activității		SĂ FACEM CURAT!
Tipul activității (domeniu)		SPORT
<b>Obiective</b> (dezvoltarea abilităților și competențelor)	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii de bază, echilibru, rezistență, viteză
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, orientare spațială, strategie, planificare, rezolvarea problemelor
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, conducere, lucru în echipă
<b>Participanți</b>		Min. 4 - max. 20 de participanți; cu vârsta între 4-10 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor, asistent, instructor de înot
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frânghie</li> <li>• jucării plutitoare</li> <li>• flotoare</li> <li>• containere "coș de gunoi" sau arcuri</li> <li>• cronometru</li> <li>• costum de baie</li> <li>• capace</li> </ul>



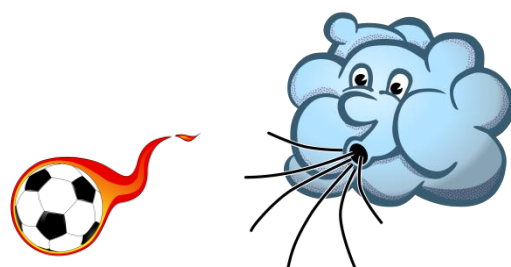
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• papuci</li> <li>• prosoape</li> </ul>
	<b>financiare</b>	Costul biletelor de transport va fi plătit de părinți sau din sponsorizări
<b>Durata activității</b>		30 de minute
<b>Locația</b>		Piscină
<b>Pregătirea</b>		Elevii trebuie să se pregătească pentru a intra în piscină.
<b>Descrierea activității</b>		<p>Cu frânghia, se împarte spațiul de joacă în două zone și se formează două echipe de jucători. Profesorul este liderul jocului. Fiecare echipă ar trebui să dețină o zonă. Se împart jucăriile plutitoare și containerele (coșurile de gunoi) în mod egal, între cele două zone de joc.</p> <p>Arbitrul emite semnalul de pornire, strigă "UNU, DOI, TREI, SĂ FIE CURAT" și începe să numere minutele.</p> <p>Fiecare copil trebuie să ridice o jucărie și să o pună în "coșul de gunoi".</p> <p>Când timpul alocat se termină, arbitrul strigă "STOP" și ambele echipe trebuie să se oprească.</p> <p>Profesorul numără jucăriile din fiecare "coș de gunoi" și decide câștigătorul.</p> <p>Se repetă procesul cu "gunoiul" împrăștiat în jurul piscinei, iar echipa care colectează cele mai multe gunoaie câștigă.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Utilizarea altor plutitoare.
	<b>reguli</b>	<p>Tehnici pentru facilitarea intrării în apă și pentru progresul realizat în timpul petrecut în mediul acvatic.</p> <p>Jocul se poate face în perechi; elevii cu dizabilități pot participa cu ajutorul unui voluntar / asistent. Limitați sau extindeți timpul pentru joc.</p> <p>Descrieți liniile directe sau regulile de securitate</p>
	<b>context</b>	<p>Asigurarea condițiilor de accesibilitate.</p> <p>Îndepărtarea factorilor disturbatori și a stimulilor inutili.</p> <p>Realizarea activității la capătul superficial al bazinului.</p>
	<b>strategii de comunicare</b>	<p>Instruire cu comenzi verbale simple, clare și consecvente, însoțite de demonstrație.</p> <p>mobilizarea pasivă sau asistivă.</p> <p>Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.</p>
<b>Evaluare</b>		Evaluarea nivelului de interes și satisfacție prin reflecția grupului.



Numele activității		JOACĂ FOTBAL PRIN SUFLARE
Tipul activității (domeniu)		SPORT
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare, precizie, forță, rezistență
	abilități cognitive	Atenție, rezolvarea problemelor, strategie, tactică, orientare spațială, luarea deciziilor
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, toleranță la frustrare, interacțiune
Participanți		Min. 6 - max. 30 de participanți, cu vârsta între 8 și 12 ani
Resurse	umane	Profesor, asistent
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• foi de hârtie A3</li> <li>• creion / stilou</li> <li>• bile de tenis de masă</li> <li>• paie (opțional)</li> <li>• mese</li> <li>• banda adeziva</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		30 de minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Elevii vor fi împărțiți în perechi.</p> <p>Profesorul cere fiecărei perechi să deseneze un teren de fotbal pe foaia A3. Fiecare pereche va lipi foia cu terenul de fotbal pe o masă și va sta în spatele porții desenate pe teren.</p> <p>Profesorul dă o minge de tenis de masă fiecărei perechi care se va pune în mijlocul terenului. Profesorul indică faptul că fiecare jucător trebuie, prin suflare, să înscrie cât mai multe goluri în poarta echipei adverse - jucătorii pot folosi paie - în 5 minute</p> <p>Apoi, câștigătorul va trece la masa de pe partea dreaptă și se confruntă cu un alt adversar - iar perdantul trece la masa de pe partea stângă și procesul se repetă.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Asocierea obiectelor care reprezintă interese specifice. Dispozitive asistive (dispozitiv-ajutător pentru suflare).
	reguli	Reducerea sau mărirea duratei timpului de funcționare Nu folosim doar terenul de fotbal, ci și un alt sport (de exemplu, baschet, volei etc.) Jocul se poate face în perechi. Elevii cu dizabilități pot participa cu ajutorul unui voluntar /



		asistent. Oferirea ajutorului fizic pentru a ține drept paiul de suflat.
	<b>context</b>	Prezentarea regulilor de protecție și siguranță. Îndepărtarea factorilor disturbatori și a stimulilor inutili. Mărirea sau reducerea distanței dintre jucători.
	<b>strategii de comunicare</b>	Instruire cu comenzi verbale simple, clare și consecvente, însoțite de demonstrație. Mobilizarea pasivă sau asistivă. Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.
<b>Evaluare</b>		Evaluarea nivelurilor de interes și satisfacție prin reflecția grupului. Evaluarea rezultatelor sau atingerea obiectivelor.



<b>Numele activității</b>		<b>SUFLĂ ȘI ȚINTEȘTE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Coordonare, precizie, rezistență
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, rezolvarea problemelor, strategie, tactici, luarea deciziilor
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, muncă în echipă, interacțiune
<b>Participanți</b>		Minim 6 -maxim 30 de participanți, cu vârsta între 10-14 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesorul, asistentul
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• țintă de plută</li> <li>• mese</li> <li>• foi A4</li> <li>• țeavă de suflat</li> <li>• alcool</li> <li>• vată din bumbac</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		30 min



<b>Locația</b>	O sală cu mese	
<b>Pregătirea</b>	Se pregătesc 3 ținte de plută și mese. Țintele sunt la 3 m distanță de participanții la joc.	
<b>Descrierea activității</b>	<p>Elevii se împart în 3 echipe. Fiecare echipă are 10 foi A4 pe care le decupează în două. Pe o jumătate de foaie este trecută o întrebare din diverse teme, pe cealaltă jumătate se trece răspunsul.</p> <p>Răspunsurile la întrebări sunt plasate pe țintă, iar întrebările pe masa fiecărei echipe.</p> <p>Fiecare echipă are o țeavă de suflat. Elevii se așază în șir în spatele mesei echipei lor - profesorii vor da semnalul începerii jocului, simultan pentru cele 3 echipe.</p> <p>Primul elev alege o întrebare, o dezbate cu echipa și apoi țintește răspunsul pe care îl consideră corect.</p> <p>Fie ca a reușit sau nu, următorul coechipier continuă procesul până sunt selectate toate răspunsurile.</p> <p>Câștigă echipa care gasește prima cele mai multe răspunsuri corecte.</p>	
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	Asocierea de obiecte care reprezintă interese specifice. Dispozitive de adaptare și suport ale țevii de suflat.
	<b>reguli</b>	Elevii cu dizabilități pot participa cu ajutorul unui voluntar/asistent. Pentru elevii cu dizabilități fizice este permisă utilizarea unor dispozitive asistive.
	<b>context</b>	Se precizează instrucțiunile de siguranță și regulile. Se elimină orice stimul sau distractor. Mărirea sau micșorarea distanței până la țintă.
	<b>strategii de comunicare</b>	Instrucțiunile sunt simple, clare, cu ordine concise. Se realizează un joc-exemplu demonstrativ.
<b>Evaluare</b>	Se evaluează nivelurile de interes și satisfacție prin discuții la nivelul grupului. Se evaluează rezultatele și atingerea obiectivelor.	



