Victoria Maximciuc
Natalia Kuzminkina

CAMERA SENZORIALĂ ÎN ABILITAREA COPIILOR

Ghid metodic

Chișinău, 2015

Recomdat spre editare de Catedra Psihopedagogie Specială
UPS "Ion Creangă" din Chișinău
Proces-verbal nr. 7 din 25.02.2014

Este aprobat pentru editare de Senatul Universității Pedagogice de Stat
"Ion Creangă" din 24.09.2015, process verbal nr.1

Referenții:

Valentina Olărescu, doctor în psihologie, conferențiar universitar,
Catedra Psihopedagogie Specială, UPS "Ion Creangă" din Chișinău

Maria Rotaru, doctor în pedagogie, conferențiar universitar,
Catedra Psihopedagogie Specială, UPS "Ion Creangă" din Chișinău

Svetlana Goncearuc, doctor în pedagogie, conferențiar universitar,
Șef de Catedră Științe Psihopedagogice și Socioumanistice, USEFS

ARGUMENT

Primele camere senzoriale pentru tratamentul psihic au apărut în anii‘70 în Olanda și în anii ‘80 ai sec. XIX în Marea Britanie. Primul seminar științific privind aplicarea camelor senzoriale în dezvoltarea cognitivă și emoțional-volitivă a avut loc în Rusia. În literatura de specialitate, tot mai des depistăm materiale privind rolul camerei senzoriale privind dezvoltarea copiilor cu dizabilităţi.

În *Ghidul metodic* este prezentată experienţa de lucru ce ţine de reabilitarea/ abilitarea copiilor cu dizabilităţi și a celor cu dezvoltare obișnuită.

În *Ghid* sunt prezentate materiale metodice privind desfășurarea activităţilor pentru copiii cu dezvoltare obișnuită și pentru cei cu dizabilităţi.

Materialele sunt aprobate la Gradiniţa-creșă nr. 167 pentru copiii cu deficienţe auditive și multiple din mun. Chișinău.

PREMISELE ȘTIINȚIFICE PRIVIND IMPORTANȚA CAMEREI SENZORIALE

Pentru prima dată conceptul de "camera senzorială" a fost introdusă de către medicul și pedagogul italian M.Montessori. În opinia M. Montesori, camera senzorială este un mediu cu un conținut masiv de materiale autodidactice. Savanta menționa că în camera senzorială este organizată și desfășurată educația cosmică. Conform acestei păreri, copilul primește multe reprezentări imediat. Astăzi, această expunere corespunde conceptului despre camera senzorială.

Dezvoltarea senzoriomotorie după sistemul M. Montesori are loc prin intermediul materialului didactic, unde copiii fac cunoștință cu diferite senzații (tactile, vizuale, vibrotactile). Ideile M.Montesori găsesc aplicare și în sistemele moderne de educație senzorială.

Conceptul mediului multisenzorial a fost propus de psihologi americani Cleland și Clark [12], în 1966. Psihologii au promovat posibilitățile de îmbunătățire a dezvoltarii, comunicarii, modificării comportamentului și relațiilor persoanelor cu deficiențe cognitive, hiperactivitate și autism prin stimularea simțurilor.

La mijlocul anilor '70, ai sec. XX în Olanda, Ad Verheul și Jan Hulsegge [11] au continut să dezvolte conceptul de mediu multisenzorial în timp ce lucrau cu persoane instituționalizate cu dizabilități severe. Savanții au organizat un cort senzorial experimental umplut cu efecte simple, cum ar fi un ventilator suflare, cerneală amestecată cu apă și proiectate pe un ecran, instrumente muzicale, obiecte tactile, sticle de parfum, săpunuri și alimente gustoase.

Terapia de integrare senzorială se bazează pe teoria de integrare senzorială a psihologului A. Jean Ayres [2]. Este o teorie care descrie modul în care procesul de prelucrare și integrarea informațiilor senzoriale din organism și mediul înconjurător contribuie la reglarea emoțională și a comportamentului. Aceasta teorie bazată pe perspective de cercetari originale clinice a revoluționat practica în terapia ocupațională cu copii.

Aplicarea camerei senzoriale este bazată pe teoria înțelegerii psihicului uman, în care este accentuat sprijinul și dezvoltarea lumii interioare a persoanei. Lumea interioară a omul tinde spre autorealizare, autoperfecționăre, atingerea sănătății fizice și psihice. Tendința spre autorealizare și perfecționare sunt bazele pentru abilitarea și reabilitarea persoanei.

Primele cercetări științifice au aparut în unele reviste științifice la începutul anilor 90 ai sec. XX, fiind în ascendență după 1994. Aceste publicații au aparut în Marea Britanie, Olanda, SUA și Rusia. Nici o lucrare științifică nu a depistat efecte negative sau neutrale. Unele lucrări au confirmat nivelul mai mare de eficiență prin aplicarea camerei senzoriale comparativ cu metodele alternative.

Sedințele petrecute în camera senzorială deseori se petrec cu muzică, aromoterapie și ludoterapie. Ele provoacă diferite impresii emoționale, care sunt menținute de către efectele luminoase colore. Aici, un rol important aparține analizatorului vizual, prin care pătrund 90% de informație. Analizatorul vizual este partea creierului special scos la periferie.

Autorul atlasului de culori B.E. Rabkin la acea vreme, a propus pentru diminuarea oboselii vizuale și generale folosirea culorilor cromatice ale locurilor de muncă în orașele localizate pe partea nordică a fostei USSR. Autorul conticiza că: „Principiul important al arangamentului color este evitarea monotoniei". Cercetările au confirmat că colorația locurilor de muncă diminuează încordarea vizuală și nervoasă și diminuarea accidentelor la serviciu.

Conform viziunii asupra camerei senzoriale, cercetătorii V. Jevnerov, L. Bareaeva, Iu Galiamova [10] determină trei blocuri: mediul camerei senzoriale întunecate, mediul camerei senzoriale luminoase și mediul camerei pentru dezvoltarea senzomotorie.

Camera senzorială permite realizarea urmatoarelor activități psihologice și psihoterapeutice:

- relaxarea, diminuarea încordării emoționale și musculare;
- stimularea senzațiilor și a psihomotricității a copiilor;
- fixărea privirii, menținerea interesului cognitiv;
- creșterea activității psihice prin stimularea emoțiilor pozitive;
- dezvoltarea creativității și imaginației;
- psihocorecția stărilor psihoemoționale.

În camera senzorială se află mai mulți stimuli printre care și cei cromatici. Este dovedit că energia luminii are un impact stimulator asupra sistemului nervos central. Demianov a constatat că copiii care s-au aflat în starea de "foame cromatică„ au fost diagnosticați cu reținere în dezvoltarea psihică. Însă care este totuși impactul asupra sistemul nervos central nu a fost cercetat suficient. În literatura de specialitate este descris că culoarea roșie are efect de activizare și stimulare; portocalie – restabilește, încălzește, stimu-

lează; galbenă – tonizează, verde – relaxează, liniștește; albastră – liniștește, răcește emoțiile; violet-inspiră, liniștește, diminuiază încordarea. S-a observat că culorile strălucitoare, luminoase îi atrag pe copii și îi bucură. S-a constatat că roșul și galbenul îi liniștesc pe copii. Fondatorul Școlii Waldorf Rudolf Stainer propunea educatorilor să folosească culoarea roșie pentru liniștirea copiilor, însă care structuri și funcții ale sistemului nervos central necesită stimularea cromatică pentru dezvoltarea obișnuită nu se cunoaște.

În literatura de specialitate sunt menționate relațiile dintre senzații și sentimente. Stimulii formează atât senzație, cât și atitudine față de acestă senzație. Lumina ca stimul exterior facilitează apariția emoțiilor, dar le face și obiective. Altă trasatură importantă este legătură dintre o anumită culoare și emoție. L.A. Șvarț [17] a depistat schimbarea sensibilității cromatice în depedență de starea emoțională. Emoțiile pozitive corelează cu creșterea senbilității la culoarile roșie și galbenă și diminuează la culoarile verde și albastră.

Noțiunile despre mediul senzorial se formează datorită particularităților dezvoltării capacităților psihomotorii. Analizînd schema capacităților psihomotorii după B.P. Ozerov [7], constatăm că ea include componentele motor și psihic. Componentele de grup includ: psihic, senzorial, motor și energetic. Componentele de grup se diviezază la rândul lor la componente speciale: gîndire, memorie, atenție, voință, sensibilitate diferențiată, memorie motorie, coordonarea mișcărilor, capacități ale sistemului respirator și cel cardiovascular.

Percepția este baza pentru dezvoltarea componentelor funcțiilor psihomotrice. Percepția este privită ca o reflexie integră a obiectelor, a situațiilor și evinementelor apărute în rezultatul impactului stimulilor fizici asupra receptorilor. Nivelul dezvoltării funcțiilor psihomotrice este dependent de dezvoltarea funcțiilor senzoriale. Este determinat nivelul operațional al senzațiilor prezentat prin operațiile perceptive (procedee de executare a acținunilor perceptive). Pentru activitatea perceptivă este important aspectul motivațioonal – personal. El este observat odată cu apariția cercetărilor perceptive și manipulării practice.

Dezvoltarea perceperii are loc prin intermediul dezvoltării acțiunilor perceptive. Acțiunea perceptivă prevede evidențierea conștientă a particularităților senzațiilor într-o anumită situație. Ca urmare, apare o imagine corespuzatoare. Are loc un proces continuu de comparare a perceperii cu originalul, verificarea și corectarea imaginii.

Cu timpul, acțiunile perceptive domină asupra activităților motorii. Perfecționarea acțiunilor perceptive facilitează dezvoltarea unei cercetări exacte și compararea cu unele etaloane senzoriale. În așa mod sunt formate formele, dimensiunele și culorile. După A.V. Zaporojeț [4], omul însușește mai întîi etaloane senzoriale și apoi sistemul înreg al experienței senzoriale.

Pe parcursul dezvoltării percepției, acțiunile exterioare se automatizează, se interiozează și se transformă într-un plan mintal, iar etaloanele sunt memorizate. Aceastea trebuie luate în considerare în proectarea activităților din camera senzorială: stimulii auditivi, vizuali și tactili treptat vor căpăta independență relativă și logică proprie de dezvoltare.

Odată cu dezvoltarea perceperii are lor specializarea semnelor spațiale ale obiectelor. Pentru formarea noțiunilor adecvate copilul trebuie să acumuleze un bagaj de senzații, să cunoască particularitățile obiectelor. Toate acestea sporesc dezvoltarea creativității și diminuarea friciilor.

Trebuie de menționat că pe parcursul activităților în camera senzorială o anumită formațiune psihică nu este pur și simplu o reflexie a obiectelor și trasaturilor lor, ci este rezultatul a unei reflexii introdusă în activitate, atitudinea activă a subiectului față de obiectele și particularitățile lor (V.N. Zincenko [5]).

Formarea perceperii spațiale este proporțională cu dezvoltarea experienței de viață și generalizarea cunoștințelor despre mediul exterior. Acest fenomen este susținut de către un mediu organizat (camera senzorială). Camera senzorială permite realizarea diferitor tipuri de sinteze senzoriale în procesul reflexiei relațiilor spațiale.

Pentru organizarea corectă a activităților în camera senzorială trebuie de ținut cont de perceperea spațiului, ca unul din reflexiile relațiilor dintre obiecte. Diferențierea și generalizarea relațiilor dintre obiectele percepute este un proces reversibil. O parte este perceptivă, alta constată relațiile dintre obiecte și se referă la gîndire. Unificarea părții perceptive și logice determină pregătirea copilului la reflexia unor relații mai complexe între obiecte.

Pentru organizarea camerei senzoriale întunecate trebuie de atras atenție asupra cîmpului auditiv: volumul informației, localizarea spațială.

Echipamentul pentru stimularea senzațiilor tactile se alege conform vârstei copiilor, particularităților dezvoltării motorii.

Pentru a înțelege mai bine problema importanței perceperii aplicată în camera senzorială și rolul în dezvoltarea psihică a copilului vom face referință

la lucrarea lui D. Bruner [3]. Autorul menționează două tipuri determinante perceperii: autocronic și comportamental. Determinantele autocronice generează particularitățile electrochimice ale receptorilor și ale sistemului nervos. Determintele comportamentale includ funcțiile de adaptare a organismului, care au capacități de control și reglare a funcțiilor mai complexe decît perceperea. Acestea sunt legile de învățare și motivare, particularitățile dinamice ale personalității (extravert și intravert), necesitățile sociale și pozițiile. În realizarea determinantelor comportamentale se află procesele fiziologice. Proiectarea activităților în camera senzorială este bazată pe interactivitatea dintre procesele fiziologice și particularitățile personale și este deosebit de important în organizarea activităților cu copiii cu dizabilități.

Pe parcursul realizării activităților în camera senzorială are loc dezvoltarea proceselor cognitive. Bineînțeles, are loc dezvoltarea activității de gîndire (a analizei, sintezei, generalizării, clasificării), dezvoltarea capacităților cognitive, acțiunilor de orientare și a limbajului. Pentru însușirea acestor deprinderi, un rol important îi aparține acțiunilor de înlocuire, simbolizare, modelare. Mediul interactiv permite schimbarea spațiului, găsirea indicațiilor noi ale obiectelor, aplicarea creativității pentru a prezenta panouri noi. Coloana cu bule, balonul de sticlă, proiectorul permit apariția imaginilor noi și stimulează dezvoltarea creativității la copiii, adolescenți și la persoanele cu dizabilități.

În mod special, aplicarea echipamentului interactiv pentru copiii cu dizabilități din camera senzorială facilitează formarea orientării în sarcină, cautarea activă a scopului, care este întărită de către un șir de stimuli auditivi, tactili și vizuali. Este binevenită aplicarea camerei senzoriale întunecate la etapele începiente de lucru cu copiii cu dizabilitate mentală severă.

Un rol important pentru dezvoltarea gîndirii au reprezentările, care pot fi de asemenea formate în mediu interactiv al camerei senzoriale. Reprezentările se bazează pe scheme și modelare cu aplicarea codurilor verbale, grafice, imaginativ- motore. Înteractivitatea cu diferit echipament din camera senzorială formează reprezentările de tipul model, reflectînd obiectele în caracteristici importante și neobișnuite. De exemplu, înotul în bazinul uscat în camera senzorială întunecată. Astfel de reprezentări schematice sunt binevenite pentru dezvoltarea operațiunilor în plan mental. Aceste modele schematice sunt obiecte pentru modelarea practică cu aplicarea alfabetelor de codare în procesul activității simbolico-modelate a diferitelor tipuri de activități (jocul, construire și comunicare).

Mediul interactiv din camera senzorială permite crearea unor imagini și reprezentări facilitând și redarea, reproducerea situațiilor reale și ireale susținute de către stimulii vizuali, auditivi și tactili. Ca rezultat final are loc sporirea comunicării și cunoștința unui spațiul multidimensional.