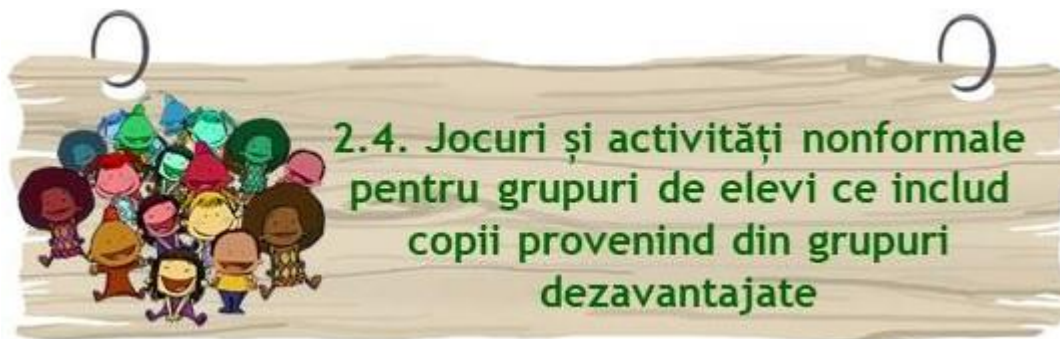


Numele activității		BILE COLORATE
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate grosieră, coordonare ochi-mână, precizie
	abilități cognitive	Atenție, rezolvarea problemelor, strategii, tactici, luarea deciziilor, respectarea regulilor
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, spirit de echipă, interacțiune
Participanți		30 participanți, 3-5 ani
Resurse	umane	Profesorul și asistentul
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mingi colorate</li> <li>• cutii colorate</li> <li>• saltele de gimnastica</li> <li>• marcator</li> </ul>
	financiare	
Durata activității		20 minute
Locația		Sala de gimnastică
Pregătirea		Pregătirea camerei
Descrierea activității		<p>Profesorii organizează copiii în 3 grupe; doar o grupă va juca în același timp.</p> <p>Scopul este strângerea cât mai multor bile colorate în cutia potrivită, târându-se pe podea.</p> <p>Profesorul instruește copiii în timpul colectării bilelor și le spune că dacă se uită la un marcator nu mai au voie să se miște.</p> <p>Sarcina este îndeplinită dacă reușesc să strângă toate bilele la timp.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	<p>Elevii cu dizabilități pot participa cu ajutorul unui voluntar/asistent care le poate oferi ajutor în timpul mișcărilor de adunare și țintire.</p> <p>Toți elevii se vor deplasa prin târâre, pentru că unii dintre copii nu pot merge.</p>
	context	Îndepărtarea factorilor perturbatori și a stimulilor inutili.
	strategii de comunicare	<p>Instruire cu comenzi verbale simple, clare și consecvente, însoțite de demonstrație.</p> <p>Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.</p>
Evaluare		Se evaluează nivelurile de interes și satisfacție prin discuții la nivelul grupului. Se evaluează atingerea obiectivelor.



Numele activității		BOCCIA ÎN ÎNTUNERIC
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate grosieră, coordonare ochi-mână, precizie
	abilități cognitive	Atenție, rezolvarea problemelor, luarea deciziilor, respectarea regulilor, observație, memorie de scurtă și lungă durată.
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, munca în echipă, interacțiune
Participanți		30 participanți, 9-15 ani
Resurse	umane	Profesorul, asistentul
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bile boccia</li> <li>• bandă adezivă</li> <li>• echipament de măsurat</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		Depinde de numărul de participanți
Locația		Sala de gimnastică sau terenul de sport
Pregătirea		Marcarea terenului 6x4m
Descrierea activității		<p>Se împart copiii în echipe (fiecare echipă va fi formată din 2 copii); vor fi două echipe: roșie și albastră.</p> <p>Se prezintă regulile jocului: în primul rând, mingea conducătoare este cea albă. Primul copil aruncă mingea albă și apoi una din echipe începe jocul. Scopul lor este să se apropie cât mai mult de bila albă. Câștigătoare este echipa care are cele mai multe bile mai aproape de cea albă. În acest caz, jocul poate fi complicat, iar copiii vor juca în întuneric total. Luminile sunt aprinse numai înainte de aruncare, astfel încât participanții își vor stabili obiectivele.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	Pentru copiii care nu pot să arunce bilele trebuie să furnizăm dispozitive de asistare (rampe speciale).
	reguli	Prezentarea regulilor de siguranță și a normelor Boccia. Elevii cu dizabilități pot participa cu ajutorul unui voluntar / asistent.
	context	Îndepărtarea factorilor perturbatori și a stimulilor inutili.
	strategii de comunicare	Instruirea se realizează cu comenzi simple, clare și consecvente, însoțite de demonstrație. Mobilizarea pasivă sau asistivă. Utilizarea feedback-ului adecvat și semnificativ.
Evaluare		Se evaluează nivelurile de interes și satisfacție prin discuții la nivelul grupului. Se evaluează rezultatele sau atingerea obiectivelor.





### 2.4.1. PRINCIPALELE CARACTERISTICI ALE ELEVILOR PROVENIND DIN GRUPURI DEZAVANTAJATE

**GRUPURILE DEZAVANTAJATE** reprezintă acele categorii de persoane care ”fie se află pe o poziție de inegalitate în raport cu majoritatea cetățenilor datorită diferențelor identitare față de majoritate, fie se confruntă cu un comportament de respingere și marginalizare.” (OUG 137/2000 - privind prevenirea și sancționarea tuturor formelor de discriminare.)

Elevii provenind din grupuri dezavantajate se află în mare risc de excludere școlară, fie prin marginalizare, fie prin frecvență redusă și ulterior abandon școlar, fie prin rezultate școlare foarte slabe și repetenții succesive. În școală întâlnim și elevi aparținând unor grupuri cu nivel social și cultural foarte scăzut, pentru care școala/învățătura nu mai reprezintă demult o prioritate, deoarece problemele vieții de zi cu zi și lupta pentru supraviețuire sunt mult mai presante pentru vârsta lor. Întâlnim și elevi provenind din grupuri minoritare, care pot împărtăși valori sociale, culturale și religioase diferite, ce fac parte din identitatea lor pe care se străduiesc din răzputeri să și-o mențină și să și-o îmbogățească. O categorie aparte o constituie elevii refugiați, deoarece în afara adaptărilor privind limba și cultura, acești copii au suferit o traumă fiind nevoiți să părăsească teritoriul natal și să ia viața de la capăt în cu totul alte condiții, în altă țară. Vulnerabilitatea acestor elevi este extrem de mare iar strădaniile de a facilita incluziunea lor școlară și socială vor trebui să fie mereu un demers susținut și constant.

Principalele particularități care dau o notă specifică și de care trebuie să se țină seama în activitățile atât educative cât și nonformale cu această categorie de elevi, sunt următoarele:

- ✚ **dificultăți de inter-relaționare** - acestea apar în principal datorită reținerilor în stabilirea unei comunicări spontane, fie din cauza limbilor materne diferite -, ca în cazul minorităților, imigranților -, fie din cauza dificultăților de înțelegere a unui limbaj prea academic utilizat de obicei în școală, pentru elevii provenind din medii cu statut social foarte scăzut sau subculturale. Problemele de inter-relaționare pot apărea în cazul imigranților și din cauza faptului că sunt nou-veniți în grupul de elevi și trebuie să facă eforturi pentru a-și face prieteni.
- ✚ **diferențe culturale și religioase și etnice** - acestea pot determina ca elevul respectiv să aibă anumite obiceiuri privind modul de a se îmbrăca, sau anumite obiceiuri alimentare (ex. excluderea cărnii de porc din alimentație, sau a cărnii complet, etc.), sau credințe religioase



care impun construirea unei concepții despre lume și viață specifice și a unor atitudini corespunzătoare cu aceasta (există credințe care consideră ca unele animale sunt sfinte, că anumite fapte sunt considerate păcate și altele nu, că ființa umană se va reîncarna iar viața viitoare va fi determinată de faptele rele sau bune înfăptuite în viața actuală etc.). Aceste diferențe sunt extrem de importante și trebuie cunoscute și luate în considerare în incluziunea acestor elevi într-un grup.

De asemenea, în culturi diferite există sărbători și evenimente importante care impun anumite comportamente specifice din partea membrilor culturii respective, iar acest lucru poate interfera cu obiceiurile din grupul majoritar. De exemplu, adepții unor religii necesită momente liniștite, de rugăciune în anumite momente ale zilei, sau există anumite perioade din an în care nu se mănâncă unele alimente.

- ✚ **diferențe rasiale** - acestea sunt observate cu ușurință de copii și pot constitui atât motive de atracție dar și de respingere reciprocă. Trebuie discutat și explicat pe marginea lor, evidențiind faptul că diversitatea genetică asigură perpetuarea calității speciei umane.
- ✚ **diferențe de statut social** - elevii proveniți din medii cu statut social scăzut pot prezenta diferențe față de ceilalți în ce privește modul de a se îmbrăca și bunurile personale ale școlarului, accesul la anumite servicii publice și utilități (e ex.: apă curentă, internet, transport în comun etc.), modul de a privi școala și învățătura, relațiile sociale, instituțiile statului, modalitățile de a accede la un statut social superior. Un statut social inferior pune elevul într-o situație de risc (lipsa unei locuințe stabile, a unui loc de muncă pentru părinți, existența unei sănătăți precare sau boli cronice a copilului sau părinților acestuia, copii orfani proveniți din centrele de plasament sau din familii monoparentale) și determină plasarea acestuia la nivelul trebuințelor bazale ale piramidei lui Maslow, conducând adesea la eșec și abandon școlar.





## 2.4.2. METODOLOGIA DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚILOR NONFORMALE CU GRUPURI DE ELEVI CE INCLUD COPII PROVENIND DIN GRUPURI DEZAVANTAJATE

În planificarea și proiectarea activităților non-formale realizate cu grupuri multiculturale și multilingvistice, trebuie să avem în vedere diversitatea lingvistică, culturală, religioasă, rasială și de statut social astfel încât profesorul să modeleze atitudini și caractere deschise spre acceptarea diversității, toleranță și umanitate. Elevii din aceste grupuri sunt influențați de obiceiuri, tradiții și credințe variate, de care trebuie să ținem seama în realizarea jocurilor și activităților non-formale. Profesorul care antrenează acest tip de grup în activități non-formale trebuie să acorde o atenție deosebită gestionării emoțiilor și sentimentelor acestor copii și este necesar să țină seama de următoarele tipuri de adaptări necesare unei activități de succes:

**Adaptarea conținuturilor jocurilor și activităților non-formale.** În alegerea tematicii și a conținutului activităților non-formale vom acorda o atenție deosebită evidențierii frumuseții diversității social-culturale, religioase, etnice și lingvistice. Vom include în planul de desfășurare al activităților non-formale multe activități care încurajează și susțin manifestarea diversității, de genul festivalurilor de folclor, concursurilor sportive (incluzând și sporturi naționale), cercuri și concursuri de gastronomie internațională, cercuri și concursuri de arte tradiționale (muzică, dans, tradiții meșteșugărești, etc.), cercuri de limbi străine și literatură universală, activități care permit cunoașterea istoriei etniilor și popoarelor de apartenență ale copiilor, cercuri de istoria religiilor și culturilor religioase. Toate aceste jocuri și activități cu caracter nonformal atractiv, distractiv și interesant, vor antrena copiii în cunoașterea reciprocă, în aprecierea specificului fiecărui popor, etnie, rasă și în valorizarea diversității. Fiecare elev va fi încurajat să exprime liber și cu mândrie tradițiile, obiceiurile și valorile etniei din care face parte.

### **Adaptarea strategiilor de desfășurare a activităților non-formale:**

- **Adaptarea metodelor de comunicare.** Profesorul va pune accent în cadrul grupurilor multietnice, multiculturale și multilingvistice pe învățarea și respectarea regulilor de politețe și de comunicare în grup. La sosire și plecare fiecare participant va saluta nu doar grupul ci pe fiecare elev în parte. Fiecare va vorbi liber și spontan dar nu-i va întrerupe pe ceilalți și va semnaliza dorința de a spune ceva pentru a capta atenția grupului. Când un membru al grupului vorbește ceilalți vor asculta. Profesorul îi va învăța pe elevi câteva tehnici simple de comunicare asertivă, astfel încât să-și poată susține propriile puncte de vedere într-un mod care nu-i jignește și nu-i lezează pe ceilalți. De asemenea, toți membrii grupului trebuie învățați ca atunci când nu sunt de acord cu o idee, să critice ideea nu persoana.

În cazul în care diferențele lingvistice de limbă maternă creează serioase dificultăți de inter-relaționare, se va apela la voluntari-translatori sau la anumite strategii de comunicare augmentativă (gesturi, pictograme, imagini cu șiruri de acțiuni implicate în activitatea non-



formală sau sarcini de executat, cărți de comunicare neelectronice sau electronice etc.) care să sprijine comunicarea până la învățarea limbii materne a grupului majoritar.

- **Adaptarea duratei activității.** Aceasta va fi adaptată în funcție de posibilitățile de înțelegere și exprimare ale membrilor grupului. În condițiile în care activitatea se bazează pe momente importante de comunicare verbală, se va lua în considerare durata prelungită a acesteia, mai ales în condițiile utilizării unui sistem de comunicare augmentativă pentru înțelegerea și exprimarea mesajelor de către toți membrii grupului.

- **Adaptarea gradului de sprijinire oferită copilului.** Fiecare membru al grupului va primi sprijin individualizat pentru a putea participa cât mai independent la activitatea propusă. Dacă pentru un participant va fi nevoie de un translator, pentru altul poate fi nevoie de câteva gesturi, imagini sau pictograme, pentru un elev provenind dintr-un mediu cu un statut social foarte scăzut poate fi vorba de alocarea de materiale fără de care nu poate participa la activitate (ex.: cumpărarea de echipamente sportive, cărți sau costume de dans etc.).

- **Adaptarea resurselor:**

**Umane:** Se recomandă pe cât posibil existența unor voluntari traduttori sau facilitatori care să-i ajute pe copiii provenind din grupuri defavorizate atunci când este nevoie. Aceștia pot fi implicați și pentru a ajuta de planificarea unor acțiuni de strângere de fonduri, obțineri de sponsorizări, organizare de spectacole, concursuri și competiții cu premii.

**Materiale.** Pentru desfășurarea activităților nonformale care valorizează diversitatea va fi necesară o multitudine de materiale specifice tipului activității și naționalităților participante (ex.: costume populare specifice mai multor etnii, costume de dans, alimente diverse, cărți de literatură universală, dicționare poliglote, laptopuri cu conexiune la internet, cărți de comunicare augmentativă neelectronice sau electronice, echipamente sportive etc..

**Financiare.** Întrucât aceste activități nonformale pentru grupuri multilingvistice, multiculturale și defavorizate necesită un pachet numeros de materiale, și atragerea de resurse financiare pentru procurarea lor este extrem de importantă. Profesorii organizatori vor avea în vedere atragerea de resurse prin mai multe canale: organizare de târguri cu vânzare cu produse confecționate de elevi, campanii de strângere de fonduri pentru anumite evenimente, organizare de spectacole cu vânzare de bilete, atragere de resurse extrabugetare prin depunerea de cereri de finanțare pentru proiecte.

- **Adaptarea mediului fizic, psihologic și social.** Profesorii vor lua în considerare în amenajarea mediului pentru desfășurarea activităților nonformale, punerea la dispoziție a tuturor resurselor necesare. În plus, pentru elevii adepți ai anumitor religii, trebuie amenajat un mic spațiu retras, unde elevul să beneficieze de intimitate pentru practicarea rugăciunii sau meditației.

De asemenea, după cum am precizat mai sus, tot grupul de elevi participanți va fi modelat atitudinal astfel încât să se deschidă spre acceptarea și valorizarea diversității, toleranță, respect reciproc și umanitate.





### 2.4.3. EXEMPLE DE JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI NONFORMALE DESFĂȘURATE CU GRUPURI DE ELEVI CE INCLUD COPII PROVENIND DIN GRUPURI DEZAVANTAJATE



Numele activității		GĂSEȘTE ECHIPA
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate fină
	abilități cognitive	Atenție, imaginație, creativitate, memorie
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, leadership, lucru în echipă
Participanți		Min. 8 - max. 30 participanți; vârsta min. 10 ani
Resurse	umane	profesor
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>bucățele de hârtie colorată</li> <li>scotch</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		În funcție de numărul participanților, min. 20 minute
Locația		Oriunde
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Pași:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>În timp ce copiii au ochii închiși, profesorul lipește pe spatele acestora bucățele mici de hârtie. Culoarea trebuie să se repete de câteva ori astfel încât cel puțin 2 participanți vor avea aceeași culoare. Profesorul va alege câțiva participanți care să aibă culori diferite/ să nu aibă pereche ( de exemplu, 2 roșu, 3 albastru, 4 roz, 5 portocaliu, 1 negru, 1 verde etc. ) Profesorul explică singura regulă a jocului: nu este voie să se vorbească; nu se explică însă faptul că participanții cu aceeași culoare trebuie să se grupeze, și nici că pot coopera pentru a</li> </ol>



		<p>Îndeplini sarcina</p> <p>2. După ce participanții își dau seama care este sarcina, se grupează fără a vorbi între ei</p> <p>3. După ce grupele au fost formate, iar participanții fără pereche realizează că nu aparțin niciunui grup, profesorul întrerupe jocul și fiecare împărtășește impresii.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Copiii din grupuri multiculturale/dezavantajate trebuie să se amestece cu ceilalți participanți, din acest motiv vor avea nevoie de culori diferite.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicare nonverbală
<b>Evaluare</b>		Reflecții. Întrebați cum s-au simțit cei care nu au aparținut niciunui grup, precum și cei care au format grupuri. Explicați că nu ați spus niciodată că sarcina era să se grupeze în funcție de culoare. Sarcina putea fi , ca în cadrul unui grup să găsească toate culorile. Întrebați dacă cineva s-a gândit la această sarcină și dacă ar dori să o pună în practică acum.



<b>Numele activității</b>		<b>TURNUL DIN PAIE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate fină, coordonare, precizie, dexteritate
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, imaginație, creativitate, rezolvarea problemelor, atenție
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă



<b>Participanți</b>		Min. 8 - max. 30 participanți; vârsta min. 12 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>diferite tipuri de paie</li> <li>scotch</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		45 minute
<b>Locația</b>		Spațiu închis
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		Împărțirea copiilor în grupuri și distribuirea materialelor astfel încât să poată construi un turn. Cel mai înalt turn va câștiga. Unii dintre participanți pot forma un grup de observare. Aceștia vor fi anunțați în prealabil ce să urmărească pe parcursul executării sarcinii. După ce turnul cel mai mare a fost ales și s-a discutat modul în care s-a cooperat în cadrul echipelor, grupul de observare își va expune propriile observații și vor avea posibilitatea ca ei să desemneze un alt câștigător.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Copiii din grupurile multiculturale /dezavantajate vor fi distribuiți în toate grupurile de lucru.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple și clare
<b>Evaluare</b>		Copiii vor discuta ce înseamnă lucrul în echipă. Profesorul poate să pună întrebări specifice fiecărui grup.