ECHIPAMENTUL DIN CAMERA SENZORIALĂ

Echipamentul	**Indicațiile**	**Tipuri și forme de lucru**
Suprafaţa moale de pe podea	Relaxarea Diminuarea emoţiilor negative Dezvoltarea imaginaţiei Dezvoltarea lateralizării, motricităţii, noţiunilor spaţiale Autoreglarea stării psihologice	Exerciţii pentru relaxare Exerciţii pentru dezvoltarea imaginaţiei Jocuri pentru diminuarea agresivităţii
Insula moale	Reabilitarea stării neuropsihice Relaxarea Diminuarea stărilor emoţionale Autoreglarea stării psihologice	Exerciţiul „Zîmbet” Complex de exerciţii pentru relaxare Complex de exerciţii pentru imaginaţie
Plasa elastică/ trambulina	Dezvoltarea motricităţii, coordonării mişcărilor, aparatului vestibular, învingerea fricii, materializarea proceselor psihice	Exerciţii: alergări, sarituri
Bazinul uscat	Diminuarea încordării emoţionale Diminuarea tonusului muscular Dezvoltarea sensibilităţii tactile și chinestezice perceperii spaţiale, sensibilităţii proprioceptive	Jocul „Marea ” Imitarea înotului Jocuri pentru diminuarea agresivităţii Jocuri pentru diminuarea anxietăţii Exerciţii pentru relaxare Ședinţe pentru relaxare psihofizică Jocuri pentru imaginaţie
Preșuri senzoriale	Dezvoltarea proprioreceptivităţii; coordonarea mișcărilor, sensibilităţii chinestezice, gîndirii; dezvoltarea capacităţii de a forma deprinderi de a transmite stările emoţionale prin limbaj; dezvoltarea atenţiei voluntare	Jocuri – călătorii Jocuri pentru diminuarea anxietăţii Jocuri pentru imaginaţie Jocul „Cine după cine” Jocul „Lent și repede”

Bazinul mic cu apă	Dezvoltarea sensibilității tactile și chinestezice	Jocul „Merg prin apa izvorului” Jocul „Cald, rece” Jocul „Uscat și umed”
Podișorul	Coordonarea mișcărilor Dezvoltarea aparatului vestibular, capacității de a merge pe un spațiu îngust, dezvoltarea capacității de a merge conform unor orientări, dezvoltarea atenției și memoriei voluntare	Jocul „O călătorie prin toate anotimpurile” Jocul „Patru stihii” Jocul „După urme” Jocul „Păstrează echilibrul”
Planta-havuz	Dezvoltarea atenției voluntare, perceperii, gîndirii, activizarea emoțiilor pozitive, relaxarea, formarea autoreglării	Terapie prin poveste Meloterapie Artterapie Exercițiul „Fii atent” Exercițiul „Păsărelele la izvor”
Cubul „Tvizler”	Dezvoltarea gîndirii, coordonării oculomotorii, comunicării, diminuarea stresului, reacțiilor emoționale negative, formarea deprinderilor de autocontrol și autoreglare	Jocul „Mergi prin labirint”, „Cine mai repede”, „Treci prin labirint cu ochii închiși”
Spirala încurcată	Dezvoltarea coordonării oculomotorii, a orientării în spațiu, a coordonării analizatorului vizual și auditiv, dezvoltarea atenției auditive	Jocurile „Observă, ascultă și prinde”, „Mișcă mingea”
Centrul pentru dezvoltarea senzațiilor tactile	Activizarea proceselor cognitive, dezvoltarea imaginației, limbajului, motricității fine	Jocurile „Caută și arată”, „Atinge și spune”, exercițiul „Descrie obiectul”
Centrul activității de dezvoltare	Stimularea activității individuale și în grup. Dezvoltarea deprinderilor comunicative, a gîndirii, atenției, motricității fine, a coordonării mișcării, a sensibilității vizuale și auditive	Jocuri cu jucării sonore

Centrul jocurilor relaxante	Stimularea senzațiilor tactile și vizuale. Dezvoltarea comunicării și proceselor cognitive	Jocurile „Arată suprafețele moi și dure”, „Descrie obiectul”
Influenţe de vibraţie şi de lumină	Dezvoltarea percepерii vizuale și a senzațiilor tactile, activizarea atenției	Terapia prin poveste, terapia prin culori, exerciţiile „Dansul mingilor”, „Culorile”
Oglinda	Dezvoltarea expresiei mimice și a încrederii în sine	Jocurile „Ghicește emoția”, „Clovnii”, „Maimuţele”, „Salutul”
Centrul muzical	Relaxarea, stimularea activităţii, formarea deprinderilor de autoreglare	Aplicarea muzicii în jocuri
Set de mingi cu suprafeţe diferite	Dezvoltarea cognitivă, motricităţii fine, stimularea analizatorilor tactili	Exerciţii pentru „aprecirerea suprafeţelor” și a vitezei în dependenţa de materialul produs și a greutăţii
Setul de figuri geometrice	Dezvoltarea proceselor cognitive, a motricităţii, a sensibilităţii tactile	Exerciţii privind determinarea și compararea formei, materialului, mișcările cubului, cilindrului și conului
Proeictorul	Dezvoltarea percepţiei vizuale, diminuarea anxietăţii	Exerciţii pentru dezvoltarea percepерii vizuale, exerciţii de relaxare
Coloana cu bule	Dezvoltarea percepţiei vizuale, activizarea atenţiei și diminuarea fricii	Exerciţii pentru dezvoltarea percepţiei vizuale și exerciţii de relaxare
Balonul strălucit	Diminuarea încordării emoţionale, dezvoltarea percepерii tactile, chinestezice, proprioreceptive, vizuale	Exerciţii privind determinarea culorilor, caracteristici spaţiale, relaxare

PLANIFICAREA ORIENTATRIVE A ACTIVITĂȚILOR

Octombrie

Activitatea nr. 1

Scopul: familizarea cu camera sensorială.
Obiective:

- captarea atenței;
- formarea deprinderilor de relaxare.

1. Cunoștința cu camera magică
   Jocul „Salutare”
2. Jocul „Călătorie”
   Bazinul mic cu apă
   Preșuri senzoriale
3. Jocuri
   Centrul activității stimulative
   Spirală încurcată
   Centrul jocurilor relaxante
   Centrul tactilității
   Cubul „Tvizler”
   Relaxarea „Odihnă în pădure”
   Ritualul finisării activității

Activitatea nr. 2

Scopul: formarea senzațiilor vizuale.
Obiective:

- formarea senzației vizuale;
- schimbarea vitezei mișcărilor.

1. Ritualul începerii activității
2. Jocul „Repede, lent”
   Preșuri senzoriale
3. Jocuri cu jucării de apă
4. Exercițiul „Dansul mingilor”
5. Ritualul finisării activității.

Activitatea nr. 3

Scopul: dezvoltarea senzațiilor tactile.
Obiective:

- dezvoltarea senzațiilor tactile;
- dezvoltarea fixarii privirii.

1. Ritualul începerii activităţii
   Jocul „Uscat, umed”
   Bazinul mic cu apă
2. Exerciţiul „Într-o pădure”
   Planta-havuz
3. Jocul „Ascultă și prinde”
   Spirala încurcată
4. Jocuri în centrul de dezvoltare a senzaţiilor tactile
5. Jocul „O mare din mingi”
6. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 4

Scopul: dezvoltarea senzațiilor vizuale.
Obiective:

- dezvoltarea senzațiilor vizuale.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Cine după cine”
   - Preșuri senzoriale
3. Sărituri pe plasa elastică/trambulină
4. Jocuri cu jucării de apă
   Centrul activităţii de dezvoltare
5. „Caută după culori”
6. Exerciţiul „Culoarea mea preferată”
   Acvalampa
7. Relaxarea „Odihnă la mare”
8. Ritualul finisării activităţii.

Noiembrie

Activitatea nr. 5

Scopul: familizarea cu stările emoționale.
Obiective:

- cunoașterea stărilor emoționale;
- dezvoltarea autoreglării.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Maimuțele”
   - oglinda
3. Jocul „Clovnii”
   - oglinda
4. Jocul „Gimnastica veselă”
   - pardoseala
5. Jocul „Piatra și steaua”
   - pardoseala
6. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 6

Scopul: formarea senzațiilor vizuale.
Obiective:

- formarea snzațiilor vizuale și diferențierea lor.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul – călătorie
   - pardoseala
3. Jocul „Descrieți obiectul”
   - centrul jocurilor liniștite
4. Jocul „Plimbare prin cele patru anotimpuri”
   - tabla echilibrată
5. Jocul „Dansul mingilor”
   - acvalampa
6. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 7

Scopul: dezvoltarea atenției, imaginației și limbajului.
Obiective:

- dezvoltarea atenției,
- dezvoltarea imaginației și limbajului.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul – călătorie
   Preșuri senzoriale
   • bazinul mic cu apă
3. Trainingul dezvoltării senzaţiilor
   • centrul jocurilor liniștite
4. Jocul „Caută și arată”
   Centrul jocurilor liniștite
5. Relaxarea „Ohihnă la izvor”
6. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 8

Scopul: depașirea fricii.
Obiective:

- familizarea cu tehnici de depașirea fricii.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Povestirea „Cum să învingem frica”
3. Convorbirea despre frică
4. Exerciţiul „Frica are ochi mare”
5. Artterapia „Desenăm frica noastră”
6. Exerciţiul „Lichidăm frica noastră”
7. Exerciţiul „Ha!”
8. Ritualul finisării activităţii.

Decembrie

Activitatea nr. 9

Scopul: dezvoltarea atenției voluntare și a coordonării oculomotorii.
Obiective:

- dezvoltarea atenției voluntarea și coordonării oculomotorii;
- dezvoltarea senzațiilor vizuale.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Convorbire
3. Jocul „Calatorie prin labirint”
   ● cubul „Tvizler”
4. Jocul „Călătorie”
   ● preşuri senzoriale
5. Jocul „Fii atent”
   ● planta – havuz
6. Relaxarea „Odihnă în pădure”
7. Ritualul finisării activităţii

Activitatea nr. 10

Scopul: dezvoltarea senzațiilor tactile.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea senzațiilor tactile.
1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Cine după cine”
   ● preşuri senzoriale
3. Jocul cu jucării cu apă „Îmbracă inelul”
   ● centrul de dezvoltare a activităţii
4. Exerciţiul „Mişcă mingea şi prinde-o”
   ● spirala încurcată
5. Jocul „Mergi prin labirint”
   ● cubul „Tvizer”
6. Jocul „Iepuraşul – soare”
   ● balonul cu oglindă
7. Ritualul finisării activităţii

Activitatea nr. 11

Scopul: dezvoltarea senzațiilor vizuale şi tactile.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea senzațiilor vizuale şi tactile.
1. Ritualul începerii activităţii
2. Trainingul senzaţiilor tactile
   ● centrul jocurilor liniştite

3. Exerciţiul „Dansul mingilor”
   ● acvalampa
4. Jocul „Perna încapaţinată”
   ● pernuţe moi
5. Exerciţiul „Marea cu baloane”
   ● bazinul uscat
6. Relaxarea „Odihnă pe malul mării”
7. Ritualul finisării activităţii

Activitatea nr. 12

Scopul: dezvoltarea senzațiilor vizuale și tactile.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea senzațiilor vizuale și tactile.
1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Mergi pe fundul mării”
   ● bazinul mic cu apă
3. Jocul „Repede, lent”
   ● preşuri senzoriale
4. Jocul „Respiră și gîndește-te”
   ● bazinul uscat
5. Jocul „Dansul mîinilor”
   ● acvalampa
6. Relaxarea „Noapte de vară”
7. Ritualul finisării activităţii

Ianuarie

Activitatea nr. 13

Scopul: dezvoltarea perceperii auditive și a imaginației.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea perceperii auditive și a imaginației
1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Ghicește dispoziția”
   ● oglinda
3. Exerciţiul „Ghicește sunetul”
   ● instrumentele muzicale

4. Jocurile pentru dezvoltarea imaginației „Gheața rece și vârtoasă” și „Pateul fierbinte”
5. Jocul „Iepurașul stelelor”
6. Relaxarea „În pădurea magică”
7. Ritualul finisării activității.

Activitatea nr. 14

Scopul: dezvoltarea senzațiilor auditive și vizuale.
Obiective:

- dezvoltarea senzațiilor auditive și vizuale.

1. Ritualul începerii activității
2. Jocul „Fierbinte – cald”
   - bazinul mic
3. „Jocul – călatorie”
   - prețuri senzoriale
4. Jocul „Ascultă și observă”
   - spirala încurcată
5. Jocul „De care culoare este mingea?”
   - spirala încurcată
6. Cunoașterea culorilor
   - acvalampa
7. Jocul „Respiră și gîndește-te”
   - bazinul uscat
8. Ritualul finisării activității.

Activitatea nr. 15

Scopul: dezvoltarea perceperii emoționale.
Obiective:

- dezvoltarea perceperii emoționale și autoreglarea.

1. Ritualul începerii activității
2. Exercițiul „Maimuțele”
   - oglinda
3. Jocul „Cine după cine”
   - prețuri senzoriale

4. Jocul „Mișcă și prinde jucăria”
   ● spirala încurcată
5. Jocul „Zîmbet”
6. Relaxarea „Fluturașul”
7. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 16

Scopul: dezvoltarea senzațiilor tactile și a imaginației.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea senzațiilor tactile și imaginației.
1.Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Caută și arată”
   ● centrul senzațiilor tactile
3. Sărituri pe plasa elastică/trambulină
4. Jocuri pentru dezvoltarea imaginaţiei
   ● bazinul uscat
5. Exerciţiul „Mingea mea”
   ● acvalampa
6. Relaxarea „Peștișorul”
7. Ritualul finisării activităţii.

Februarie

Activitatea nr. 17

Scopul: dezvoltarea emoțională.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea perceperii emoționale și a diferențierii emoționale, formarea autoreglării, diminuarea agresivității.
1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Ghicește dispoziţia”
   ● oglinda
3. Convorbirea despre „culorile” dispoziţiei
4. Artterapia „Desenează dipoziţia ta”
5. Terapia prin culori
   ● acvalampa
6. Relaxarea „Curcubeul”
7. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 18

Scopul: dezvoltarea emoțională.
Obiective:

- ➢ dezvoltarea perceperii emoționale și a diferențierii emoționale, formarea autoreglării, diminuarea agresivității.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „În pădurea magică”
   - planta-havuz
3. Jocul „Călătorie”
   - preșuri senzoriale
4. Jocuri pentru diminuarea agresivităţii „Du-te, du-te, supărare”
   - bazinul uscat
5. Exerciţiul „Fugi, răutate, fugi”
   - cubul „Tvizler”
6. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 19

Scopul: dezvoltarea senzațiilor tactile și a senzațiilor olfactive.
Obiective:

- ➢ dezvoltarea senzațiilor tactile și a senzațiilor olfactive.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Clovnii”
   - oglinda
3. Exerciţiul „Labirintul”
   - cubul Tvizler
4. Sărituri pe plasa elastică/trambulină
5. Jocul „Descrie obiectul”
   - centrul jocurilor liniștite
6. Mirosul meu preferat
   - aromoset
7. Relaxarea „O noapte de vară”
8. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 20

Scopul: dezvoltarea senzațiilor tactile și a senzațiilor olfactive.
Obiective:

- ➢ dezvoltarea senzațiilor tactile și a senzațiilor olfactive.

1. Ritualul începerii activității
2. Terapia prin poveste
   - planta-havuz
3. Jocul „Caută și arată”
   - centrul senzațiilor tactile
4. Jocul „Ghicește obiectul”
   - centrul jocurilor liniștite
5. Jocul „Respiră și gîndește”
   - bazinul uscat
6. Relaxarea „Somnul magic”
7. Ritualul finisării activității.

Martie

Activitatea nr. 21

Scopul: diminuarea emoțiilor negative și a proprioceptiei.
Obiective:

- ➢ diminuarea emoțiilor negative și a proprioceptiei

1. Ritualul începerii activității
2. Jocul „Repede – lent”
   - prețuri senzoriale
3. Jocul pentru dezvoltarea imaginației
4. Terapia prin poveste
   - planta-havuz
5. Exercițiul „Mersul prin labirint cu ochii închiși”
   - cubul Tvizler
6. Relaxarea „Curcubeul”
7. Ritualul finisării activității.