Numele activității		MISIUNE IMPOSIBILĂ
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate fină și grosieră
	abilități cognitive	Atenție, imaginație, creativitate, rezolvarea problemelor, strategii, gândire analitică
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Min. 8 -max. 30 participanți; vârsta min. 12 ani
Resurse	umane	profesor
	materiale	În funcție de sarcină
	financiare	-
Durata activității		45 minute
Locația		Spații deschise
Pregătirea		Printarea sarcinilor
Descrierea activității		<p>Copiii sunt informați că vor avea de executat în echipă o serie de sarcini și că au 20 minute pentru rezolvarea acestora. Elevii trebuie să simtă presiunea timpului.</p> <p>Iată câteva exemple de sarcini de lucru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Găsiți clădirile ce au rampe de acces pentru scaunele rulante</li> <li>- Lăsați mesajul “Îmi pasă de tine” în cel puțin 7 locuri</li> <li>- Notați 20 de cuvinte ce exprimă grija pentru ceilalți</li> <li>- Spuneți “Te iubesc” în 7 limbi</li> <li>- Calculați înălțimea totală a grupului</li> <li>- Compuneți un cântec: “Clasa mea” și cântați-l în fața grupului</li> </ul>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Timpul poate fi mai scurt sau mai lung în funcție de numărul participanților.
	context	-
	strategii de comunicare	Utilizarea comunicării augmentative și alternative atunci când este nevoie.
Evaluare		<p>Participanții vor răspunde la următoarele întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ce v-a ajutat să reușiți?</li> <li>- Cum vă puteți susține unul pe celălalt în cadrul grupului?</li> </ul>





Numele activității		NAUFRAGIUL
Tipul activității (domeniu)		ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate grosieră
	abilități cognitive	Atenție, imaginație, creativitate, rezolvarea problemelor, atenție, memorie, strategie
	abilități sociale	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Min. 16- max. 30 participanți; vârsta min. 12 ani
Resurse	umane	profesor
	materiale	• flipchart • marker
	financiare	-
Durata activității		50 minute
Locația		Spațiu închis
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Elevii vor fi împărțiți în grupuri de 8-10 copii.</p> <p>1) Profesorul explică sarcina jocului: crearea unei bărci ce va străbate lumea. Orice din sală poate fi utilizat în construcție. După 5 minute de lucru, grupurile vor fi inspectate în ceea ce privește stadiul construcției.</p> <p>2) Liderul spune: barca a fost construită, începe călătoria. Primele 3 zile decurg în condiții perfecte. În a 4 a zi se întrezăresc nori. Se apropia furtuna, și într-o clipă vă aflați în mijlocul ei. Un val uriaș lovește barca și toți din ambarcațiune cad în apă. Din fericire, naufragiul are loc aproape de un arhipelag și toți reușesc să ajungă cu bine pe câte o insulă. ( 5 minute)</p> <p>3) 2 persoane au fost rănite . Discutați ce veți face în prima oră când ajungeți pe insulă. ( 5 minute)</p> <p>4) În următoarea seară vă strângeți pentru o ședință. Constați că nu aveți nicio posibilitate de a pleca de pe insulă. Realizați că va trebui să trăiți aici o bună perioadă de timp. Poate chiar ani. Vă veți așeza într-un cerc și veți discuta asupra modului de organizare a micii voastre societăți (10 minute).</p> <p>Liderul va nota la flipchart o listă cu nevoi de bază:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Supraviețuire</li> <li>- Siguranță</li> </ul>



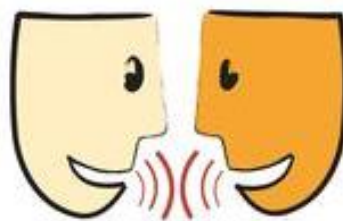
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iubire</li> <li>- Înțelegere</li> <li>- Participare</li> <li>- Recreere și odihnă</li> <li>- Creativitate</li> <li>- Identitate</li> <li>- Libertate</li> </ul> <p>Liderul va discuta cu grupul toate aceste aspecte. Vor nota tot ceea ce au făcut pentru a atinge nevoile de bază. Vă veți concentra atenția pe ceea ce ați făcut , nu pe ceea ce s-a uitat.</p> <p>Per ansamblul, este posibil ca participanții să fi atins toate nevoile afișate ( 10 minute).</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Copiii din grupuri multiculturale/ dezavantajate vor fi distribuiți în toate grupurile de lucru.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple și clare. Asigurați-vă ca s-au înțeles sarcinile.
<b>Evaluare</b>		Explicați importanța cunoașterii nevoilor celorlalți.



<b>Numele activității</b>		<b>PATRU MICI CUVINTE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>ABILITĂȚI DE VIAȚĂ SOCIALĂ</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate fină, coordonare oculo-manuală
	<b>abilități cognitive</b>	Atenție, imaginație, creativitate, lucru în echipă
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, cooperare, interacțiune, lucru în echipă
<b>Participanți</b>		Min. 8- max. 30 participanți ( număr par de participanți); vârsta min. 12 ani



<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• post-it -uri</li> <li>• creioane</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		În funcție de numărul participanților; cel puțin 30 minute
<b>Locația</b>		Oriunde
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		<p>Pași:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fiecare participant va nota 4 cuvinte , care în opinia lor, definesc o bună comunicare</li> <li>2. Fiecare participant își va găsi o pereche. Vor forma o listă cu cele 8 cuvinte pe care le-au notat .</li> <li>3. Apoi aceștia se vor uni cu o altă pereche și vor nota toate cuvintele pe care le-au identificat</li> <li>4. Apoi grupul de 4 persoane se va uni cu o altă echipă de 4 și procesul se repetă astfel încât să ajungă, de comun acord, la patru cuvinte</li> </ol> <p>Domeniul din care pot alege cuvintele poate fi schimbat și astfel jocul se reia.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Copiii din grupuri defavorizate/multiculturale vor forma echipe cu ceilalți.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Temele alese trebuie să aducă în prim plan importanța participării și respectul pentru opiniile celorlalți.
<b>Evaluare</b>		Reflecție : cum v-ați simțit să faceți permanent compromisuri? A fost greu să ajungeți la înțelegere ? ce dificultăți ați întâmpinat în comunicare? Ce poate să devină comunicarea mai eficientă? Ce ați învățat despre comunicare? Ce factori afectează comunicarea ?

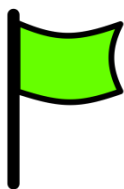




Numele activității		CUCERIREA STEAGULUI
Tipul activității (domeniu)		SPORT PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Viteză, coordonare, precizie
	abilități cognitive	Creativitate, atenție, concentrare, rezolvarea problemelor, creare de strategii
	abilități sociale	Comunicare, colaborare, interacțiune, lucru în echipă
Participanți		Minim 10-maxim 20 participanți; vârsta 6+
Resurse	umane	Profesor
	materiale	• steag
	financiare	-
Durata activității		Aproximativ 20 minute
Locația		Sală de sport/ Curtea școlii
Pregătirea		Trasarea a două linii
Descrierea activității		<p>Profesorul împarte copiii în 2 echipe .</p> <p>Echipele stau aliniate pe lungimea sălii, în spatele liniilor, pe două rânduri, față în față. Fiecare elev din echipă are un număr în funcție de care este așezat în rând: nr.1, nr.2 etc.</p> <p>Profesorul stă pe una dintre lățimile sălii și ține steagul în mână. Când strigă un număr, cei doi copii din ambele echipe care au numărul respectiv, aleargă să ia steagul din mâna profesorului și să-l ducă la echipa sa. Dacă un elev cucerește steagul (îl ia de la profesor), celălalt încearcă să-l oprească în timp ce aleargă către echipa sa, atingându-l cu mâna pe spate. Dacă elevul ajunge cu steagul la echipa sa , atunci echipa câștigă un punct. Dacă este atins pe spate de adversar, nici o echipă nu câștigă puncte.</p> <p>Toți participanții trebuie să încerce să cucerească steagul, așa că se vor juca atâtea runde câți participanți sunt la joc.</p>
Adaptări	materiale și	steag



necesare	echipamente	
	reguli	Elevii provenind din grupurile dezavantajate trebuie să se amestece printre ceilalți participanți.
	context	-
	strategii de comunicare	Se vor folosi strategii de comunicare augmentativă și alternativă pentru elevii care au probleme în înțelegerea și exprimarea mesajelor verbale în altă limbă decât cea maternă.
Evaluare		Elevii vor descrie printr-un cuvânt cum s-au simțit.



Numele activității		DE-A V-AȚI ASCUNSELEA
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Abilități motorii grosiere, coordonare, viteză
	abilități cognitive	Respectare de reguli, atenție, concentrare, strategie, tactică, luarea deciziilor, orientare spațială
	abilități sociale	Comunicare, colaborare, interacțiune, fair-play, lucru în echipă
Participanți		Minim 6 - maxim 20 de participanți, 5-14 ani
Resurse	umane	profesor
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		1 oră
Locația		În aer liber
Pregătirea		-
Descrierea activității		Un elev este ales prin numărare. Toți ceilalți se ascund în timp ce elevul ales numără până la 50 cu ochii închiși (stând lângă un perete/copac - loc considerat acasă). După ce el/ea termină de numărat, strigă "Gata sau nu, iată-mă că vin!" și începe să caute ceilalți copii. Copiii nu au voie să schimbe locurile în care sunt ascunși. Când cel care a numărat a văzut unul dintre copiii ascunși, trebuie să îl strige pe nume. Uneori copiii își schimbă hainele între ei pentru a-l duce în eroare pe



		cel care îi caută. Cei care s-au ascuns pot ieși în fugă până la locul considerat acasă și dacă atinge acest loc este considerat în siguranță și nu mai poate fi sancționat. Ultimul dintre copiii ascunși care este descoperit, este câștigător, iar primul descoperit devine următorul care numără.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii din grupurile multiculturale/ dezavantajate trebuie să se amestece în grupul celorlalți participanți
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale clare, instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație Utilizarea de elemente de comunicare augmentativă pentru elevii care au dificultăți cu înțelegerea sau exprimarea verbală.
<b>Evaluare</b>		Discuții cu elevii despre cum s-au simțit, cum au participat, dacă au așteptat să fie găsiți sau au riscat să alerge până la locul considerat acasă.



<b>Numele activității</b>		<b>BABA -OARBA ( "OMUL ORB CU PIELEA DE BIVOL")</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORT PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii grosiere, coordonare
	<b>abilități cognitive</b>	Respectarea regulilor, atenție, concentrare, rezolvarea problemelor, creare de strategii, luarea deciziilor.
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, lucru în echipă, fair-play
<b>Participanți</b>		6-12 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eșarfă</li> <li>• cretă</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-



<b>Durata activității</b>	Aproximativ 30 minute
<b>Locația</b>	În curtea școlii, în aer liber
<b>Pregătirea</b>	Desenarea unui cerc mare
<b>Descrierea activității</b>	<p>Acest joc tradițional vechi este o variantă de Baba-Oarba din satele din jurul Ankarei și regiunii Mugla, cu numele original Kör Çebiş, ceea ce înseamnă Capra Oarbă. În orașul Kırklareli jocul este numit Kör Çapar (Çapar având mai multe semnificații dar cea mai comună este aceea a oricărui animal cu pete pe blană ( ex. un câine). Sătenii explică numele de Capra Oarbă, susținând că un om orb este precum o capră al cărei păr cade și acoperă ochii dar trebuie să existe o semnificație mai adâncă decât aceasta din moment ce în multe părți ale Europei , jocul este numit Blind Bock în Suedia, Blinde-buk în Danemarca, Blinde Bock în unele părți din Germania, toate însemnând ”capra oarbă”.</p> <p>În unele părți din Germania este numit Blinde Kuh, însemnând ”vaca oarbă”. În momentul în care cel orb atinge un participant la joc, îi strigă ”Ești ars!”. De aceea, putem ușor presupune că este reminiscența unui vechi rit în care un preot ce purta blana unui animal, alegea la întâmplare o victimă care să fie sacrificată prin arderea pe foc. În limba turcă, personajul orb se numește ”ebe”, tradus în mod literar ”moașa”, popular ”baba”.</p> <p>La începutul jocului copiii stau în cerc. Unul dintre copii trebuie să fie ”baba-oarba” iar el va fi ales în timp ce copiii cântă următoarea rimă: Am curățat o portocală și am pus-o lângă pernă M-am gândit la o minciună, Duma, duma, dum, Lumânare roșie.</p> <p>Baba-oarba este legat cu o eșarfă la ochi. Participanții stau în interiorul cercului din care nu au voie să iasă. În timp ce se plimbă în jurul babei-oarba, ei cântă: Noi ne plimbăm și cântăm un cântec, Haide, ghicește cine suntem ! Cu bastonul tău, babă- oarbă, Arată -ne cine suntem!</p> <p>Copiii încearcă să o provoace pe babă, strigând la ea “beni ebelesene, beni ebelesene”( De ce nu mă prefaci într-o babă -oarba?). Iar dacă baba-oarba ajunge prea aproape de</p>



		<p>marginea cercului, participanții o avertizează strigând: ”Nu te duce acolo, e periculos!”</p> <p>Dacă baba-oarba prinde un participant, trebuie să-l identifice în timp ce are încă ochii acoperiți. Cine este ghicit de babă, devine următoarea babă-oarba.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii provenind din grupurile dezavantajate trebuie să se amestece printre ceilalți participanți.
	<b>context</b>	Trebuie înlăturate orice obstacole din interiorul cercului, care i-ar putea împiedica sau răni pe copii.
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicare verbală simplă, coerentă. Se vor folosi strategii de comunicare augmentativă și alternativă pentru elevii care au probleme în înțelegerea și exprimarea mesajelor verbale în altă limbă decât cea maternă.
<b>Evaluare</b>		<p>Va avea loc o discuție cu elevii, fiind analizate comportamentul și atitudinea din timpul jocului:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-gradul de implicare în activitate</li> <li>-respectarea regulilor</li> <li>-nivelul de fair-play</li> <li>-gradul de satisfacție/bucurie adus de participarea la joc</li> </ul>



<b>Numele activității</b>		<b>PRIVIGHETOAREA ÎN COLIVIE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORT PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii grosiere, coordonare
	<b>abilități cognitive</b>	Respectarea regulilor, atenție, concentrare, rezolvarea problemelor, creare de strategii, luarea deciziilor
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, muncă în echipă, fair-play
<b>Participanți</b>		12 participanți; vârsta 7-11 ani





<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pantofi sport</li> <li>• costume</li> </ul>
	<b>financiare</b>	Asigurate de părinți sau sponsori
<b>Durata activității</b>		40 minute
<b>Locația</b>		În aer liber
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		Copiii își dau mâinile, formând un cerc, ce reprezintă colivia. Trei dintre ei sunt aleși aleatoriu pentru a fi păsările. Copiii ce formează cercul bat din palme și cântă <i>”Privighetoarea este în colivie”</i> . Păsările încearcă să scape din colivie printre mâinile și picioarele participanților. Copiii ce formează cercul încearcă sa-i împiedice să se strecoare printre ei. Dacă păsările reușesc să evadeze din colivie, alți trei copii vor deveni păsările.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii provenind din grupurile dezavantajate trebuie să se amestece printre ceilalți participanți.
	<b>context</b>	Trebuie înlăturate orice obstacole din interiorul cercului, care i-ar putea împiedica sau răni pe copii.
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicare verbală simplă, coerentă. Se vor folosi strategii de comunicare augmentativă și alternativă pentru elevii care au probleme în înțelegerea și exprimarea mesajelor verbale în altă limbă decât cea maternă.
<b>Evaluare</b>		Va fi evaluat nivelul de interes și de satisfacție al celorlor, dependent de atitudinea și implicarea în activitatea de grup. Se vor face sugestii privind îmbunătățirea implicării.

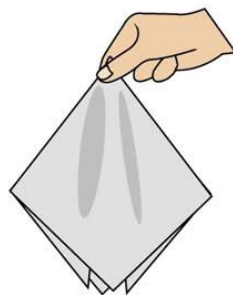




<b>Numele activității</b>		<b>APUCĂ BATISTA (JOC VECHI TRADIȚIONAL)</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORT PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii grosiere, coordonare, viteză, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Respectarea regulilor, atenție, concentrare, strategie, luarea deciziilor.
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, muncă în echipă, fair-play
<b>Participanți</b>		24 elevi cu vârste cuprinse între 7 și 11 ani.
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesori
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• batistă</li> <li>• cretă</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		Aprox. 45 minute
<b>Locația</b>		Sala de sport/în aer liber
<b>Pregătirea</b>		Desenarea unui cerc
<b>Descrierea activității</b>		<p>Elevii se împart în două echipe egale. Fiecare jucător are un număr, așadar vor fi 2 elevi cu numărul 1, doi cu numărul 2 etc.</p> <p>Profesorul stă în mijlocul cercului, ținând o batistă în mână și strigă un număr. Apoi, jucătorilor cărora le-a fost atribuit numărul respectiv, fug spre mijlocul cercului încercând să apuce primii batista. Jucătorul care apucă batista primul, primește un punct din partea echipei lui. Dacă ambii jucători ajung în același timp, ei își spun remarci diferite pentru a-l supăra pe celălalt și pentru a-l distra. Echipa care pierde este „pedepsită” să îi care în spate pe copiii echipei câștigătoare, să cânte un cântec sau să realizeze diverse acțiuni caraghioase.</p> <p>Uneori echipa câștigătoare primește un premiu pus în centrul cercului.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii din grupurile multiculturale/dezavantajate trebuie să se amestece cu ceilalți participanți. Trebuie să explicăm elevilor că nu au voie să folosească remarci jignitoare la adresa celorlalți.
	<b>context</b>	Prezentarea regulilor de bază privind siguranța.



		Îndepărtarea obiectelor periculoase și alegerea zonelor în siguranță.
	<b>strategii de comunicare</b>	Comunicare verbală simplă și coerentă. Folosirea comunicării augmentative pentru elevii care au dificultăți în înțelegerea și exprimarea limbajului grupului. Elevii vor repeta regulile.
<b>Evaluare</b>		Elevii din echipa opusă își vor adresa reciproc salutări, încurajări.



<b>Numele activității</b>		<b>URIAȘUL LA UȘĂ</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORT PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motivitate grosieră, coordonare, putere, echilibru, viteză
	<b>abilități cognitive</b>	Respectarea regulilor, atenție, concentrare, strategie, tactică, luarea deciziilor.
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, muncă în echipă, fair-play
<b>Participanți</b>		Min. 8 elevi - max. 30 elevi cu vârste cuprinse între 5 și 12 ani.
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesori
	<b>Materiale</b>	-
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		20 minute
<b>Locația</b>		Sala de sport/în aer liber
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		Copiii stau în cerc ținându-se de mână. Unul dintre jucători este ales aleator să fie „Uriașul”. „Uriașul” încearcă să iasă afară din cerc iar restul jucătorilor încearcă să-l împiedice să iasă în afara cercului. Jocul se încheie când „Uriașul” reușește să iasă afară. Dacă cel care este „Uriașul” nu reușește, un alt jucător este ales să fie următorul „Uriaș”.



Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevii din grupurile multiculturale/dezavantajate trebuie să se amestece cu ceilalți participanți. Trebuie să explicăm regulile de securitate pentru a preveni accidentările copiilor atunci când încearcă să evadeze din cerc.
	Context	-
	strategii de comunicare	Comunicare verbală simplă și coerentă. Folosirea comunicării augmentative pentru elevii care au dificultăți în înțelegerea și exprimarea limbajului grupului. Elevii vor repeta regulile.
Evaluare	Se va evalua nivelul de interes și satisfacție al participanților la joc în funcție de atitudinea și implicarea grupului în activitate. Se vor formula sugestii de îmbunătățire.	



Numele activității		MICUL SECRET
Tipul activității (domeniu)		SPORT PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Coordonare, echilibru.
	abilități cognitive	Respectarea regulilor, atenție, concentrare, orientare spațială, memorie de scurtă durată.
	abilități sociale	Comunicare, colaborare, interacțiune.
Participanți		Min. 8 elevi - max. 30 elevi cu vârste peste 5 ani.
Resurse	umane	Profesori
	Materiale	-
	financiare	-
Durata activității		În funcție de numărul de participanți.
Locația		Oriunde.
Pregătirea		-
Descrierea activității		Copiii stau pe podea, în cerc. Un copil este ales aleator să înceapă jocul. Acesta va șopti la urechea colegului din partea stângă, un cuvânt; colegul va șopti ceea ce a auzit la



		urechea următorului jucător din partea lui stângă. Jocul va continua până când ultimul copil din cerc va spune cu voce tare ce a auzit. Apoi copilul care a început jocul va spune care a fost cuvântul original. Jocul trebuie să se repete de atâtea ori, încât fiecare jucător să aibă ocazia să înceapă jocul.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Ar fi interesant dacă elevii din grupurile minoritare ar spune un cuvânt în limba lor de origine și la sfârșit vor avea ocazia să traducă acel cuvânt.
	<b>Context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale orale și clare. Instrucțiunile verbale vor fi însoțite de demonstrație.
<b>Evaluare</b>		Elevii sunt rugați să caracterizeze printr-un cuvânt, jocul.