Activitatea nr. 22

Scopul: dezvoltarea senzațiilor vizuale.
Obiective:

- dezvoltarea senzațiilor vizuale.

1.Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Cald-rece”
   ● bazinul mic
3. Jocul „Cine după cine”
   ● preșuri senzoriale
4. Trainingul senzaţiilor tactile
5. Terapia prin culori
   ● acvalampa
6. Relaxarea „O noapte de vară”
7. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 23
Scopul: dezvoltarea senzațiilor tactile și depașirea fricii.
Obiective:

- dezvoltarea senzațiilor tactile și depașirea fricii.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Exerciţiul „Maimuţele”
   ● oglinda
3. Jocul „Descrie obiectul”
   ● centrul jocurilor liniștite
4. Jocul „Mișcă și prinde”
   ● spirala încurcată
5. Exerciţiul „Frica mea dispare”
6. Relaxarea „Somnul magic”
7. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 24

Scopul: dezvoltarea senzațiilor și imaginației
Obiective:

- dezvoltarea senzațiilor, dezvoltarea imaginațiilor

1. Ritualul începerii activităţii

2. Jocul „Umed și uscat”
   ● bazinul mic cu apă
3. Jocul „Păsărelele la izvor”
   ● planta-havuz
4. Jocuri pentru dezvoltarea imaginației
5. Exercițiul „O mare din mingi”
   ● bazinul uscat
6. Relaxarea „Odihnă la mare”
7. Ritualul finisării activității.

Aprilie

Activitatea nr. 25

Scopul: dezvoltarea emoțională și dezvoltarea senzațiilor.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea perceperii emoționale și a reglării emoționale, dezvoltarea senzațiilor tactile și auditive.
1. Ritualul începerii activității
2. Exercițiul „Maimuțele”
   ● oglinda
3. Exercițiul sărituri pe plasa elastică/trambulină
4. Jocul „Zâmbetul”
5. Jocuri cu jucării sonore
   ● centrul activității dezvoltative
6. Jocul „Caută și arată”
   ● centrul jocurilor liniștite
7. Jocul „Piatra și steaua”
8. Ritualul finisării activității.

Activitatea nr. 26

Scopul: dezvoltarea senzațiilor tactile.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea senzațiilor tactile.
1. Ritualul începerii activității
2. Exercițiul „Determinarea materialului”
   ● setul de mingi cu suprafețe diferite

3. Jocul „O mare din mingi”
   ● bazinul uscat
4. Exercițiul „Dansul mingilor”
5. Relaxarea „Curcubeul”
6. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 27

Scopul: dezvoltarea senzațiilor tactile și vizuale.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea senzațiilor tactile, dezvoltarea senzațiilor vizuale.
1. Ritualul începerii activităţii
2. Exerciţii pentru determinarea suprafeței materialului
   ● setul din figuri geometrice
3. Jocuri cu spirala încurcată
4. Jocul „Ce culoare au mingile?”
   ● spirala încurcată
5. Relaxarea „Curcubeul”
6. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 28

Scopul: dezvoltarea senzațiilor și imaginației.
Obiective:
   ➢ dezvoltarea senzației tactile, atenției, limbajului, dezvoltarea imaginației.
1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Treci prin apa râului”
   ● bazinul mic cu apă
3. Jocul „Repede-lent”
   ● Preșuri senzoriale
4. Jocuri pentru dezvoltarea imaginației
5. Relaxarea „La izvor”
6. Generalizarea. Ritualul finisării activităţii.

Mai

Activitatea nr. 29

Scopul: dezvoltarea senzațiilor auditive și a proceselor psihice.
Obiective:

- dezvoltarea atenției voluntare, dezvoltarea senzației auditive.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul – călătorie
   - bazinul mic cu apă

Preșuri senzoriale

3. Jocul „Ghicește sunetele din natură”
4. Exerciţiul „Trecere printr-o prăpastie”
5. Relaxarea „Odihnă în pădure”
6. Ritualul finisării activităţii.

Activitatea nr. 30

Scopul: dezvoltarea senzațiilor.
Obiective:

- dezvoltarea senzațiilor auditive, tactile și vizuale.

1. Ritualul începerii activităţii
2. Jocul „Mișcă și prinde”
   - spirala încurcată
3. Trainingul senzaţiilor tactile
   - centrul jocurilor liniștite
4. Exerciţiul „Sunetul liniștit”
   - setul „Ghicește sunetul”
5. Jocul „O sărbătoare la fundul mării”
   - acvalampa
6. Relaxarea „Peștișorul”
7. Ritualul finisării activităţii

Activitatea nr. 31

Scopul: dezvoltarea emoțională și a imaginației.
Obiective:

- dezvoltarea percepriі emoționale, a expresiei mimice și a reglării emoționale; dezvoltarea imaginației.

1. Ritualul începerii activității
2. Exercițiul „Frica are ochii mari”
3. Exercițiul „Învinge frica”
   ● trambulina
4. Jocul „Respiră și gîndește-te”
   ● bazinul uscat
5. Jocul „Discoteca”
7. Ritualul finisării activității

Activitatea nr. 32

Scopul: dezvoltarea cognitivă și a personalității.
Obiective:

- dezvoltarea senzațiilor,
- dezvoltarea emoțională,
- dezvoltarea proceselor psihice.

1. Ritualul începerii activității
2. Artterapia „Activitatea mea preferată în camera magică”
3. Jocuri la alegere
4. Ritualul finisării activității

JOCURI DEZVOLTATIVE ȘI EXERCIȚII CU APLICAREA ECHIPAMENTULUI SENZORIAL

Jocuri privind diminuarea agresivității
„Pleacă, pleacă, răutate!”
Scopul: formarea capacității de a alunga răutatea.

Copiii se culcă pe podea. Fiecare copil, din ambele părți, au sub braț perne. Activitatea începe la comanda pedagogului. La comanda pedagogului, copiii încep să bată cu mîinile și picioarele, și cu glas tare spun: „Pleacă, pleacă, răutate!”
Jocul continuă 3 minute, apoi 3 minute copiii se odihnesc.

„Batem praful”
Scopul: diminuarea încordării emoționale.

Pedagogul le propune copiilor să bată pernele, să le bată mai tare pentru a le curăța mai bine de praf.

Exerciții pentru dezvoltarea imaginației

Scopul: dezvoltarea imaginației, gîndirii și mimicii.

Copiilor li se propune să închidă ochii și să-și imagineze:

– Omăt pufos;
– Soare cald;
– Ploiță rece;
– Ploiță caldă;
– Gheață mare rece.

Ei țin în mîini:

– Pisicul mic;
– Ariciul;
– Puișorul mic;
– Patul fierbinte.

Traininguri de descărcări psihofizice

Scopul: diminuarea încordării emoționale, dezvoltării spațiale și coordonării oculomotorii.

Poziția pe spate Poziția pe șezut

– Întoarceri lente de pe spate pe burtă, și invers, de pe burtă pe spate;
– Mișcări înainte și înapoi;
– De ascuns mîinile în minge;
– De culcat liniștit pe burtă sau pe spate;
– De stat în poziția preferată.
– Mișcări pe șezut înainte și înapoi;
– De aruncat mingile înainte și înapoi, în dreapta și în stânga;
– De aruncat mingile în coș.

Jocuri și exerciții pentru diminuarea fricii

„Învinge frica"

– sărituri pe plasa elastică/trambulină

Exercițiul „Ha!"

Scopul: diminuarea fricii, dezvoltarea mimicii

Citirea poeziei despre frică.

Pedagogul: cînd ai frică de ceva, trebuie să spui în voce „Ha!", și atunci frica dispare. Pentru aceasta, mîinile sunt ridicate în sus, se respiră adânc,

corpul este înclinat înainte, apoi mîinile se lasă jos și exprirăm tare „Ha!”. La orice frică trebuie să spui „Ha!” și atunci ele vor dispărea.

„Frica are ochii mari”

Scopul: dezvoltarea mimicii, imaginației, diminuarea anxietății.

– Copii, vă imaginați că sunteți în pădure și vă odihniți liniștit. S-a auzit o creangă... Cine-i acolo? Nouă ne e teamă.

– noi ne-am adunat;

– ochii sunt deschișI tare;

– gura deschisă;

– ne este frică să ne mișcăm;

– am închis ochii.

– Vai ce grozăvie! Ce animal năstrușnic!... La picioarele noastre am auzit un „Miau!”. Am deschis un ochi și vedem un pisic.

– Îl luăm în brațe. Îl mîngâiem. Dar voi va-ți gândit cine este? La cine va-ți gândit?

– Nu în zadar se spune că frica are ochii mari.

Jocul pe podeaua moale

„Piatra și steaua”

Scopul: formarea capacității de încordare și de relaxare (pe spinare).

La comanda „piatră”, copiii își cuprind picioarele și pun capul pe genunchi.

La semnalul „stea”, copiii desfac mîinile și picioarele în părți (se repetă de 3-4 ori).

„Zâmbetul”

Scopul: formarea bunei dispoziții.

Copiii stau în cerc. Li se propune să se uite unul la altul și să zâmbească.

Jocul îl începe pedagogul.

„Plasa elastică”

Scopul: dezvoltarea coordonării mișcărilor, diminuarea anxietății.

– sărituri pe ambele picioare;

– jocul „Învinge frica”.

Jocuri în bazinul uscat

„O mare din mingi”

Scopul: dezvoltarea perceperii spațiale, a senzațiilor și imaginațiilor.

Copiii se află în bazinul uscat. Li se propune să-și imagineze că înoată pe spinare. Copiii imită mișcările.

„Respiră și gîndește-te”

Scopul: dezvoltarea imaginației.

Copiii stau pe spate, li se propune să facă respirație adâncă, apoi să ridice capul. În momentul expirației capul este lăsat în jos, copilul gîndindu-se la ceva plăcut.

„Ține mingea”

Pedagogul ține copilul deasupra bazinului și-i cere să ia cu ambele mîini mingea, apoi, pe rând, cu mîna stângă și cu mîna dreaptă.

„Prinde fluturașul”

Maturul ține în mînă o funie. La capătul funiei este aninat un fluturaș. Copilul umblă în jurul bazinului ridicînd și lăsînd în jos funia. Alt copil stă în bazin și se străduie să prindă mingea cu ambele mîini, apoi, pe rând, cu mîna stângă și cu mîna dreaptă..

„Ascundem mînuțele”.

Copiii, pe burtă, se străduie să ajungă la fundul bazinului.

„Încălzim picioarele”

Copiii stau în bazin și se străduie să ajungă cu picioarele la fund. Copiii de 4 ani și mai mult fac acest lucru cu ajutorul mîinilor, aruncînd mingile.

„Picioruțe puternice”

Copiii stau pe marginea bazinului. La comanda maturului ei împing mingile în bazin.

„Picioruțe rapide”

Copiii stau pe marginea bazinului și se străduie să ridice mingile cu picioarele.

„Alergăm repede”

Copiii stau în bazin ţinîndu-se cu mîinile de margini. La comanda pedagogului, copiii încep să alerge printre mingi.

„Peștișorii”

Copiii stau în bazin pe burtă și imită mișcările de înot.

„Să ne ascundem”

Copiii stau în bazin și se ţin de margină. La comanda pedagogului ei fac așezări și se scoală.

„Gîndăceii”

Copiii stau în bazin pe spate. Ridică mîinile în sus și mișcă cu picioarele ca gîndacii.

„Bicicleta”

Copiii imită mișcările bicicletei.

„Cine mai repede”

Poziţia iniţială: copiii stau în „patru” picioare. La comanda maturului, ei merg pînă la jucărie.

„Broscuţele”

Copilul sare în bazin de pe un scaun (înălţimea este egală cu înălţimea marginii). Copiii mai mici sunt ajutaţi de pedagog.

„Ariciul s-a ascuns”

Poziţia iniţială: copiii stau pe spinare, aduc genunchii spre piept și pe spinare se mișcă înainte și înapoi. Copiii de vîrstă mai mică nu fac aceste mișcări.

„Fluturașii zboară”

Poziţia iniţială: copiii stau în bazin cu picioarele îndoite la nivelul genunchilor. Ei apropie genunchii și îi îndepărtează.

„Titirezul”

Poziţia iniţială: copiii stau în bazin cu picioarele îndoite și se învârtesc.

„Să dansăm"

Poziţia iniţială: copilul stă în bazin, în fiecare mînă are o minge. Desface mîinile în părţi și face rotaţii în jurul său.

„Ascunde iepurașul de la lup"

Copiii stau liber în bazin. Pedagogul pune în centrul bazinului un iepuraș.Copiii repede îl acoperă cu mingile. Cei mai mari de 4 ani fac acest joc în picioare.

„Caută ursuleţul"

Jocul se petrece în picioare. Pedagogul ascunde ursuleţul în mingi. La semnatul acestuia copiii trebuie să găsească jucăria. Copiii de vârstă mai mare petrec acest joc în felul următor: ei stau lîngă bazinul uscat. Pedagogul ascunde jucăria printre mingi. Copiii sar în bazin

și caută jucăria.

„Iepurașii se încălzește la soare"

Copiii se află în bazin și se întorc pe partea dreaptă sau pe partea stîngă. Mîinile sunt libere.

„Salutul"

Copiii stau în bazin formînd un semicerc. Ei sunt acoperiţi cu mingi pînă la umeri. Pedagogul trebuie să se salute cu fiecare, întinzînd mîna sub apă.

„Valurile"

Copiii stau în genunchi în jurul bazinului, bagă mîinile în bazin și execută mișcări de rotaţie: de apropiere și de îndepărtare, în partea dreaptă sau în partea stînga.

„Insule colorate"

2 sau 3 copiii se așază în bazin aproape de margini. Fiecare numește culoarea insulei sale. La comanda pedagogului, copiii încep să tragă mingile, fiecare copil își ia culoarea mingii care a numit-o. Obiectivul principal al copilului se menţine pe marginea insulei. Învinge cel care în timp de 5 minute face cea mai mare insulă.

„Clătim rufele"

Copiii stau în faţa bazinului, pun în el mîna dreaptă şi o mişcă în dreapta, în stânga, adică clătesc rufele; la fel procedează şi cu mîna stîngă.

„Mînuţele cu şotii"

Copilul stă în genunchi în faţa bazinului, pune în bazin ambele mîini şi execută mişcări voluntare (mînuţele fac şotii).

„Cercuri colorate"

Copilul stă în genunchi în faţa bazinului, pune în el mîna dreapta şi desenează cercuri colorate cu mîna dreapta, apoi cu stînga.

„Soarele"

Copilul stă în genunchi în bazin, cu ambele mîini desenează soarele (mişcări rotative cu ambele mîini).

„Curcubeul"

Copilul stă în faţa bazinului în genunchi, pune în el ambele mîini şi desenează un curcubeu (cu ambele mîini începînd din stînga spre dreapta).

„Picioruşele cu şotii"

Copilul stă la marginea bazinului şi la comanda pedagogului acesta pune picioarele în bazin şi execută mişcări voluntare în diferite părţi.

„Omida"

Copilul stă în bazin pe burtă, executînd mişcări asemănătoare omizii, de parcă se tîrîie.

„Peştişorul de aur"

Copilul stă pe burtă sau pe spinare, cu mîinile deasupra capului şi execută mişcări de înot.