<b>Numele activității</b>		<b>OCUPĂ UN CERC!</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORT PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate grosieră, coordonare, viteză.
	<b>abilități cognitive</b>	Respectarea regulilor, atenție, concentrare, strategie, tactică, luarea deciziilor, orientare spațială.
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, fair-play.
<b>Participanți</b>		Număr impar de participanți; elevi cu vârste cuprinse între 4 și 14 ani.
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesori
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cretă</li> <li>• fluier</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		30 minute
<b>Locația</b>		Sala de sport/în aer liber
<b>Pregătirea</b>		Desenarea unui număr de cercuri egal cu numărul participanților la joc.



<b>Descrierea activității</b>		<p>Toți participanții stau în câte un cerc, cu excepția unuia ales în mod aleator; acesta stă în mijlocul zonei de joc la o distanță egală de cercuri.</p> <p>La semnalul de start, toți participanții trebuie să facă schimb de locuri, în timp ce jucătorul din mijloc încearcă să ocupe un cerc. Elevul lăsat în afara cercurilor se va poziționa în mijlocul zonei de joc, iar jocul începe din nou.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii din grupurile multiculturale/dezavantajate trebuie să se amestece cu ceilalți participanți.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple și clare. Instrucțiunile verbale vor fi însoțite de demonstrație. Folosirea comunicării augmentative pentru elevii care au dificultăți în înțelegerea și exprimarea limbajului grupului.
<b>Evaluare</b>		<p>Prin discuții cu elevii putem analiza atitudinile și comportamentele afișate în timpul activității. Se vor lua în considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivelul de implicare în activitate;</li> <li>- Respectarea regulilor;</li> <li>- Nivelul/existența fair-play-ului.</li> <li>- Nivelul de satisfacție/plăcere</li> </ul>



<b>Numele activității</b>		<b>CINCI PIETRE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORT PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Abilități motorii fine, coordonare, viteză.
	<b>abilități cognitive</b>	Respectarea regulilor, atenție, concentrare, strategie, tactică, orientare spațială.
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, fair-play.
<b>Participanți</b>		Cel puțin doi participanți cu vârste de peste 4 ani.
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesori
	<b>materiale</b>	• un set de cinci pietre



	financiare	-
<b>Durata activității</b>		În funcție de numărul de participanți la joc.
<b>Locația</b>		Oriunde; este nevoie de o suprafață plană pentru a juca.
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		<p>Pasul 1. Jucătorii stau în jurul unei mese sau pe sol. Primul jucător aruncă aleator toate cele cinci pietre pe sol/masă. Trucul este de a le împrăștia suficient pentru a se putea ajunge mai ușor la ele.</p> <p>Pasul 2. Ridicați una dintre pietre și poziționați mâna pe o piatră existentă. În timp ce aruncați o piatră trebuie ridicată o alta de la sol și prinsă piatra aruncată înainte de a cadea pe sol/masă.</p> <p>Pasul 3. Repetați pasul 2 dar de data aceasta ridicați două pietre în același timp.</p> <p>Pasul 4. Repetați pasul 2 dar ridicați trei pietre înainte de a o lua pe ultima.</p> <p>Pasul 5. Aruncați toate cele cinci pietre. Ridicați patru pietre în timp ce o piatră este în aer, iar aceasta trebuie prinsă înainte să cadă pe sol/masă.</p> <p>Pasul 6. În timp ce aruncați o piatră, plasați cele patru pe sol/masă.</p> <p>Aruncați din nou o piatră și o prindeți în timp ce luați toate cele patru pietre de jos.</p> <p>Pasul 7. Aruncați toate cele cinci pietre pe sol/masă. Ridicați două pietre. Aruncați una în aer și schimbați alta cu una de pe sol (da, este cu adevărat greu!). Faceți același lucru cu celelalte pietre rămase jos.</p> <p>Pasul 8. Aruncați cele două pietre v-au rămas la sfârșitul pasului 7. Ridicați o piatră și apoi prindeți cele două pietre din aer separat în fiecare mână. Faceți acest lucru până când există trei pietre într-o mână și două separat. Aruncați piatra rămasă și prindeți-o cu mâna care are toate pietrele.</p> <p>Pasul 9. Aruncați toate cele cinci pietre pe pământ. Adversarul selectează o piatră pentru a fi aruncată în aer. Jucătorul trebuie să aleagă această piatră fără a le muta pe celelalte. Jucătorul aruncă piatra în aer și le strânge pe cele rămase pe pământ dintr-o singură mișcare. Dacă în timpul jocului jucătorul nu reușește să parcurgă cei 9 pași, acesta va trebui să cedeze rândul său adversarului. Dacă adversarul său nu reușește să finalizeze cei 9 pași, jucătorul va relua pasul ce nu a fost finalizat.</p>



Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Jocul poate fi jucat pe perechi. Elevii din grupurile multiculturale/dezavantajate trebuie să facă pereche cu un coleg.
	context	-
	strategii de comunicare	Comenzi verbale simple și clare. Instrucțiunile verbale vor fi însoțite de demonstrație. Regulile/pașii trebuie să fie disponibile(i) în timpul jocului. Folosirea comunicării augmentative pentru elevii care au dificultăți în înțelegerea și exprimarea limbajului grupului.
Evaluare	Discuții despre aspectele pozitive dar și despre greșelile făcute în timpul jocului. Sugestii de îmbunătățire a jocului.	



Numele activității		<b>AJUTOR!</b>
Tipul activității (domeniu)		<b>SPORT PENTRU TOȚI</b>
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate grosieră, coordonare, viteză.
	abilități cognitive	Respectarea reguli, atenție, concentrare, strategie, tactică, luarea deciziilor, orientare spațială.
	abilități sociale	Comunicare, colaborare, interacțiune, fair-play, muncă în echipă.
Participanți		Cel puțin 8 participanți (număr par); elevi cu vârste cuprinse între 7 și 12 ani.
Resurse	umane	Profesori
	materiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cretă</li> <li>• jaloane/stâlpi</li> </ul>
	financiare	-
Durata activității		30 minute
Locația		Sala de sport/în aer liber
Pregătirea		Desenarea unei linii.





<p><b>Descrierea activității</b></p>	<p>Se desenează pe teren o linie lungă și dreaptă. Sunt doi stâlpi, două “castele” plasate pe ambele părți ale liniei, la distanță egală (8-10 metri). Copiii sunt împărțiți în două echipe egale. Fiecare echipă trebuie să aleagă un nume și să desemneze un căpitan. Toți ceilalți copii stau unul lângă celălalt, gata să alerge în lungul liniei. Un interval de un metru este lăsat între cele două echipe. Fiecare căpitan stă în apropierea castelului său. Când profesorul dă comanda „start” fiecare căpitan aleargă spre propria echipă, apucă mâna primului jucător aflat în linie și aleargă împreună la castel. Apoi rolurile se inversează și jucătorul cel nou devine căpitan și aleargă la echipa lui pentru a aduce un alt elev la castel, în timp ce căpitanul precedent rămâne în castel. Jocul continuă în același fel până când întreaga echipă este adusă la castel. În timpul jocului, copiii strigă la căpitanul lor „Ajutor, Ajutor! Te rog ajută-mă!”</p>	
<p><b>Adaptări necesare</b></p>	<p><b>materiale și echipamente</b></p>	<p>-</p>
	<p><b>reguli</b></p>	<p>Elevii din grupurile multiculturale/dezavantajate trebuie să se amestece cu ceilalți participanți.</p>
	<p><b>context</b></p>	<p>-</p>
	<p><b>strategii de comunicare</b></p>	<p>Comenzi verbale simple și clare. Instrucțiunile verbale vor fi însoțite de demonstrație. Folosirea comunicării augmentative pentru elevii care au dificultăți în înțelegerea și exprimarea limbajului grupului.</p>
<p><b>Evaluare</b></p>	<p>Prin discuții cu elevi putem analiza atitudinile și comportamentele afișate în timpul activității. Se vor lua în considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivelul de implicare în activitate;</li> <li>- Respectarea regulilor;</li> <li>- Nivelul/existența fair-play-ului.</li> <li>- Nivelul de satisfacție/plăcere</li> </ul>	





Numele activității		SĂRIȚI COARDA
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate grosieră, coordonare, viteză, echilibru
	abilități cognitive	Memorie de scurtă durată, respectarea regulilor, atenție, concentrare, strategie, tactică, orientare spațială
	abilități sociale	Comunicare, colaborare, interacțiune, fair-play, lucru în echipă
Participanți		Minim 3 - maxim 20 de participanți, peste 6 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	• coardă
	financiare	-
Durata activității		20-30 de minute
Locația		În orice loc
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Jocul se poate desfășura în diferite forme:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. De unul singur, sărind coarda singur</li> <li>2. Un elev sare coarda ținută și învârtită de alți doi colegi</li> <li>3. Câțiva elevi sar coarda ținută și învârtită de alți doi colegi</li> </ol> <p>Coarda trebuie să fie suficient de lungă pentru a atinge pământul și pentru a avea suficientă înălțime pentru săriturile copiilor. Viteza de învârtire a corzii trebuie să crească gradual.</p> <p>Sunt de asemenea, câteva moduri diferite de a sări coarda:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinderea corzii cu picioarele după săritură</li> <li>- Prinderea corzii cu mâinile după săritură</li> <li>- Săritura peste coardă într-un singur picior</li> <li>- Sărituri fără pauză între ele etc.</li> </ul> <p>Cel care ratează o săritură sau nu o face pe cea corectă ia locul unuia dintre colegii care învârt coarda. Cel care sare cel mai mult fără nicio greșeală câștigă jocul.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevii din grupurile multiculturale/ dezavantajate să facă pereche cu ceilalți participanți
	context	-
	strategii de comunicare	Comenzi verbale clare; instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație.



		Utilizarea de elemente de comunicare augmentativă pentru elevii care au dificultăți cu înțelegerea sau exprimarea verbală.
<b>Evaluare</b>		Discuții cu elevii despre cum s-au simțit, cum au participat, ce li s-a părut mai dificil și ce le-a plăcut mai mult.



<b>Numele activității</b>		<b>MORIȘCA</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate grosieră, coordonare ochi-mână, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Memorie de scurtă durată, respectarea regulilor, atenție, concentrare, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, interacțiune, fair-play, ascultare, observare
<b>Participanți</b>		Minim 6 - maxim 30 de participanți, 3-6 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	-
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		15 minute
<b>Locația</b>		În orice loc
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		Copiii stau în cerc, cântând un câtec și realizând mișcările așa cum spune cântecul. Un elev este ales la întâmplare să stea în mijlocul cercului. Cântecul sună așa: ” Vâtul bate și mișcă morișca ( rotirea mâinilor) Vâtul se oprește, așa că morișca ( fluturarea mâinilor) În felul acesta, în felul acela, Cioc, Cioc ( baterea palmelor) Vecine! Cioc, Cioc! ( baterea palmelor de genunchi) Vine un leu, vine un tigru. Înghețați! ( imitând un leu/tigru și stând nemișcați în acea poziție)” Copilul ales să stea în mijlocul cercului încearcă să gâdile



		copiii. Cine râde iese din joc. Cine se abține să nu râdă până la sfârșit este câștigător și stă în mijlocul cercului la jocul următor.
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevii din grupurile multiculturale/ dezavantajate trebuie să se amestece în grupul celorlalți participanți
	context	-
	strategii de comunicare	Comenzi verbale simple și clare. Dacă este necesar, se utilizează elemente de comunicare augmentativă pentru elevii care au dificultăți cu înțelegerea sau exprimarea verbală.
Evaluare		Copiii sunt întrebați ce le-a plăcut mai mult în cadrul activității.



Numele activității		SUS-JOS
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate grosieră, viteză de reacție
	abilități cognitive	Memorie de scurtă durată, respectarea regulilor, atenție, concentrare, orientare spațială
	abilități sociale	Comunicare, colaborare, interacțiune, ascultare, observare
Participanți		Minim 6 - maxim 30 de participanți, 3-6 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		15 minute
Locația		În orice loc
Pregătirea		-



<b>Descrierea activității</b>		<p>Copiii stau în cerc. Profesorul poate da două comenzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Cămilă</i> - copiii stau în picioare</li> <li>- <i>Pitic</i> - copiii se ghemuiesc</li> </ul> <p>Profesorul va da consecutiv și aleator cele două comenzi, în timp ce va crește ritmul. Copiii care vor executa greșit mișcările, vor ieși din joc. Cel care nu greșește până la sfârșit. va câștiga jocul și va da comenzile la jocul următor.</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii din grupurile multiculturale/ dezavantajate trebuie să se amestece în grupul celorlalți participanți.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale clare; instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație.
<b>Evaluare</b>		Discuții cu elevii despre cum s-au simțit, cum au participat, dacă le-a plăcut jocul și ce emoții au avut în timpul activității



<b>Numele activității</b>		<b>JOCUL „MARBLE”</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate fină, dexteritate, coordonare ochi-mână
	<b>abilități cognitive</b>	Gândire analitică, rezolvarea problemelor, creativitate, respectarea regulilor, atenție, concentrare, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, lucru în echipă, observare, ascultare
<b>Participanți</b>		Cel puțin 2 participanți, peste 6 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bile colorate, de marmură</li> <li>• cretă/bandă</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		30 minute
<b>Locația</b>		În orice loc



<b>Pregătirea</b>		Se trasează o linie și două cercuri: unul cu diametrul de 30 cm și celălalt mai mare, la distanță de 2 m de primul cerc.
<b>Descrierea activității</b>		Elevii aruncă bilele de marmură cât mai aproape de linie, pentru a stabili ordinea intrării în joc. Astfel, elevul care a aruncat bila cel mai aproape de linie intră primul în joc, următorul intră al doilea și tot așa. Fiecare elev își plasează un număr egal de bile (2 sau 3) în interiorul cercului mic. Apoi, stând în interiorul cercului mare, încearcă să scoată afară din cerc bilele plasate, aruncând o bilă mai mare de marmură. Elevii trebuie să arunce o dată bila și dacă ating una dintre bilele plasate în cerc, au voie să mai arunce încă o dată. Câștigă cel care mută primul toate bilele afară din cerc.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii din grupurile multiculturale/ dezavantajate pot face pereche cu ceilalți participanți. Distanța dintre cele două cercuri poate să crească/decrească.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale simple, clare; instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație.
<b>Evaluare</b>		Discuții cu elevii despre cum s-au implicat în activitate, cum s-au simțit, dacă le-a plăcut activitatea.



<b>Numele activității</b>		<b>ZARURILE</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate fină și grosieră, dexteritate, coordonare oculo-manuală
	<b>abilități cognitive</b>	Gândire analitică, rezolvarea problemelor, creativitate, respectarea regulilor, atenție, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, observare, lucru în echipă
<b>Participanți</b>		Vârsta 6 ani +
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor



	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zaruri</li> </ul> <p>În funcție de joc, se pot folosi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mingi</li> <li>• mingiuțe din marmură</li> <li>• batistă etc.</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		În funcție de joc
<b>Locația</b>		Oriunde
<b>Pregătirea</b>		În funcție de joc
<b>Descrierea activității</b>		<p><i>Jocul cu zaruri (Aşik) și Jocul Inelului (Yüzük Oyunu).</i> Aceste două jocuri provin din Anatolia rurală. Primul joc se desfășoară cu precădere afară, deși se poate organiza și într-un spațiu închis. Cel de-al doilea se joacă înăuntru.</p> <p>Zarurile pot avea 6 laturi, însă cel mai des sunt utilizate sunt cele cu 4 laturi-plan, concav, convex, sinusoidală; mingiuțele din marmură sunt utilizate ca zaruri.</p> <p>Cele 6 laturi ale zarului pot avea denumiri diferite în funcție de regiune, regulile jocului etc. Uneori un zar mai mare și mai greu este utilizat pentru a lovi unul mic. Aceste zaruri pot fi folosite la mai multe jocuri: în cazul jocului Hicip, un jucător are o batistă înnodată, iar altul are un zar pe care îl ascunde în veșmintele (hainele) unui jucător, fără ca ceilalți să știe unde l-a ascuns. Apoi întreabă cine are zarul. Cei care nu ghicesc, sunt atinși cu batista înnodată. Cel care ghicește, va ascunde zarul .</p> <p>Jocul Aşik poate fi jucat în combinație cu alte jocuri, precum jocul astragal, jucat de fetele din orașul Tekirdag. Un jucător aruncă mingea în sus și până atinge pământul trebuie să adune cât mai multe zaruri.(combinație de joc cu zaruri și mingi de marmură)</p>
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Copiii din grupuri multiculturale/dezavantajate trebuie să ia parte la joc împreună cu ceilalți.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale clare și scurte, urmate de demonstrație. Utilizarea strategiilor de comunicare augmentativă și alternativă acolo unde este cazul.
<b>Evaluare</b>		Copiii vor exprima gradul de implicare în joc.



Numele activității		VÂND UNT, VÂND MIERE
Tipul activității (domeniu)		SPORTUL PENTRU TOȚI
Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)	abilități motorii	Motricitate grosieră, coordonare, viteză, echilibru
	abilități cognitive	Respectarea regulilor, atenție, concentrare, strategie, tactică, luarea deciziilor, orientare spațială
	abilități sociale	Comunicare, colaborare, interacțiune, fair-play
Participanți		Minim 6 - maxim 30 de participanți, 3-6 ani
Resurse	umane	Profesor
	materiale	-
	financiare	-
Durata activității		20-30 de minute
Locația		În aer liber
Pregătirea		-
Descrierea activității		<p>Participanții stau într-un cerc pe podea, uitându-se unii la alții. Un copil ales la întâmplare, ia o batistă, face un nod într-un colț și cântă un cântec care dă și numele jocului:</p> <p><i>” Vând unt, vând miere Stăpânul meu a murit și le vând eu Bradul stăpânului meu este galben Dacă îl vând iau 15 lire Zam-bak, Zum -bak Întoarce-te și uită-te bine în spatele tău”</i></p> <p>Participantul ales merge împrejur și pune batista în spatele unuia dintre jucători, fără să fie văzut. Cât de repede posibil, jucătorul în spatele căruia a fost pusă batista, o ia și începe să alerge împrejurul cercului, pentru a prinde jucătorul care a pus batista. Dacă acesta nu este prins și ocupă locul gol lăsat de celălalt jucător, acesta va începe să cânte și să pună batista în spatele altui copil. Dacă însă este prins, începe să cânte din nou și să pună batista în spatele altui copil.</p>
Adaptări necesare	materiale și echipamente	-
	reguli	Elevii din grupurile multiculturale/ dezavantajate trebuie să se amestece în grupul celorlalți participanți.
	context	-
	strategii de comunicare	Comenzi verbale clare; instructajul verbal va fi însoțit de demonstrație





		Utilizarea de elemente de comunicare augmentativă pentru elevii care au dificultăți cu înțelegerea sau exprimarea verbală
<b>Evaluare</b>		În cadrul discuțiilor cu copiii, profesorul încearcă să afle măsura în care fiecare a participat și s-a implicat în activitate, dacă le-a plăcut și ce sentimente au avut în timpul activității.