„Balena"

Copilul stă culcat în bazin, cu mîinile pe piept, iar capul este puţin ridicat. Copilul execută mişcări de înot dând într-o parte mingile cu ajutorul picioarelor.

„Cercetașul”

Copilul stă culcat în bazin ca un cercetaș, pe furiș înoată și se ascunde.

„Odihna”.

Copilul stă în bazin. Pedagogul îi spune copilului să-și imagineze că se află la fundul bazinului, pe spate. Pedagogul îi spune copilului să închidă ochii și să-și imagineze că se află într-un iaz, că apa este călduță și în jur e liniște. Copilul simte atmosfera și savurează plăcere.

Exerciții în bazinul uscat

Exerciții din poziția inițială pe burtă

- De pus mîinile pe fundul bazinului și de scos mingile.
- De ridicat mîinile în sus, de privit de sus înainte și în jos.
- Mișcări similare cu cele de înot, numai că mingile se dau într-o parte.
- Întoarcerea pe o parte, pe spate, în consecvență inversă.

Exerciții din poziția inițială pe spinare

- De ridicat capul și umerii încordând mușchii abdomenului și ai spinării.
- De ridicat genunchiul unui picior la piept cuprinzîndu-l cu mîinile, timp de 15-20 secunde, de repetat cu celălalt picior.
- Pe rînd, de îndoit picioarele la nivelul genunchilor împingînd mingile.
- De împins mingile în stînga și în dreapta.
- Copilul adună mîngile lîngă el.

Exerciții din poziția inițială în picioare

„Mersul prin mingi”

Mișcări cu mîinile și picioarele ținîndu-se de marginea bazinului.

„Dă mingea”

Exerciţiul este constituit din trei etape:

Prima etapă – corelarea culorilor. Pedagogul îi arată copilului mingea și-i spune: „Dă-mi o minge de așa culoare”.

A doua etapă – alegerea culorii conform instrucţiei verbale: “Dă-mi mingea de culoare roșie”.

Etapa a treia (pentru copiii care vorbesc) – pedagogul arată mingea și spune: “Care este culoarea mingii?”

„Număram mingile”

Arătăm mingile din bazin. Pedagogul spune: „Copii, uitaţi-vă cît de multe mingi avem aici. Eu iau o minge. Arătaţi unde este o minge? Dar unde sunt mai multe mingi? Ia o minge! Cîte ai luat? „

“Strînge mingile”

Copiii stau în rînd. Bazinul uscat este gol. Mingile sunt împrăştiate în sală. Pedagogul spune o poveste: “Au trăit în căsuţă nişte mingi. Au început ele să întrebe: care este cea mai bună, care sare mai departe şi care este cea mai frumoasă. Mingea roşie a spus: „Eu sunt cea mai bună”. Mingea albastră a spus că poate să zboare cel mai sus, iar cea galbenă a spus că se mişcă repede şi nimeni nu poate s-o ajungă.” Au discutat ele cît au discutat şi au ajuns la căsuţa lor, care s-a prăbuşit. S-au aşezat jos şi se gîndesc „Dacă copiii pot să ne ajute să ne întoarcem în căsuţa noastră, noi ne vom impacă şi ne vom înţelege mai bine” .

Pedagogul arată la bazinul gol şi le propune copiilor să adune mingile în căsuţă şi le spune că mingile trebuie duse atent, să nu le scape.

„Cine mai mult”

Mingile din bazinul uscat sunt împrăştiate prin cameră. Copiii iau căldăruşele sau coşuleţele şi strîng mingile. Învinge acela care adună mai multe mingi.

„Cine transmite mingile mai repede”

Copiii stau în rînd, faţă în faţă. La începutul rîndului sunt puse coşuleţe umplute cu mingile din bazinul uscat. La comanda pedagogului, copiii încep să transmită unul altuia cîte o minge şi umplă coşuleţul gol. Cine umple mai repede, este învingător.

„Prinde mingea”

Pedagogul aruncă atîtea mingi cîţi copii sunt în grupă. Fiecare copil trebuie să ia cîte o minge. După ce iau mingile se aşază în rînd şi merg în cerc de 3 ori.

Folosirea preșurilor senzoriale

„Repede – lent ”

Scopul: dezvoltarea atenţiei, senzaţiilor, sensibilităţii proprioreceptive, dezvoltarea limbajului.

1) Copiii lent sau repede merg pe covoraș și spun ce simt.

2) Copiii lent sau repede merg pe covoraș și spun ce simt numai la comanda pedagogului.

Joc pentru dezvoltarea atenţiei şi limbajului

Copiii merg lent pe covoraș, unul după altul, se uită atent sub picioare și spun ce simt.

Jocuri în bazinul mic cu apă

La fiecare activitate apa este schimbată. Se recomandă ca temperatura să scadă cu un grad începînd de la 40˚ pînă la 20˚.

„Merg prin apa izvorului”

Scopul: stimularea sensibilităţii la nivelul plantei.

Copiilor li se propune să-și imagineze că merg prin apa izvorului și să spună ce simt.

„Cald-rece”

Scopul: dezvoltarea atenţiei voluntare.

Copilul compară temperatura apei din bazin cu cea din taz.

„Uscat și ud”

Scopul: formarea capacităţii de transmitere a senzaţiilor prin limbaj.

Copilul merge prin apă, apoi pe covoraș, și spune unde e uscat și unde e ud.

„În pădurea magică”

Scopul: formarea imaginaţiei și a limbajului.

Copiilor li se propune să se plimbe printr-o pădure frumoasă și magică, care se află lîngă o cascadă. Copiii trebuie să spună cine poate trăi în această pădure.

„Păsările la o cascadă"

Scopul: dezvoltarea atenţiei, de diferenţiat cum cîntă păsările.

Copiii privesc păsările lîngă cascadă, apoi ascultă cîntatul păsărilor de pe audio şi determină glasul lor.

„Fii atent"

Scopul: dezvoltarea perceperii auditive, atenţiei, diferenţieirii sunetelor şi corelarea lor cu sunetele din natură.

Copiii ascultă atent sunetele, apoi, după ascultare, se ating de obiect.

„Meloterapia"

Scopul: dezvoltarea perceperii auditive, a imaginaţiei şi fondalului emoţional.

Se recomandă folosirea „Sunetelor naturii", „Glasul păsărilor".

„Artterapia"

Scopul: dezvoltarea mimicii şi a imaginaţiei

– De prezentat diferite animale şi păsări, copiii trebuie să le gicească;

– De prezentat animale la comanda pedagogului.

Jocuri cu folosirea cubului „Tvizler"

„De trecut prin labirint"

Scopul: dezvoltarea atenţiei voluntare şi a coordonării oculomotorii.

Copilului i se propune să tragă un inel pe un şiret verde.

„Cine mai repede"

Scopul: dezvoltarea atenţiei voluntare şi a coordonării oculomotorii.

Copiilor li se propune să meargă cît mai repede în labirintul lui la comanda pedagogului.

„Mersul prin labirint cu ochii închişi"

Scopul: formarea capacităţii de a merge pe pipăite prin labirint.

Copilului i se propune să meargă pe un şiret cu ochii închişi.

„Pe spirala încurcată"

Scopul: dezvoltarea perceperii vizuale, atenţiei voluntare, concentrării atenţiei, coordonării oculomotorii.

– Copilul aruncă în orificiul superior mingea, privește cum se rostogolește
și o prinde la ieșire.
– La indicațiile maturului, copilul stă în partea stînga a spiralei, pune mingea în orificiu și o prinde la ieșire.
– Un copil aruncă mingea, altul o prinde.

Activități de dezvoltare a sensibilității

Scopul: dezvoltarea sensibilităților tactile, atenției, memoriei, gîndirii, corelarea dintre senzații și limbaj.

Copiilor li se propune:
– de pipait 10 fîșii;
– de cautat fîșii moi, dure, netete, din blană, din piele, din metal, din lemn;
– 30 –
– de cautat fîșii cu suprafața asemănătoare cu blana animalelor, îmbrăcămintea eroilor din povești;
– de pipăit fîșiile cu ochii închiși și de spus cu ce sunt asemănătoare;
– de pipăit fîșiile cu ochii închiși și de spus cu ce sunt asemănătoare suprafețele lor.

În centrul de dezvoltare a activității

Jocuri cu obiecte și jucării montate pe panou.
– În formă caleidoscopică;
– Cu jucării de apă;
– Cu jucării sonore;
– Cu jucării luminoase.

În centrul jocurilor

„Caută și arată jucării cu suprafața moale și vîrstoasă"

Scopul: formarea deprinderii de a simți diferite suprafețe prin pipăit.

Copilul pipăie obiectele de pe panou și spune care sunt moi și care sunt tari.

„Caută și găsește suprafețe netede, ghimpoase, aspre"

Scopul: formarea deprinderii prin pipăit a diferitor obiecte.

Copilul pipăie și spune care sunt obiectele cu suprafaţa netedă, aspră, ghimpoasă.

„Descrie obiectul”

Scopul: formarea deprinderii de a transmite în formă verbală senzaţiile tactile, dezvoltarea atenţiei şi gîndirii.

Copilul pipăie obiectele de pe panou și descrie care este suprafaţa și forma.

„Ghicește obiectul”

Scopul: formarea deprinderii de a transmite în formă verbală senzaţiile tactile, dezvoltarea atenţiei şi gîndirii.

Un copil descrie obiectul, altul ghicește ce obiect a descris.

Acvalampa

Scopul: dezvoltarea limbajului, imaginaţiei, gîndirii, formarea corelării dintre dispoziţie şi culoare.

1. Fiecare copil spune o poveste despre călătoria magică întreprinsă de el la fundul mării.

2. Fiecare copil se gîndește și spune o istorie cum se schimbă dispoziţia eroului rău din poveste odată cu schimbarea culorii apei.

Terapia prin culori

Scopul: formarea deprinderii de a corela dispoziţia cu culoarea, dezvoltarea gîndirii şi a imaginaţiei.

Copilul spune care culoare a apei este asociată cu dispoziţia.

Copilul spune cum s-a schimbat dispoziţia după ce s-a schimbat culoarea apei.

„Dansul mingilor”

Scopul: dezvoltarea atenţiei şi imaginaţiei.

Copiii imită în dans mișcările mingilor.

Exerciţiul „Culorile”

Scopul: dezvoltarea atenţiei voluntare.

- De numit toate culorile mingilor.
- De găsit culoarea mingii conform instrucţiilor.

- De observat cum se schimbă culoarea apei și de spus aceasta în glas sau în șoaptă.

„Iepurașii de soare"

Copiilor li se spune să-și imagineze că mingea din oglindă este un soare, care ne transmite iepurași de soare. Iepurașii ne alintă fața, picioarele, mîinile.

„Discoteca"

Copiilor li se propune o muzică veselă și ei dansează.

La oglindă

„Maimuțele"

Scopul: dezvoltarea imitării.

Copiii se uită în oglindă, iar pedagogul face o grimasă și copiii îl imită. Cine îl imită mai bine, acela conduce jocul. Toți copiii trebuie să conducă jocul.

„Clovnii"

Scopul: dezvoltarea mimicii.

Clovnul se străduie să-i înveselească pe copii prin mimică:

– Cu degetul arătător apasă pe vîrful nasului;

– Arată un nas lung;

– Prezintă fața maimuței.

Clovnul spune că copiii s-au veselit și că sunt uniți și prietenoși.

„Ghicește dispoziția"

Copiilor le sunt prezentate fișe mici ce ilustrează dispoziția copiilor. Pe rînd, copiii prezintă dispoziția de pe fișă iar alții o ghicesc.

„Salutul"

Scopul: dezvoltarea mimicii. Copiii trebuie să alcătuiască și să prezinte salutul fără cuvinte. Ei se salută pe rînd, alții repetă mimica.

„Cunoaște sunetul "

Scopul: dezvoltarea atenției auditive, capacitatea diferențierii sunetelor apărute din cauza lovirii pe diferite obiecte.

Copiilor li se propune să asculte sunetele apărute în urma lovirii, cu diferite obiecte, pe 5 cilindre. După ascultarea sunetului, cilindrele se deschid și se prezintă care este materialul.

„Sunetul preferat"

Scopul: dezvoltarea atenţiei auditive, capacitatea diferenţierii sunetelor.

Copilului i se propune să asculte diferite sunete și să aprecieze sunetul preferat, iar apoi să determine 10 sunete preferate.

Aromoset

„Ne învățam să cunoaștem mirosurile"

Scopul: de învăţat copiii cum pot fi diferenţiate aromele legumelor, fructelor, florilor.

„Mirosul preferat"

Scopul: de învăţat cum poate fi apreciat mirosul preferat.

Copiilor li se propune să determine un miros preferat de legume, fructe și flori. El spune cărui obiect îi aparţine.

Complex de sarcini cu un set de mingi tactile

Scopul: dezvoltarea atenţiei, memoriei, perceperii și gîndirii.

Copiii examinează mingile și determină:

– starea suprafeţelor;
– materialul, moale sau dur;
– din ce fel de material este executat;
– este cald sau rece;
– greutatea;
– viteza mișcării.

Instrucţiuni cu figuri geometrice

Scopul: dezvoltarea gîndirii logice, atenţiei, memoriei, percepţiei.

1. Copiii examinează figurile geometrice și descriu:
– forma;
– materialul din care este produs;
– suprafaţa.
2. Compară mișcările cubului, cilindrului, conului și fac concluzii despre mișcările fiecărui obiect.

Relaxarea cu folosirea echipamentului senzorial

Scopul: relaxarea musculară și cea emoțională.

În momentul executării activităţii se folosește mingea strălucitoare și meloterapia.

Copiii se culcă pe o suprafaţa moale – pe o „insuliţă" imaginară.

„O noapte de vară"

O noapte de vară magică. Pe cerul albastru se aprind steluţele. Ele se mișcă lent pe cer. Voi vă simţiţi liniștiţi și fericiţi. Simţiţi că corpul vostru este ușor și ascultător. Respirăm adânc, liber. Vîntul aduce prospeţimea aerului. Aerul este curat. Respirăm adânc, liber. Stelele se sting. Dispoziţia e una veselă. Sunteţi plini de viaţă. Străduiţi- vă să păstraţi dispoziţia bună pentru toată ziua.

„Odihna"

Imaginaţi-vă că sunteţi pe malul mării. Sunteţi pe nisipul moale. Este cald și bine. Soarele vă alintă. Mîinile și picioarele voastre se odihnesc. Respirăm adânc, liber. Bate vîntul și ne alintă corpul cu o prospeţime. Este cald și plăcut. Razele solare alunecă pe pielea noastră și o încălzește. Voi vă odihniţi și adormiţi liniștiţi.

Respirăm adânc, liber.

„Odihna în pădure"

Vă culcaţi mai confortabili. Vă imaginaţi că sunteţi în pădure și vă odihniţi pe iarba verde. În jur sunt mulţi copaci și arbuști. Cresc multe flori frumoase: galbene, roșii, albastre. E un miros plăcut, dulce. Auziţi cîntecele păsărelelor, foșnetul frunzelor. Respirăm adânc, liber. Păstraţi dispoziţia bună pentru toată ziua.

„Cascada"

Vă așezaţi cît mai comod și vă imaginaţi că vă aflaţi lîngă o cascadă. Apa este curată și caldă. Jeturi de apă curg pe faţa voastră. Staţi puţin lîngă cascadă și apa vă spală faţa. Toate fricile voastre să fie spălate de apă. Apa curată vă spală pe faţă. Păstraţi dispoziţia bună pentru toată ziua.

„Curcubeul”

Vă culcaţi cît mai comod şi închideţi ochii. Vă imaginaţi că vă aflaţi pe iarbă verde. Deasupra – un cer senin şi curcubeul. Curcubeul străluceşte şi ne transmite dispoziţie. Vedeţi culoarea roşie, portocalie. Culoarea roşie dă putere şi căldură. Deveniţi puternici, vă este cald şi plăcut. Culoarea galbenă aduce bucurie. Soarele vă alintă. Culoarea verde este culoarea frunzelor şi a ierbii. Sunteţi liniştiţi. Culoarea albastră este o culoare moale şi liniştită, aduce prospeţime.

Memorizaţi aceste culori. Astăzi, dispoziţia voastră să fie ca culorile curcubeului.

„Peştişorii”

Vă imaginaţi că sunteţi nişte peştişori coloraţi şi înotaţi în apă caldă. Înotaţi pe fundul mării, vedeţi alţi peştişori şi plante. Vă este bine. Doriţi să vă odihniţi, vă coborîţi la fund. Este plăcut să te odihneşti la fundul mării.

V-aţi odihnit şi vă ridicaţi la suprafaţă. Zîmbiţi-i soarelui şi deschideţi ochii.

Să fiţi tot timpul cu zîmbetul pe faţă.

DESCRIEREA ACTIVITĂŢILOR DIN CAMERA SENZORIALĂ

Activitatea nr.1

Cunoştinţa cu camera senzorială

Scopul:

- Dezvoltarea sferei cognitive;
- Activizarea atenţiei;
- Dezvoltarea proprioreceptivităţii, sensibilităţii tactile şi motricităţii fine;
- Dezvoltarea coordonării oculomotorii şi audiomotorii;
- Dezvoltarea aparatului vestibular;
- Dezvoltarea corelării dintre limbaj şi senzaţii;
- Dezvoltarea deprinderilor comunicative;
- Formarea capacităţii de relaxare;
- Formarea deprinderilor de autoreglare.

Materiale de lucru: preşuri senzoriale, bazin uscat, acvalampa, mingi, planta – havuz, cubul „Tvizler", centrul de training tactil, centrul de jocuri liniştite, un proiector, balonul strălucitor.

Desfăşurarea activităţii

1. „Salutul". Copii, în această încăpere trebuie să ne salutăm şi să zîmbim.

2. Acum vom merge într-o călătorie. Ea se va începe de la această cascada. *(Copiii privesc peisajul de pe fototapete.)* Uitaţi-vă cum cade apa, ea se împrăştie în nişte stropi. Acum vă apropiaţi de cascada mică *(la planta-havuz).* Vă apropiaţi şi ascultaţi cum curge apa de pe stîncă. (*Ascultă gălăgia apei.)*

– Cum cîntă păsărelele în pădurea noastă? (*Copiii ascultă cîntecele păsărelelor pe disc*).

Soarele încălzeşte, e cald. Haideţi să ne lăsăm încălţămintea şi să mergem pe drumuşor desculţi *(Mers pe preşuri senzoriale).* Mergem unul după altul ca să nu ne pierdem. Drumul nostru începe din poiană, apoi pe fundul iazului, pe pietriş. (*Educatorul îi întreabă ce simt*). Ce simt picioruşelevoastre?

Mergem prin pădurea magică, are loc schimbarea anotimpurilor. Se va merge după urme. Cînd treceţi pe lîngă un anotimp, îl numiţi.

3. Acum ne încălţăm şi ieşim în poiană. *(Se aude o muzică liniştită).*

Doi băieţi se vor juca pe panoul senzorial, alţi doi mişcă mingile pe spirală, unul pune mingea, altul o prinde. Vă uitaţi unde se află mingea, faceţi pe rînd.

4. Cine s-a jucat în această poiană, trece mai departe.

5. Cine doreşte să se joace la acest panou, trece încoace.

6. Cine doreşte să se mişte prin labirinte?

7. Copii, uitaţi-vă cît de interesantă este această lampă. Dar ce se mişcă?

Care este culoarea mingilor? (*Îi propunem copilului să urmărească culorile.*)

Copii, noi toată ziua am călătorit prin pădurea magică. Vine noaptea. Trebuie să ne odihnim. Ne vom odihni pe această poiană mare. Vă localizaţi aici. (*Copiii se aşază pe un covoraş moale.*) Dar cineva poate fi pe o insulă. Vă culcaţi şi vă relaxaţi. (*Se aprinde proiectorul.*) Este o frumoasă noapte de vară. Pe cer se aprind stelele. Vîntul bate lin. Aerul este curat. Se respiră uşor şi liber. Ne sculăm, zîmbim.

8. Finisarea activităţii. Copii, haideţi să zîmbim şi să ne luăm rămas bun.

Activitatea nr.2

Culorile și dispozițiile

Scopul:

- Crearea dipoziţiei bune;
- Activizarea copiilor pasivi;
- Diminuarea încordării emoţionale;
- Prezentarea verbală a sentimentelor;
- Dezvoltarea funcţiilor cognitive;
- Cunoașterea culorilor;
- Terapia prin culori;
- Stimularea imaginaţiei.

Materiale de lucru: preșuri senzoriale, centrul activ de jocuri, dușul uscat, acvalampa.

Desfășurarea activității

1. „Salutul". Copii, trebuie să ne salutăm în această încăpere și să zîmbim.

2. Acum vom merge pe drumurile din pădure. Nu uitaţi să spuneţi picioarelor voastre ce simțiți. (*Se aude o muzică liniștită*).

3. Ieșim la poieniţa verde. Vă jucaţi aici (centrul jocurilor active). Vă uitaţi la această brățară. Ce culori vedeţi aici? Luaţi o mărgică din cutie și memorizaţi ce culoare va fi aprinsă prima, a doua, a treia. Arătaţi în consecvenţa în care ele se aprind.

4. Acuma vom merge la această cascadă colorată. (Duș uscat). Eu vă voi spune cine și din care parte a cascadei trebuie să treacă. Care este culoarea jeturilor de apă? Cînd ieșiţi de sub cascadă, spuneţi ce dispoziţie aveţi.

5. Vă apropiaţi de acvariumul colorat. Care este culoarea mingilor? Trebuie să urmăriţi o minge. (Pedagogul spune numele copilului și culoarea mingii).

6. Relaxarea „*Curbubeul*". Închideţi ochii și imaginaţii-vă că în faţa voastră este un ecran. Pe ecran vedeţi culorile curcubeului.

Culoarea albastră este moale și liniștită. Se aseamănă cu apa unui iaz sau a unui rîu. Culoarea albastră este a cerului, ea ne împrospătează.

Culoarea roșie dă energie și căldură. De la culoarea roșie ne este mai cald.

Culoarea galbenă ne aduce zîmbet și bucurie. Ea încălzește ca soarele. Dacă suntem triști, ea ne ridică dispoziția.

Culoarea verde este culoarea naturii. Dacă suntem bolnavi, această culoare ne ajută să ne simţim mai bine.

Acum deschideţi ochii. La ce va-ţi gîndit cînd vă uitaţi la culoarea roşie, cea galbenă, cea albastră? Aţi observat că diferite culori pot schimba dispoziţia?

7. Finisarea activităţii. Copii, haideţi să zîmbim şi să ne luăm rămas bun.

Activitatea nr. 3

„Ajutorul prietenilor"

Scopul:

- Dezvoltarea proceselor psihice: atenţia, memoria, gîndirea;
- Dezvoltarea analizatorilor tactili, auditivi şi vizuali;
- Dezvoltarea exprimării verbale;
- Stimularea activităţii creative;
- Crearea dipoziţiei pozitive.

Materiale de lucru: planta-havuz, centrul jocurilor liniştite, spirala, centrul tactilităţii, bazinul uscat, jocul „Pătratele uşoare".

Desfăşurarea activităţii

1. „Salutul". Copii, trebuie să ne salutăm în această încăpere şi să zîmbim.

2. Copii, imaginaţi-vă că aveţi o dispoziţie tristă. Care este expresia feţei? Arătaţi, vă rog. Uitaţi-vă în oglindă ce dispoziţie tristă aveţi. Acum să încercăm să ne ridicăm dispoziţia. Să spunem despre fiecare ce ne place la el. Vorbim pe rînd (jocul complemente). Ce dispoziţie aveţi? Să ne salutăm.

3. Vă apropiaţi de castelul magic (planta-havuz). Vă uitaţi atent la castel şi la natura din jurul lui. Cum credeţi, cine trăieşte în castel? Eroul tău este bun sau rău? Dar ce trebuie de făcut ca el să fie mai bun? Uitaţivă la cascadă. Ascultăm sunetul apei.

4. Trecem la poiana verde. Aici puteţi să vă jucaţi cu spirale.

5. Privim atent acest panou. (Centrul jocurilor liniştite). Pe rînd, pipăiţi jucăriile şi spuneţi care vă plac mai tare şi de ce.

6. Exerciţiul „O mare din mingi". Acum vom înota în marea mingilor. Haideţi să ne întoarcem pe burtă, apoi pe spate. Continuam să înotăm. Acum liniştit să plutim pe valuri. Imaginaţi-vă că plutiţi pe valuri. S-a terminat jocul nostru.

7. Finisarea activităţii.

Activitatea nr.4

Scopul:

- Dezvoltarea proceselor psihice: a gîndirii, memoriei, atenţiei;
- Dezvoltarea construirii;
- Dezvoltarea coordonării ochulomotorii;
- Cunoaşterea culorilor;
- Diminuarea încordării emoţionale;
- Dezvoltarea imaginaţiei.

Materiale de lucru: jocurile „Strînge pătratul", „Îmbracă inelul", acvalampa, covoraşul moale, pătrate tactile pe jos.

Desfăşurarea activităţii

1. „Salutul". Copii, trebuie să ne salutăm şi să zîmbim în această încăpere.

2. Copii, acum vom merge pe un drumuşor în pădure. Astăzi vom numi culoarea drumuşorului pe care vom merge. (Preşuri senzoriale pe podea).

3. Vă apropiaţi de această masă. Aici vom construi un pătrat. Fiţi atenţi. Jocul se numeşte „Pătratul".

4. Acum ne vom juca cu aceste jucării. Jocul se numeşte „Îmbracă inelul". Cînd îmbrăcaţi inelul, spuneţi ce culoare are. Să vedem cine a ghicit.

5. De exemplu, eu numesc culoarea roşie, iar voi căutaţi această culoare în cameră. În acest fel noi vom căuta toate culorile.

6. Vă culcaţi pe canapeaua moale şi vă întoarceţi cu faţa spre acvariul magic urmărind cum se schimbă culoarea apei.

7. Vă culcaţi pe spate. Închideţi ochii. Închipuiţi-vă că vă aflaţi pe malul mării. Este o zi frumoasă de vară. Sunteţi liniştiţi. Soarele încălzeşte tot corpul. Simţiţ că bate vîntul. Dispoziţia este una bună. Noi deschidem ochii.

8. Finisarea activităţii.

Activitatea nr. 5

Tema „Haideţi să ne imaginăm"

Scopul:

- Formarea reprezentărilor emoţionale pozitive şi negative;
- Instruirea capacităţii de a determina propria dispoziţie;
- Dezvoltarea capacităţii creşterii dispoziţiei;
- Formarea încrederii, curajului;
- Formarea autoreglării.

Materiale de lucru: o oglindă, capace pentru clovni, un covor moale pe jos, o acvalampă.

Desfășurarea activității

1. „Salutul". Copii, trebuie să ne salutăm și să zîmbim.

2. Haideți să ne imaginăm că suntem maimuțele. Vă apropiați de oglindă și ne arătați o maimuță veselă, mirată, tristă, speriată, bucuroasă. Astfel, dispoziția s-a schimbat spre bine. Arătați dispoziția voastră.

3. Psihologul citește o poezie despre dispoziție.

4. Acum noi vom fi la circ. Stăm în perechi față în față. Clovnii, veseli, sunt pe dreapta și îi vor înveseli pe cei din coloniță stîngă.

5. Gimnastica veselă. (*Se aude o muzică veselă, psihologul modelează situația, iar copiii imită mișcările corespunzătoare*). Pentru ca mașina să meargă, trebuie pornit motorul. Omul care doarme se aseamănă cu o mașină stînsă. Pe parcursul zilei corpul obosește, dar trebuie să ne pregătim pentru ziua de lucru. Haideți să sărim. Fiecare din noi este stăpîn pe corpul său.

Sunteți pisici, care numai ce s-au trezit. Întindem ușor picioruşele, apoi vă culcați pe spate, imităm buburuzele. Respirăm mai adânc și ne transformăm în baloane pline cu aer. Încă puțin și vom zbura. Ne întindem în sus ca jirafa. Sărim ca un cangur. Acum pornim avionul, învîrtim din toate puterile elicele. Copii, totul ne-a reușit!.

6. Finisarea activității.

Activitatea nr. 6

Tema „Fiți atenți"

Scopul:

- Continuarea dezvoltării proceselor psihice: particularitățile atenției, memoriei, imaginației, perceperii.
- Formarea capacității de a corela exprimarea formei verbale a descrierii obiectelor cu prezentarea grafică;
- Dezvoltarea analizatorului tactil;
- Dezvoltarea coordonării oculomotorii;
- Însușirea reglării corpului și relaxării.

Materiale de lucru: pătrate tactile pe podea, bord echilibrat, central jocurilor liniștite, cubul „Tvizler", acvalampa, jocul „Pătratele ușoare", un covor moale pe jos.

Desfășurarea activității

1. „Salutul". Copii, trebuie să ne salutăm și să zîmbim.

2. Vom merge pe cărărușele noastre din pădure. Mergem încet, nu ne grăbim, ascultăm cîntecele păsărilor. (*Sună muzica*).

3. Acum ieșim la o poiană. Uitați-vă ce jucării și ce obiecte sunt plasate pe acest panou. Fiecare ia cîte un obiect, dar nu spune ce a luat. Alții trebuie să ghicească și să numească obiectul. (Jocul „Descrie obiectul").

4. Acum vom trece peste o prăpastie ținînd frînghii magice. Eu vă voi spune culoarea frînghiei cu care trebuie să ajungeți pe partea opusă. (*Educatorul îi laudă pe acei care au executat instrucțiunea bine*).

5. Mai departe vom merge prin pădurea magică. La fiecare patru pași se schimbă anotimpul. Trebuie să mergeți pe urmele care sunt desenate și de numit anotimpul prin care mergem. Să nu uităm că spinarea trebuie să fie dreaptă și mîinile în lături.

6. Acum vă așezați pe canapea. Vom privi mingile care se mișcă. Fiecare copil își alege o minge și urmărește jocul („Dansul mingilor").

7. Finisarea activității.

Activitatea nr. 7

Tema „Plimbarea în pădurea magică"

Scopul

- Dezvoltarea gîndirii, atenției voluntare, memoriei, imaginației și perceperii;
- Formarea capacității de a transmite propriile senzații prin limbaj;
- Dezvoltarea sensibilității proprioceptive și chinestezice;
- Dezvoltarea coordonării mișcărilor și a aparatului vestibular;
- Dezvoltarea autoreglării;
- Formarea noțiunilor despre modul sănătos de viață;
- Dezvoltarea empatiei.

Materiale de lucru: centrul tactilității, covorașe senzoriale pe podea, bazin mic cu apă, bord echilibrat, covor moale pe podea, proiector, balon strălucitor.

Desfășurarea activității

1. „Salutul". Copii, trebuie să ne salutăm în această încăpere și să zîmbim.