<b>Numele activității</b>		<b>MANGALA</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Moricitate fină și grosieră dexteritate, coordonare oculo-manuală
	<b>abilități cognitive</b>	Gândire analitică, rezolvarea problemelor, creativitate, respectarea regulilor, atenție, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, observare, lucru în echipă
<b>Participanți</b>		Cel puțin 2 participanți, vârsta min. 6 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	• tablă-masă-scaun • pietre
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		40 minute
<b>Locația</b>		Aer liber
<b>Pregătirea</b>		2 cercuri: un cerc cu diametrul 30 cm, un al doilea cerc cu un diametru mai mare decât primul, desenat la cel puțin 2 m distanță față de primul
<b>Descrierea activității</b>		Fiecare jucător sapă, în linie, 7 gropițe în pământ. Vor fi astfel 2 rânduri așezate față în față, cu câte 7 gropițe. Vor pune 5 pietricele în fiecare gropiță. Pe rând, fiecare jucător ia pietricelele dintr-o gropiță ce se află pe partea sa și le



		distribuie una câte una în celelalte gropi, începând cu prima groapă ce se află pe partea dreaptă a gropiței din care a luat pietrele. Jocul se termină atunci când toate cele 14 gropi sunt goale. Apoi pietrele sunt așezate câte 5, în fiecare groapă. Jucătorul ale cărui pietre depășește numărul necesar pentru a umple gropițele, va câștiga.
	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii din grupurile multiculturale/dezavantajate vor forma pereche cu un coleg .
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale clare și scurte urmate de demonstrație. Utilizarea strategiilor de comunicare augmentativă și alternativă acolo unde este cazul.
<b>Evaluare</b>		Copiii vor exprima gradul de implicare în joc.



<b>Numele activității</b>		<b>TRAGE FRÂNGHIA!</b>
<b>Tipul activității (domeniu)</b>		<b>SPORTUL PENTRU TOȚI</b>
<b>Obiective (dezvoltarea abilităților și competențelor)</b>	<b>abilități motorii</b>	Motricitate grosieră, coordonare, forță, echilibru
	<b>abilități cognitive</b>	Gândire analitică, rezolvarea problemelor, creativitate, respectarea regulilor, atenție, orientare spațială
	<b>abilități sociale</b>	Comunicare, colaborare, interacțiune, observare, lucru în echipă
<b>Participanți</b>		Min 6- max. 16 participanți; vârsta min. 4 ani
<b>Resurse</b>	<b>umane</b>	Profesor
	<b>materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• coardă groasă</li> <li>• cretă/ scotch</li> </ul>
	<b>financiare</b>	-
<b>Durata activității</b>		15 minute



<b>Locația</b>		Oriunde
<b>Pregătirea</b>		-
<b>Descrierea activității</b>		Participanții se vor împărți singuri în două grupe: 2 copii vor alege pe rând jucătorii, folosindu-se de diverse rime. Când s-au format 2 echipe egale, se trage o line, și folosind o coardă groasă, fiecare echipă va încerca să tragă echipa adversă peste linia trasată.
<b>Adaptări necesare</b>	<b>materiale și echipamente</b>	-
	<b>reguli</b>	Elevii din grupurile multiculturale/dezavantajate vor face parte din ambele echipe.
	<b>context</b>	-
	<b>strategii de comunicare</b>	Comenzi verbale clare și scurte, urmate de demonstrație. Utilizarea strategiilor de comunicare augmentativă și alternativă acolo unde este cazul.
<b>Evaluare</b>		Elevii se vor felicita între ei.





Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene

„Nonformal Activities For Inclusive Groups of Students”  
2016-2018. Erasmus+, KA2  
Project no: 2016-1-RO01-KA201-024566





**D**esfășurarea activităților nonformale cu grupuri incluzive de elevi timp de aproape doi ani, pe perioada implementării proiectului, a adus numeroase schimbări și a produs un impact deosebit asupra cadrelor didactice, elevilor și altor participanți implicați. Aproximativ 200 de cadre didactice au parcurs cursul de formare NON4MAL 4 ALL, învățând cum să proiecteze și să desfășoare activități non-formale cu grupul de elevi incluziv al clasei/din școală, astfel încât să încurajeze și să obțină participarea egală a tuturor elevilor, indiferent de problemele cu care aceștia se confruntă și nevoile speciale pe care le au. Participând la cursuri, profesorii au avut posibilitatea să realizeze o rețea de cooperare, să schimbe idei practice, astfel încât experiența dobândită în timpul cursului să fie cu atât mai valoroasă prin transferul de bune practici între cadrele didactice.

Elevii au avut oportunitatea de a participa la jocuri și activități nonformale variate, corespunzătoare propriilor interese, talente și adaptate în funcție de propriile nevoi, astfel încât, într-un context interesant, flexibil și atractiv, au avut prilejul să petreacă împreună timp de calitate, să se cunoască mai bine, să valorizeze participarea fiecăruia și să se distreze împreună, legând prietenii durabile.

Coeziunea grupurilor școlare a crescut, fapt remarcat de cadrele didactice dar și de alți adulți participanți la activitățile desfășurate (părinți, facilitatori, voluntari etc.), aceștia din urmă manifestând de asemenea o scădere a atitudinii de evitare a elevilor cu diferite nevoi speciale din cadrul activităților extrașcolare și extracurriculare.

În cadrul instituțiilor școlare participante la proiect a crescut simțitor procentul participării elevilor cu nevoi speciale și în situații de risc de abandon școlar la activitățile nonformale și, concomitent, la cele educaționale. S-au remarcat de asemenea schimbări în atitudinea față de participarea elevilor cu dizabilități sau alte nevoi educaționale speciale la activitățile grupului, atât școlare cât și extrașcolare/extracurriculare, prin deschiderea față de diversitate, prin cunoașterea, acceptarea și valorizarea tuturor membrilor din grup, prin dezvoltarea gradului de toleranță, empatie și reciprocitate socială - în sensul de oferi/primire de ajutor când și unde este nevoie -, apariția altruismului și a umanității ca atitudine generală de grijă față de semenii. Rezultatul imediat este cel de favorizare a incluziunii școlare a elevilor cu dizabilități sau în situații de risc, printr-un efect de acceptare cu dublu sens: copiii cu nevoi speciale se simt bine în grupul de elevi și și mai doresc participarea împreună cu acesta la activități diverse iar ceilalți membri ai grupului cunosc potențialul elevilor cu dizabilități și aflați în situații de risc, îl valorizează, îl respectă, ceea ce duce la o atmosferă relaxantă și de distracție în compania lor.



Educația nonformală contribuie nu doar la dezvoltarea maximală a potențialului copiilor, ci și la conturarea unei personalități armonioase. Rezultatele activităților nonformale prezentate în acest ghid de bune practici vizează mai multe paliere de dezvoltare ale elevilor participanți: motric, afectiv, autonomie, socializare etc.. Dintre acestea, cele mai importante rezultate care au condus și la atingerea obiectivelor proiectului sunt:

- ✚ *Creșterea incluziunii școlare și sociale în grupul de elevi;*
- ✚ *Creșterea participării active a elevilor cu cerințe educaționale speciale la viața socială a grupului clasei și al școlii din care face parte.*

Printre alte rezultate obținute în urma implicării copiilor în activitățile nonformale menționăm:

- ✚ *Creșterea gradului de independență personală și socială;*
- ✚ *Stimularea responsabilității în diverse situații de viață;*
- ✚ *Formarea corectă a imagini de sine;*
- ✚ *Creșterea nivelului de autocunoaștere, cunoașterii celorlalți și a mediului înconjurător;*
- ✚ *Dezvoltarea sensibilității, a gustului estetic și talentelor artistice;*
- ✚ *Formarea și dezvoltarea psihomotricității și antrenarea tuturor proceselor psihice și motorii, dezvoltarea aptitudinilor sportive;*
- ✚ *Echilibrarea și armonizarea personalității copilului prin cultivarea unor trăsături de caracter pozitive: cinste, fairplay, altruism, toleranță, deschidere față de nou, adaptabilitate la schimbare și la nou, respect reciproc și valorizarea celuilalt;*
- ✚ *Dezvoltarea sociabilității copilului, interiorizarea unor comportamente sociale adaptative și a normelor de conduită socială ale grupului din care face parte;*
- ✚ *Îmbunătățirea comunicării și relaționării sociale, dezvoltarea empatiei;*
- ✚ *Sprijinirea relațiilor interpersonale, dezvoltarea toleranței, acceptarea și valorizarea diversității;*
- ✚ *Manifestarea acceptării și respectului față de alte persoane în contexte sociale diferite;*
- ✚ *Educarea sensibilității și a echilibrului afectiv;*
- ✚ *Exprimarea propriilor emoții și sentimente în relațiile cu cei din jur, într-o manieră asertivă, onestă, lipsită de criticism, agresiune sau devalorizare a părerilor celorlalți;*
- ✚ *Creșterea gradului de responsabilitate socială și a cetățeniei active.*





## PRECIZARE

*"Sprijinul Comisiei Europene  
pentru producerea acestei  
publicații nu constituie o aprobare  
a conținutului care reflectă doar  
opinia autorilor, iar Comisia nu  
poate fi trasă la răspundere pentru  
orice utilizare a informațiilor  
conținute în acesta."*



*Tehnoredactare, editare și grafică digitală: prof. COTESCU CRISTINA*