2. Copii, acum vom calatori în pădurea magică. Ne apropiem de poiana verde și ascultăm cîntecele păsărelelor. (*Sună muzica*).

3. Mai departe vom merge pe un drum în pădure. Mergem încet și spunem ce simțim. Drumul nostru începe de la acest iaz din pădure. Mergem în coloană.

4. La sfârșitul drumului noi trecem peste un podișor și de pe el intrăm în anotimpuri. La fiecare patru pași un anotimp se schimbă cu altul.

Vom merge pe urmele desenate. Cînd se schimbă anotimpul, spunem în care anotimp ne aflăm.

5. În poiană vom palpa diferite obiecte și vom povesti cum sunt ele. Suprafața căror jucării v-au plăcut mai mult? Suprafața căror jucării nu v-au plăcut? De ce? Cu ce se aseamănă suprafața acestor jucării?

6. Exercițiul „Caută și arată jucăria". Copii, eu voi spune care suprafață a jucăriei trebuie s-o găsiți. Îmi arătați jucăria despre care eu vă vorbesc. *(Dură, moale, ghimpoasă, pufoasă, netedă, lucioasă).*

7. Acum mergem spre o cascadă și ascultăm sunetele apei, observăm ce se întîmpla și cu stropii de apă. Haideți acum să ne odihnim. Este o zi frumoasă de vară cu cer senin. Simțiți prospețimea aerului. Respirăm liber și adânc. Acum deschidem ochii. Ne sculăm ca pisicile, zîmbind. Avem o dispoziție bună. Călătoria noastră prin pădurea magică a luat sfîrșit.

8. Finisarea activității.

Activitatea nr. 8

Tema „Frica are ochii mari"

Scopul:

- Diminuarea anxietății și fricii;
- Dezvoltarea curajului și încrederii în sine;
- Dezvoltarea componentei verbale și nonverbale de manifestare a emoțiilor.

Materiale de lucru: fișe cu imagine de Baba Hîrca, cîine, lup, păianjen, șerpi, carioci, hîrtie, mănuși pufoase, muzică cu sunete din natură, un coș.

Desfășurarea activității

1. Povestirea „Cum trebuie învinsă frica"

În lume sunt multe lucruri groaznice: coridoare lungi și întunecate, cîini

cu dinți ascuțiți, lupi care se ascund în pădure, păianjeni cu labele pufoase, șerpi otrăvitori, tunet și fulger.

Baba Hîrca din povești poate intra în casă cînd maturii sunt plecați. În realitate, însă, doar ne pare. De unde poate veni dacă peste tot sunt lacăte? Se știe că cîinii nu sar la copiii mici, dar dacă păzește ceva, nu te apropia de el. Lupii se ascund în păduri, departe de oameni. Ei sunt puțini și sunt luați sub protecția statului. Gîndești-te: unde poți găsi în oraș un lup?

Păianjenii, în afară de muște, nu obijduiesc pe nimeni. Șarpele fuge de om. Dacă ai lua un băț și l-ai amenința, el ar fugi. Tunetul este pur simplu un sunet, care nu poate dăuna.

Baba Hîrca trăiește numai în povești. Ea nu iese din carte. Gîndește-te: dacă tu nu vei avea teamă, vei învinge toate fricile.

(Copiilor li se propune să se uite în ungherele întunecate).

– Copii, amintiți-vă cum se comportă cîinii dacă nu-i zădărîți. Cîinele este cel mai bun prieten al omului.

– Vă gîndiți: poate să trăiască lupul în oraș? De ce?

– Dar păinjenul, poate să obijduiască pe cineva? (*Copiii compară dimensiunile omului cu ale păianjenului).*

– Copii, în pădure trăiesc păianjeni otrăvitori. Trebuie să fiți atenți cînd mergieți în pădure desculț.

– În care povești trăiește Baba Hîrca? Numiți aceste povești.

– Copii, cel mai deștept este acela care poate să învingă orice ființă, dar nu întotdeauna cu puterea, ci și cu mintea.

(Sună o muzică asemănătoare cu sunetele din pădure).

– Copii, vă apropiați de mine și închideți ochii. Haideți să ne imaginăm că ne aflăm în pădure. Vântul mișcă frunzele, se aude cum curge izvorul, cum cîntă păsările. Noi ne-am oprit într-o poiană. S-a auzit cum s-a rupt o creangă, și încă una. Ni s-a făcut frică.

Am ridicat ochii în sus, am deschis gura.

Ne e frică să ne mișcăm.

Ne-am ghemuit.

Vai ce frică ne e!

La un moment dat, lîngă picioarele noastre am auzit un „Miau!" Am deschis un ochi, apoi altul și am văzut un pisic.

Luați pisicii în brațe.

Copiii povestesc despre pisicii lor. Cum sunt ei?

Pisicii sunt foarte blînzi. Dar voi la ce va-ți gîndit? De aceea în popor se spune: „Frica are ochii mari".

Eu cred că voi va-ți gîndit la fricile voastre. Haideți să punem pisicii în coș și să desenăm cea mai mare frică. *(În timpul lucrului sună muzica, fiecare copil, individual, povestește despre ce desenează el și care este culoarea fricii).*

Iar acum luați în mînă frica voastră și o rupeți. (*Copiii rup, cîte o bucăţică, ceea ce au desenat*.)

Acum strîngeți frica voastră în mînuțe și vă apropiați de mine. Vedeți ce a rămas din frică? Ea singură s-a speriat!

Desfaceți mînuțele voastre și suflați, frica trebuie să zboare.

Vă gîndiți. În ce s-a transformat frica? Puteți s-o găsiți?

Frica a dispărut.

Copii, memorizați cuvîntul „Ha" și repetați-l. Ridicați mîinile sus, respirați adînc, vă aplecați înainte, mîinile în jos și spuneți „Ha", pentru ca frica să ne părăsească pentru totdeauna.

Activitatea nr. 9

Tema „O călătorie pe insulă "

Scopul:

- Formarea deprinderilor de orientare în spațiu conform planului;
- Dezvoltarea deprinderii de a analiza o schemă simplă;
- Formarea corelării dintre prezentarea verbală și descrierea obiectului în prezentare grafică;
- Formarea deprinideriilor de a modela;
- Formarea cunoștințelor despre modul sănătos de viață;
- Dezvoltarea analizatorului tactil și posibilitatea de a transmite senzațiile în limbaj;
- Dezvoltarea proceselor psihice;
- Educația simțului colectivului și a empatiei.

Materiale de lucru: preșuri tactile pe podea, centru de training tactil, hartă, labirint, fișe cu imaginile transportului, jucăria „Leu", planta-havuz, copac, mozaic.

Desfășurarea activității

1. „Salutul". Copii, trebuie să ne salutăm în această încăpere și să zîmbim.

2. Copii, plecăm într-o călătorie şi vom căuta, conform unui plan, comoara de pe insula nelocuită.

3. Să ajungem la această insulă cu transport diferit. Eu vă dau tichete pe care este prezentat un tip de transport, iar voi vă gîndiţi cum veţi descrie acest transport. Vă străduiţi ca şi alţi copii să poată să ghicească acest tip de transport. *(Jocul „Descrie obiectul")*

Fişe cu: avion, maşină, tren, cal, corabie, autobus.

4. Noi am ajuns pe insula nelocuită. De ce se numeşte aşa? Ce trebuie să ştii cînd ajungi pe o astfel de insula?

(Să fim toţi împreună, să ne ajutăm, să avem grijă unul de altul, să nu mîncăm plante pe care nu le cunoaştem, să ne ferim de insecte, crocodili, persoane necunoscute, să fim atenţi cînd trecem prin rîuri sau mlaştini).

5. Eu am un plan al insulei şi pe ea este marcat punctul unde se află comoara. Privim cu atenţie harta. Sunt desenate nişte labirinte. Vom desena cum trebuie să trecem prin aceste labirinte şi care sunt pericolele la trecere. *(Dăm copiilor foiţele cu schemele labirintului).*

6. Copii, cine primul va merge prin labirintul propriu, acela va merge mai departe singur.

Acum vom trece printr-un labirint adevărat, ne uităm pe hartă. Drumul nostru începe de la o apă, în continuare vedeţi un drum pe care trebuie să mergem. Fiţi atenţi! Din ambele părţi este o prăpastie. Ajutaţi-vă. Mergeţi cu paşi mici şi încet. Vă descălţaţi. Vom merge prin labirint desculţ.

Pe parcursul mişcări copiilor li se pune o întrebare. Ce simt picioruşile voastre? *(Este vârtos, ghimpos, moale, frig).*

După trecerea prin labirint copiii se încalţă.

Ne uităm pe hartă cum să mergem mai departe. Am ajuns la un arbust. Fiţi atenţi, cineva s-a ascuns după acest arbust. Cine e acolo? Un leu?

Voi vă temeţi de el? Haideţi, toţi împreună îl vom speria, ca să fugă. Noi ne transformăm în leu. Urlăm ca leul. Mai tare! Uitaţi-vă! Leul a fugit.

7. Voi aţi flămînzit. Ne oprim şi ne odihnim. Unde ne putem opri?

Lîngă această cascadă? Vai ce frumos e! *(Sună o muzică asemănătoare cu sunetele din pădure).*

Culcaţi-vă mai comod, închideţi ochii şi ascultaţi vocea mea. Vă imaginaţi că sunteţi în pădure. Sunt multe flori şi plante frumoase. Simţiţi cum bate vîntul. Aerul este curat. Se respiră liber. Aveţi o dispoziţie bună. Deschidem ochii. Suntem plini de energie.

8. Ne-am odihnit frumos. Ce vom găti la masă?

Felul întîi (jocul „Bucătăresele” – modelare din mozaic)

Felul doi (jocul „Terci” – modelare din mozaic)

Uitaţi-vă pe hartă. Pînă la comoară ne-a rămas mai puţin. Cum credeţi, unde poate fi comoara? Eu tot cred că sub copac. Uitaţi-vă ce frumos este copacul! Haideţi să căutăm comoara. Deschidem saltarele. Găsim benzi de metale scumpe. Luaţi banda care vă place mai mult. Uitaţi-vă la banda pe care aţi luat-o şi o descrieţi.

Comoara se ia în grup. S-a terminat călătoria noastră.

9. Finisarea activităţii.

Descrierea activităţilor pentru copiii cu afecţiuni minimale ale creierului

Activitatea nr. 1

În pădurea magică

Psihologul. Astăzi vom merge la poiana din pădure pe un drumuşor magic.

Copiii merg pe drumuşorul senzorial pe care sunt localizate nişte muşuroaie. Ei calcă pe aceste muşuroaie şi spun care este culoarea fiecăruia. Comunicînd cu copilul, psihologul spune: „Simte cu picioruşele muşuroiul moale, picioruşelor le este plăcut”. Urmatoarea întrebare: „Au obosit picioruşele? Hai să ne aşezăm. Iată că am venit. Unde am venit? (În pădurea magică, la poiana magică). Luăm stofa verde şi aşezăm pe ea florile frumoase din pădure.

Vino, vino, dragă vară

Vino, vino, dragă vară *(Copiii cheamă vara)*
Noi cu drag te aşteptăm *(Pun mîinile la piept)*
De cu zori şi pînă-n seară
Tot pe-afară să zburăm! *(Copiii ţopăie)*

Copiilor li se pune o ghicitoare despre flori:

Mă găseşti în poieniţă,
Pe cîmp şi în grădiniţă;
Şi să ştiţi: sunt bun la toate.
Dau la oameni sănătate.
Ce este? *(Muşeţelul)*

Ziua cît este de mare
Stă cu faţa la soare.
De la pălăria ei
Poţi s-aduni ulei cît vrei. *(Florea-soarelui)*

Moderatorul le propune copiilor să se aşeze în poiană şi să admire florile. Zîmbiţi. Imaginaţi-vă că florile sunt pe genunchii voştri. Hai să ne jucăm.

Jocul pe degete

A trecut iarna geroasă,
Cîmpul iată-i înverzit (*de făcut pe palmă un cerc*)
Rândunica cea voioasă (*degetul mare bate celelalte degete*)
La noi iarăşi a sosit.
Dintr-o creangă-n alta zboară
Sturzul galben aurit,
Salutare primăvară,
Timp frumos, bine-ai venit!
Turturelele se-ngînă,
Mii de fluturi vezi zburând
Şi pe harnica albină
Din flori miere adunând (*degetul mare atinge celelalte degete*)
Cîntă cucu-n dumbrăvioară
Pe copacul înflorit.
Salutare, primăvară! (*Dansează*)
Timp frumos, bine-ai venit!

Exerciţiul „Ce dispoziţie am eu”

Moderatorul îi roagă pe copiii să se apropie de masă și să-și aleagă fiecare cîte o pictogramă conform dispoziţiei lor. Moderatorul îi ajută pe copii.

Finisarea activităţii

Activitatea nr. 2

Cine trăieşte în pădure?

Materiale: ecran, jucaria „ariciul”, muzică liniştită, brad, frunze de toamnă, minge pentru masaj.

Începutul activității. Salutul.

Camera senzorială este împodobită cu frunze de toamnă.

Psihologul spune că în pădure traiesc diferite animale, dintre care... El cere ca copiii să-și dea seama la cine pleacă. Maturul citește mai multe ghicitori:

Are zeci de ace groase
Dar nu țese, nici nu coase. (*Ariciul*)
Cui îi place să se-mbrace
În cojoc cu mii de ace? (*Ariciul*)
Este sigur animal,
Merge des cu capu-n jos
Și este foarte țepos
De vrei să-l ridici de jos.
Ce să fie oare, ghici? (*Ariciul*)
Ghemul ăsta plin de ace
A ieșit dintr-un tufiș,
Fuge-ncolo și încoace
Prin trifoi și prin măcriș (*Ariciul*)

Plin cum e de mărăcini
Parcă-i minge cu ciulini,
De-l atingi, te-nțepi, și ghici,
Cum îl cheamă pe …?
(*Arici*)

Psihologul cere de la copii să spună despre cine a fost vorba.

El îi invită pe copii să treacă la arici. Povestește cum ariciul se pregătește de iarnă: strînge crengi, frunze. Este greu să ajungi la arici, merg tot înainte. Copiii strîng frunzele și ajung pînă la brad.

Psihologul:

Un arici cu țepii mici
Stă pe-o bancă cu furnici.
Trece vulpea și-l întreabă:
– Unde-i mama ta? Cu treabă?
În pădure pe-nserat
Și tu singur ai rămas?
Dar ariciul mititel

Ii răspunse frumușel:
– Ba nu-s singur eu acum,
Cu furnici îmi caut drum...
Către mama mea cea dragă
Care iute a plecat
În pădure pe-nserat...

Lîngă brad se află căsuța ariciului. Copiii ridică atent frunzele, dar pe arici nu-l găsesc.

Exerciţiul „Zîmbetul ariciului"

Psihologul le propune copiilor să se apropie de oglindă și-i roagă să imită mișcările ariciului.

Psihologul:

Uitaţi-vă la arici! Este supărat sau vesel. (*Răspunsurile copiilor*). Copiilor li se propune să se așeze lîngă arici și să imite zîmbetul lui. Iar acum, cu toţii, haideți să-i zîmbim ariciului.

Jocul „De-a ascunsulea"

Pedagogul le propune copiilor să se joacă cu ariciul de-a ascunselea. Ariciul se întoarce, iar copiii se ascund (*copiii își ascund fața cu mîinile*). Peste cîteva secunde ariciul îi găsește pe copii. Copiii sar și bat din palme. Se repetă de 2–3 ori.

Finisarea activităţii.

Activitatea nr. 3

Plîmbările în pădure

Materiale: panoul senzorial „Ariciul", muzică liniștită, oglîndă, drumușor senzorial.

Salutul

Psihologul le propune copiilor o plimbare în pădure.

Noi vom merge pe drumușorul magic. Copiii merg pe drumușorul senzorial, pe care se văd urmele sau bolovanii marcaţi în culorile roșii, verzi, galbene și albastre. Psihologul le spune copiilor: „Simţiţi cu picioarele care bolovan este sub picioarele voastre? Este moale, dar următorul cum este?" Psihologul le propune copiilor o ghicitoare:

Din gradina lui Mihai,
De sub tufe de urzici
A ieșit un ghem de scai
Ca să caute furnici.
Ce să fie oare, ghici? (*Ariciul*)

Cui ii place să se-mbrace
În cojoc cu mii de ace ? (*Ariciul*)

Jocul didactic *„Alcatuiește imaginea”*

Psihologul se apropie cu copiii de panoul senzorial „Ariciul” și îi întreabă cu cine seamănă această formă. Dacă copiii întîmpină dificultăţi, maturul le arată copiilor fișe cu imaginea ariciului, iepurașului sau vulpii. Apoi le propune să construiască pe panou, de sine stătător, „imaginea ariciului”. Copiii formează un semicerc. Maturul aduce o cutie mare unde sunt toate piesele necesare pentru a construi un arici. Psihologul le dă copiilor, prin intermediul lipiciului de fixat, piesele necesare. Fiecare copil, conform cerinţei pedagogului, caută piesa potrivită și o fixează. În procesul construirii, maturul atrage atenţia copiilor asupra localizării obiectelor în spaţiu și la particularităţile materialului. Copilul ia piesa, o examinează tactil, spune din ce este făcută.

Copiii examinează atent părţile corpului. Psihologul arată obiectele, iar copiii le numesc. La finisarea activităţii psihologul fotografiază copiii.

Exerciţiul „Ariciul”

Psihologul le propune copiilor să se apropie de oglindă și să imite mișcările specifice ariciului. Psihologul pune o muzică deranjantă, cerînd de la copii ca ei să demonstreze ce face ariciul cînd este speriat. Copiii îndoaie spinarea, aratînd că ariciul se ascunde ghem. Psihologul întreabă cine sau ce a speriat ariciul. Copiii au mai multe variante de răspunsuri.

Se aude o muzică liniștită. Maturul spune că pericolul a trecut și le propune copiilor să se întindă (restabilirea respiraţiei – de trei ori de ridicat și de coborît mîinile) și să se odihnească în poaină. Apoi copiii sunt invitaţi să se apropie de panoul senzorial și încă o dată să examineze acele. Psihologul citește o poezie scurtă.

Ariciul și iepurașul

Iepurașul mic, alb și neted i-a spus ariciului:

– Blana ta este urîtă.

– Da, a răspuns ariciul, dar acele mele mă salvează de la dinţii cîinelui şi lupului. Dar blana ta drăguţă este tot aşa de utilă?

Iepurașul nu a răspuns nimic.

(K. Uşinski)

Finisarea activităţii

Activitatea nr. 4

Să-l ajutăm pe arici să se ducă în ospeţie

Materiale: frunze de toamnă, panoul tactil „Ariciul", muzică (sunetele pădurii), coș, mere, desene și modelarea temelor „Ariciul a strîns mere" și „Ariciul în frunze" făcute de către copii anterior.

Salutul. Copii, zîmbiţi şi vă salutaţi. Salut!

Psihologul le propune copiilor să se plimbe în pădure (camera senzorială este înfrumuseţată cu frunze*). În acest moment se aude foșnetul frunzelor, murmurul izvorului.* Copii se plimbă prin pădure, strîng frunze și le pun în coș. Apoi se apropie de panoul tactil „Ariciul".

Psihologul le spune că la ei în ospeţie a venit un animăluţ micuţ, și-i întreabă: „Cine a venit?" Copiii își aduc aminte că a fost ariciul.

Psihologul le spune că ariciul dorește să vină în ospeţie și-și dorește să se chitească cum i-a recomandat mama.

Dar ariciul nu poate rezolva această problemă și cere ajutorul copiilor.

Copiii scot din cutie piesele, pun aceste piese, cercetează tactil fiecare piesă și numesc din ce fel de material este confecţionat. Maturul îi ajută pe copii să determine care piesă este dură și care este moale. Tot maturul îi ajută pe copii să concretizeze care piesă este moale sau dură, care este culoarea și unde poate fi pusă pe sulueta ariciului. Se atrage atenţia la localizarea spaţială a pieselor pe panoul senzorial (dreapta, stînga, sus, jos). Pe rînd, copiii împodobesc ariciul. Copilul trebuie să localizeze fiecare piesă faţă de alte detalii. De exemplu, spune „Unde punem funda?".

Maturul îi laudă pe copii, spunîndu-le că sunt deştepţi și buni. Probabil, după atîta muncă, voi aţi obosit și trebuie să vă înveseliţi. Psihologul spune că

ariciul nu poate sta liniștit, el preferă să se înveselească și le propune copiilor să cînte cîntecul despre ariciul vesel „Aricioaica și puii ei".

Aricioaica în umbra florii
Își găsește ariciorii
Și îi spală de cu zori (*Copiii imită spalarea pe ochi și pe burtică*)
Pe burtică și ochișori.
Dar pe spate, dar pe spate (*Arată pe spate*)
Să-i băisacă ea nu poate
Ariciorii, așadar,
Stau cu spatele murdar
Fii spălat abia cînd plouă,
La o lună, ba chiar două
Bucurați-vă, pitici, că nu sunteți pui de-arici.
Bucurați-vă, pitici, că nu sunteți pui de-arici.

Jocul „Un măr, două mere"

Pedagogul aduce un coș cu mere și le spune copiilor să se joace cu ele, punînd mere conform numărului loviturilor pe tobă. O lovitură – măr roșu. Trei lovituri rapide – trei mere verzi în rîndul din dreapta și din stînga. În rîndul următor: două lovituri – două mere verzi, patru lovituri rapide – patru mere roșii. În așa mod se înfrumusețează toată spinarea ariciului.

Jocul „O frunză, două frunze"

Se aude o muzică tristă. Maturul îi atenționează pe copii că ariciul a simțit că spre el vine cineva și s-a strîns ghem. Nu i se văd nici mîinile, nici picioarele. (*Copiii strîng repede totul în cutie, rămîne numai covorașul*). Maturul întreabă: „Ce rămîne pe spatele ariciului? Cu ce se poate de acoperit ca nimeni să nu ghicească că aici avem un arici?" (*Frunze*).

Psihologul le propune copiilor să așeze frunzele pe rînd, conform loviturilor pe tobă.

O lovitură – o frunză roșie, două lovituri rapide – două frunze galbene, în dreapta sus – deasupra spatelui ariciului.

În rîndul următor, invers: o lovitură – o frunză galbenă, două lovituri rapide – două frunze roșii ș.a. În așa fel ariciul este ascuns de ochii dușmanilor.

La sfîrșitul activității maturul, împreună cu copiii, fotografiază construcția. Fotografia este plasată lîngă panoul „Ariciul". Cu ajutorul lipiciurilor sunt

fixate desenele și modelarea copiilor la temele „Ariciul a strîns mere” și „Ariciul în frunze” pregătite anterior.

Finisarea activității.

Activitatea nr. 5

„În ospeție la urs”

Materiale: drumușor senzorial, jucăria moale „Ursuleţul”, coș, muzica „Sunetele pădurii”, figuri geometrice moi din setul de construcție.

Salutul. Copii, zîmbiți și vă salutați**.**

Jocul „Degetele”

Psihologul le propune copiilor să stea în cerc și să repete după el cuvintele, executînd acțiunile.

Cinci pitici. (Copiii arată degetele)
Cinci voinici…
Cît îi vezi de mititei,
Faci cu ei
Tot ce vrei.
Scrii, (*Imită scrierea*)
Joci mingea, (*Imită jocul cu mingea*)
Croșetezi, (*Imită croșetatul*)
Palate construiești. (*Imită construcția palatului*)
(Se poate juca de 2-3 ori.)

Exercițiul „Pe drumușorul magic”

Psihologul le spune copiilor să se ducă în ospeție la ursuleț, spunînd că ursuleţul trăiește în pădure, spre căsuța lui duce un drumușor magic. Copiii vor merge liniștit, se vor opri la fiecare element. Maturul asociază mișcările de pe drumușorul senzorial cu limbajul.

Mai întîi mergem pe drumușorul cu pietricele;
Mai departe, în pădure, pe drumușor crește iarbă;
Pe drumușor au căzut ace;
Mai departe sunt pietre mășcate, trebuie de mers atent;
Apoi pe drum apar crengi.

Copiii pot trece pe acest drumușor de 2–3 ori. Acest exerciţiu este urmărit pe fondalul muzicii „Sunetele pădurii” sau a unei melodii line.

Apoi psihologul spune că drumușorul a ajuns în pădure, unde trăiește ur-

suleţul. El îi atenţionează asupra jucăriei. Împreună cu copiii se uită la această jucărie. Maturul spune că ursuleţul a strîns conuri şi le-a împrăştiat. Copiii ştiu ce înseamnă conuri. Conuri mari şi mici, rotunde şi alungite. Conuri de brad şi de pin. Conul este uscat, ghimpos, daca va fi udat, devine
mai greu şi îşi va schimba culoarea.

Exerciţiul „Atinge conul"

Copiilor li se propune să strîngă conuri, să le pipăie, să le privească.

Exerciţiul „Ghiceşte ce este ascuns sub batistă"

Sub batistă sunt ascunse conuri. Copiii apasă cu palmele sau cu tălpile pe batistă şi determină senzaţiile cunoscute – sunt ghimpoase.

Apoi copiii îl ajută pe urs să strîngă conuri în coş.

Psihologul le spune copiilor că s-a dărîmat căsuţa ursuleţului (arată la nişte figuri geometrice) şi el nu are unde trăi. Maturul propune să construiască o căsuţă pentru ursuleţ. Copiii se uită la figurile geometrice şi discută despre culoarea şi forma pereţilor, despre acoperiş. Analizează organizarea spaţială a pieselor. Împreună cu maturul, sau independent, copiii construiesc căsuţa. Maturul îi atenţionează: „Căsuţa este gata. Haideţi să-l ajutăm pe urs să-şi aducă coşul cu conuri".

Psihologul le mulţumeşte copiilor şi le spune că e timpul de a pleca spre casă. Copiii, pe drumuşorul senzorial, iese din poveste şi vorbesc despre senzaţiile tactile.

Finisarea activităţii.

Activitatea nr. 6

În pădure la ursuleţ

Materiale: jucăria „Ursuleţul", scaun, drumuşor senzorial, oglinzi, pictograme, panoul „Cascada".

Salutul

Exerciţiul „Drumuşorul magic"

Astăzi vom merge pe drumuşorul magic. Drumul nostru începe de la toloacă. Noi vom trece prin bolovani, peste deal şi o vale. Voi sunteţi deja pregătiţi? (*Răspunsuri*)

Copiii merg pe drumușorul senzorial pe bolovani, descriindu-i.
Psihologul. Iată că am ajuns.

Jocul „Ursulețul”

Psihologul ține în mînă ursulețul și cîntă:

Ursuleț cu pufuleț,
(*copiii merg în cerc, se iau de mîini, în centru – un copil deghizat urs*)
Cum de iarna nu înghețI?
Îți e cald și-n zi, și-n noapte,
Și-n bărlog, și-n altă parte.
Eu mă-mbrac și-n cojocică,
Îmi pui căciulă, mănușică,
Și totuna eu înghеț
Cînd mă zbengui prin nămeți.
Ursuleț cu pufuleț,
Cum de iarna nu înghеți?

Iar acum vom aminti despre

Ursulețul Martinel
A-nvățat un cîntecel
Și îi place că-i ușor,
Toata ziua: „mor, mor, mor”.

Copiii, împreună cu pedagogul, pronunță cuvintele și execută mișcările conform textului.

Exercițiul „Palmele drăguțe”

Copiii formează un cerc. Cu palmele, copilul îl netezește pe alt copil, care stă înainte, pe cap, pe spinare. (Acest exercițiu diminuează încordarea).

Împreună cu ursulețul vom continua drumul nostru, trebuie să mergem unul după altul, ca să nu cădem pe jos. Mîinile le țineți în părți. Ne apropiem de cascadă. Privim natura. Uitați-vă cum cade apa din vîrful muntelui, ea formează stropi de apă. Apropiați-vă de cascadă. Ascultați cum se aude apa, cum cîntă păsărelele.

Exercițiul „Ce dispoziție ai astăzi?”

Psihologul le propune copiilor să se apropie de masă și să examineze picto-

gramele cu dispoziție veselă și tristă. Copilul ia fișa cu dispoziția care-i corespunde dispoziției sale.

Psihologul îi ajută pe copii să-și aleagă dispoziția care îl caracterizează.

Finisarea activității.

Activitatea nr. 7

Ne jucăm cu pisicul

Materiale: mingi, muzică de relaxare, jucăria „Pisicul", bazinul uscat, pictograme, panoul senzorial „Cerul cu stele", drumușor senzorial.

Salutul

Jocul „Caută pisicul"

Psihologul. Astăzi, la noi în ospeție a venit un pisic și s-a ascuns în bazin. Propun ca împreună să-l găsim *(copiii intră în bazinul uscat și caută pisicul).* Sunteți bravo! Pisicul este bucuros că l-ați găsit.

Exercițiul „Pisicuța"

Psihologul le propune copiilor să execute mișcările conform conținutului din poezie:

Pisicuța pis-pis-pis,
Te-am visat azi noapte-n vis:
Te spălam, te pieptănam,
Fundă roșie-ți legam,
Dară tu te-ai supărat,
Pe obraz m-ai zgîriat.
– Pisicuță, draga mea,
De ce ești atît de rea?
– Nu sunt rea, dar sunt micuță,
Ia să-ți mai dau o lăbuță.
Sau
Azi pisica mea e tristă,
Că nu are o batistă
Să-și șteargă cu ea mustața,
Că i-a murdărit-o rața.
Pisicuță, stai nițel!
Îți dau eu un prosopel,
Dar pînă mă-ntorc cu el
Ai grijă de șoricel?

Plimbare pe drumușorul senzorial

Copiilor li se propune să meargă la plimbare pe drumușorul senzorial și să verbalizeze.

Toate ziua copiii s-au jucat. A venit noaptea, ei trebuie să se odihnească. Imaginaţi-vă că sunteţi motănei mici și doriţi să dormiţi. Vă găsiţi un loc comod și vă strîngeţi colăcel. Vă culcaţi și vă relaxaţi. Începe o noapte frumoasă de vără. Pe cerul negru se aprind steluţele. Sunteţi liniștiţi. Adie un vîntișor. Aerul este curat și transparent. Se respiră liber și adânc. Stelele se sting. Se apropie dimineaţa. Va-ți odihnit bine, aveţi o dispoziţie bună. Zîmbiţi!

Autoreglare

Maturul:

Vă imaginaţi că aţi prins un ţînţar, ascundeţi-l în pumn. Strîngeţi pumnul tare, ca ţînţarul să nu zboară. Peste cîteva secunde psihologul le spune copiilor să-i dea drumul. Copiii deschid pumnii, suflă în palme și spun: „Zboară, ţînţarule!". De repetat de 2-3 ori. Se poate de folosit musca, gîndacul, frunza.

Exerciţiul „Ce dispoziţie ai?"

Psihologul le propune copiilor să se apropie de masă și să analizeze pictogramele vesele și triste. Luaţi fișa care corespunde dispoziţiei voastre. Psihologul îi ajută pe copii să-și aprecieze corect dispoziţia.

Finisarea activităţii.

Activitatea nr. 8

„Ne jucăm cu pisicul"

Jocul „Pisicuţa Miţa".

Pedagogul recită poezia*: (Copiii se culcă pe covor. Jocul continuă.)*

Pisicuţa Miţa.

(Copiii se culcă pe covor, apoi se întorc de pe spate pe burtă)

Și-a găsit un ghemotoc
Să se joace lîngă foc,
Dar după ce obosește
Lîngă sobă ghemuiește. *(Copiii se adună în formă de colac.)*

Psihologul: (copiii sunt localizaţi vizavi de panoul senzorial „Cerul cu stele")

Toată ziua ne-am jucat. Vine noaptea și trebuie să ne odihnim. Imaginați-vă că sunteți motănași și doriți să vă odihniți. Căutați-vă un loc și vă strîngeți ca un colăcel. Vă culcați comod și vă relaxați. O noapte de vară. Pe cer se aprind steluțele. Sunteți liniștiți. Simțiți că vă încălziți puțin. Vîntul bate cu prospețime. Aveți dispoziție bună. Zîmbiți!

Autoreglarea
Finisarea activității.

Activitatea nr. 9

Maimuța veselă

Materiale: muzică de relaxare, jucăria „Maimuța", săculețul magic, umbrelă pentru maturi, borcănașe cu capace de diferite culori și cu conținut diferit, oglinzi, masă, duș uscat.

Salutul

Exercițiul „Părțile corpului"

Copiii numesc părțile corpului:
Eu, cu ochii, dragi copii,
Văd păpuși și jucării.
Cu urechile, oricînd,
Aud fiece cuvînt.
Limba și cu cerul gurii
Îmi spun gustul prăjiturii.
Degetele-mi spun și ele
De sunt moi hainele mele.
Iar cu nasul adeseori
Sorb parfumul tot din flori.

Exercițiul „Săculețul magic"

Psihologul: în acest săculeț s-a ascuns o jucărie. Ea dorește ca voi, prin pipăit, s-o ghiciți și s-o numiți. Ne vor ajuta mîinile noastre. Pe rînd, copiii pipăie săculețul și spun ce poate fi.

Exercițiul „Maimuțele".

Scopul: dezvoltarea imitării. Maimuțele fac diferite grimase. Copiii se uită în oglindă, maturul face grimase asemănătoare cu cele ale maimuțelor. Cine mai bine devine moderator.

Jocul „Cunoaşte sunetul”

Psihologul le propune copiilor să se aşeze în jurul mesei pe care se află cutii de diferite culori (roşie, galbenă, verde, albastră) cu diferit conţinut.

Psihologul: acum noi vom asculta sunetul care apare în momentul lovirii şi-l memorăm. *(Se ascultă de trei ori, copiilor li se propune să ghicească ce culoare are.) Arătaţi-i maimuţei că puteţi ghici şi ea se va bucura.*

Finisarea activităţii.

Activitatea nr. 10

Păpusile

Materiale: o pictogramă veselă şi una tristă, cîte o păpuşă şi mingi pentru fiecare copil, un săculeţ pentru mingi, muzică de relaxare.

Salutul

Jocul „Mingea mea”

Psihologul le spune copiilor să se joace în poiana din pădurea magică. Am o minge colorata *(Desenează un cerc mare)*

Cu buline fel de fel, *(Patru sărituri pe ambele picioare)*
De vulpiţe-i desenată
Şi de Ursul Martinel.
Au venit s-o deseneze
Noaptea cînd n-au somn,
Cînd păpuşile sunt treze
Iar copiii dorm.

Exerciţiul „Mingea pentru păpuşă”

Psihologul le spune copiilor să ia o păpuşă şi să aleagă o minge. Examinaţi atent mingea pe care aţi ales-o. Apoi puneţi-o în săculeţul magic. Uitaţi-vă la păpuşi, lor le este urît. Ajutaţi-le să-şi găsească mingile lor. Prin pipăit, fiecare copil caută mingea potrivită. Păpuşile le „mulţumesc”.

Jocul „Peretele, peretele”

Copiii privesc atent ce are păpuşa pe faţă (gură, ochi, obraji, nas) şi verbalizează.

Peretele, peretele *(cu degetul îndicator arată pe obrajii păpuşii),*
Podişor *(arată fruntea păpuşii),*
Două ferestruici *(ochişorii păpuşii),*

Ușa *(gura păpușii),*
Soneria *(nasul păpușii).*
Dzini-dzini-dzini! *(apasă pe năsucul păpușii)*
Nimeni nu deschide! *(pun mîinile lacăt)*
Pe ușă lacăt mare!
Ei toți dorm *(imitarea căscatului)*
Psihologul îi ajută pe copii la legănat și scot sunetul „a-a-a-a".

Exercițiul de relaxare „Să culcăm păpușa"

Psihologul le propune copiilor să se așeze pe covor în fotolii de relaxare în fața panoului „Cerul cu stele" împreună cu păpușile. Stînge lumina și pune muzică de relaxare.

Maturul: este o noapte de vară magică (pornește panoul). Pe cer se aprind stelele strălucitoare. Ne odihnim, respirăm adânc și liber. Ne uităm la cer. Vă este bine. Uitați-vă la stele: ele sunt roșii, verzi, galbene. Spre dimineață stelele se sting. Aveți o dispoziție bună. Zîmbiți!

Exercițiul „Ce dispoziție aveți?"

Psihologul le propune copiilor să se apropie de masă și să analizeze pictogramele – una veselă și alta tristă. Copiii iau fișa care corespunde dispoziției lor. Psihologul îi ajută pe copii să aprecieze corect dispoziția.

Finisarea activității.

Activitatea nr. 11

Ce este interesant în camera senzorială

Materiale: setul „Ghicește sunetul", cutia cu bețișoare colorate, pictograme, fotolii, jocul „Cunoaște sunetul", un balon de dimensiuni mijlocii.

Salutul. *Copiii zîmbesc și se salută.*

Jocul „Ghicește muzica".

Scopul: dezvoltarea atenției auditive, dezvoltarea diferențierii materialelor din care sunt confecționate obiectele.

Psihologul le propune copiilor să se așeze pe locurile comode. Copiilor li se propune să asculte 5 cilindri cu componente diferite (nisip, mazăre, orez, oase). După ascultare, fiecare cilindru se deschide. Copiii văd ce este înăun-

tru. După ce ascultă de două ori, li se propune să ghicească ce este înăuntru în cilindru.

Exerciţiul „Clovnii”.

Scopul: crearea dispoziţiei bune, dezvoltarea mimicii.

- Psihologul-„clovn” se străduie să-i înveselească pe copii făcînd unele gesturi, iar ei îl imită (se poate și în faţa oglinzii):
- Cu degetul indicator arată vîrful nasului;
- Întinde ungherașele buzelor;
- Cu palma unei mîini flutură după cap, iar cu alta scarpină nasul;
- Cu ajutorul palmelor „construiesc” un nas lung ca la Buratino;
- Imită faţa comică a maimuţei.

„Clovnul” îi laudă pe copii.

Jocul „Batista magică”

Psihologul aduce o cutie cu batiste colorate și le propune copiilor să aleagă batista preferată și s-o compare cu ceva (albastru – ca cerul, galben – ca soarele, ca mijlocul florii, roșu – ca floarea, verde – ca frunza). De atras atenţia că sunt transparente, ușoare, ușor de aruncat și de prins. De efectuat aceste mișcări de 2–3 ori.

Jocul „Balonul călător”

În acest joc este folosit un balon colorat care poate atrage atenţia copiilor și îi ajută să-și antreneze simțul distanţei. Jocul unește grupul. Psihologul spune: „Eu vă invit să ne jucăm. Vă aşezaţi unul lîngă altul pe covor formînd un cerc. Cînd voi porni muzica, transmiteţi balonul unul altuia, pînă cînd el va trece prin tot cercul.

Acuma vă deplasaţi puţin înapoi în aşa mod ca cercul să fie mai mare. Repetaţi, dar în altă direcţie.”

PROGRAME ORIENTATIVE DE LUCRU ÎN CAMERA SENZORIALĂ CU COPIII DE DIFERITE TIPURI DE DIZABILITĂȚI

Scopul: este dezvoltarea sferei cognitive și a personalității

Obiective generale:

- Dezvoltarea senzațiilor și percepției;
- Dezvoltarea motiricității fine;
- Formarea deprinderilor de relaxare;
- Dezvoltarea emoțională.

Copiii cu dizabilități auditive

1. *Dezvoltarea senzațiilor auditive:*
   „ascultă", "tuc-tuc", „unde sună", folosirea instrumentelor muzicale pentru determinarea localizării sunetului;



2. *Dezvoltarea motricității fine:*
   Exerciții cu jucării dezvoltative:







3. Dezvoltarea senzațiilor și perceperii:



Bazinul uscat
Aplicarea coloanei cu bule.





Folosirea aparatului de lumină

4. Ritualul de finisare activității

Programa pentru copii cu tulburări de spectru autist

1. Salutul

2. Dezvoltarea senzațiilor și percepției prin aplicarea:

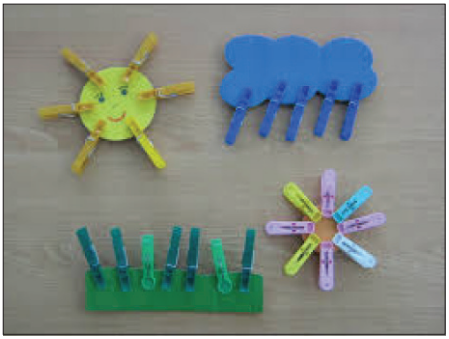
- presuri senzoriale;
- bazinului uscat;
- balonul stralucit;
- colone cu bule;
- determinarea culorii petelor prin ajutorul proiectorului.

3. Dezvoltarea motricității fine:





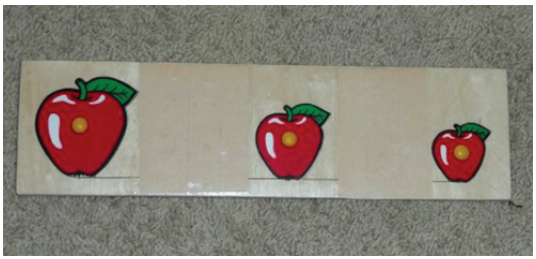




1. Diferențierea materialelor (moale sau dur):
Jocul cu mingi sau construirea piramidei.
2. Dezvoltarea noțiunilor despre culori prin aplicarea:
- Balonului stralucitor;
- Coloanei cu bule;
- Aparatului de lumină;
- Jocuri în bazinul uscat.

3. Diferențierea mărimilor obiectelor:
- Jocul în bazinul uscat cu mingi de diferite mărimi;
- Analiza mărimii cercurilor din piramidă;
- Suprapunerea obiectelor după mărime.





7. Analiza formelor:





8. Dezvoltarea gîndirii prin aplicarea urmatorilor jucarii dezvoltative:









9. Ritualul finisării activității

Program cu copiii cu dizabilități multiple

1. *Salutul*
2. *Formarea contactului pozitiv:* jocuri pe genunchii- „eu și psiholog", „hai să ne ascundem"
3. *Dezvoltarea perceperii auditive:*

Ce se aude, sunetele din pădure, tuc-tuc, unde sună clopoțelul, diferențierea sunetelor instrumentelor muzicale.

4. *Dezvoltarea ritmului:* bate ca mine, fă ca mine cu aplicarea instrumentelor muzicale.
5. *Dezvoltarea perceperii tactile*: folosirea setului de mingi cu suprafețe diferite, prețurilor senzoriale, alegerea obiectelor după instrucțiune verbală, saculețul fermecat (alegerea obiectelor după forma și suprafața)
6. *Dezvoltarea motircității fine*









5. Dezvoltarea percepерii vizuale:

• Fixarea privirii pe obiecte zgomotoase și strălucitoare

• Identificarea obiectelor după formă:



• Dezvoltarea corelării vizuale



• Perceperea obiectelor goale jocuri după sistemul Montesori



7. Formarea perceperii spațiale Jocul „Oglinda” – învățarea părților corpului.
8. Formarea imaginei intregi

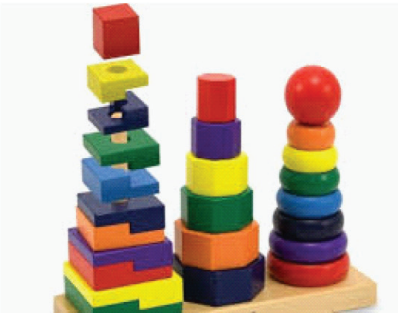


9. Dezvoltarea motricității fine:



10. Ritualul finisării activității.





BIBLIOGRAFIE

1. Vatavu Niana- Elana. Valențele art-terapiei în integrarea senzorială, dezvoltarea cognitivă și socializare copiilor cu TSA. Rezumatul tezei de doctorat. București 2014.
2. A. Jean Ayres Sensory Integration and the Child. Los Angeles: Western Psychological Services. 2004. 200 p.
3. Брунер Д. Психология познания. За пределами непосредственной и нформации. М.: Прогресс, 1977. 413 с.
4. Запорожец А.В., А.Л. Венгер, Зинченко В.П., Рузкая А.Г. Восприятие и действие. М.: Просвещение, 1967. 130 с.
5. Зинченко В.П. Зрительные образы: феноменология и эксперимент. Душанбэ: Дониш, 1974. 234 с.
6. Колос Г.Г. Сенсорная комната в дошкольном учреждении. Практические рекомендации. Москва: АРКТИ, 2010. 78 с.
7. Озеров В.П. Формирование психомоторных способностей у школьников (монография). Кишинев, изд-во «Лумина», 1989. 112 с.
8. Титарь А.И. Игровые развивающие занятия в сенсорной комнате. Практическое пособие для ДОУ. Москва: АРКТИ. 2008. 88 с.
9. Сухой бассейн. Методика проведения игр – занятий и упражнений. Под редакцией Л.Б. Баряевой. Санкт-Петербург. Издательство РГТІУ им. АА.И. Герцена, 2008. 39 с.
10. Сенсорная комната-волшебный мир здоровья. Под ред. Жевнеров В.Л., Баряева Л.Б., Галлямова Ю.С. СПбМАПО, 2007. 416 с.
11. Ad Verheul și Jan Hulsegge/history.asp (vizitat 1.03.2014).
12. http://www.cdhaf.org (vizitat 15.03.2014).
13. http://www.rehabsensory.ru (vizitat 1.02.2015).
14. http://trepsy.net (vizitat 5.02.2015).
15. http://logo-defect.ru (vizitat 2.03.2015).
16. http://www.lingvabona.ru (vizitat 5.05.2015).
17. http://colormind.narod.ru (vizitat 20.06.2015).

CUPRINS

Argument 3
Premisele ştiinţifice privind importanţa camerei senzoria 4
Echipamentul din camera senzorială 9
Planificarea aproximativă a activităţilor 12
Jocuri dezvoltative şi exerciţii cu aplicarea echipamentului senzorial 24
Descrierea activităţilor în camera senzorială 42
Programe orientative de lucru în camera senzorială cu copiii
de diferite tipuri de dizabilităţi... 69
Bibliografie 79