MINI-CULEGERE DE JOCURI DIDACTICE DEDICATE COPIILOR CU CES, DIN CICLUL EDUCAȚIE TIMPURIE

Prof. Educație Timpurie, Diana - Elena Furtună

G.P.P. Nr. 1 Buzău

În contextul educației incluzive, adaptarea jocurilor didactice pentru copiii cu cerințe educaționale speciale (CES) nu mai reprezintă o opțiune, ci o necesitate pedagogică. Această practică asigură echitatea în accesul la învățare, respectând principiul central al individualizării și diferențierii instruirii.

Potrivit lui L.S. Vîgotski (1978), în cadrul jocului, copilul funcționează adesea peste nivelul său actual de dezvoltare, activându-se astfel „zona de dezvoltare proximală". În acest spațiu, jocul devine un mediu privilegiat prin care copilul cu CES poate dobândi achiziții noi, cu sprijinul educatorului și al colegilor.

În același sens, Jean Piaget (1951), subliniază că jocul stimulează procesele cognitive esențiale (percepția, atenția, gândirea, limbajul), fiind un catalizator pentru dezvoltarea inteligenței. Pentru copiii cu deficiențe de limbaj, jocul adaptat fonetic sau semantic creează un cadru de învățare funcțional, lipsit de presiunea performanței formale.

În plus, Cerghit (2006), argumentează că jocul didactic este una dintre metodele cele mai eficiente de activizare a învățării, permițând accesul diferențiat la conținuturi prin forme variate de exprimare: verbală, vizuală, motrică sau simbolică. Atunci când este personalizat în funcție de tipul și gradul de dificultate al copilului (ex: dislalie, TSA, ADHD), jocul îndeplinește simultan roluri formative, terapeutice și sociale.

Astfel, jocul didactic adaptat devine un instrument esențial în procesul de recuperare, compensare și integrare școlară a elevilor cu CES, având funcții educative, corectiv-compensatorii și de motivare a învățării.

Pornind de la aceste fundamente teoretice și pedagogice, consider că integrarea jocurilor didactice adaptate în activitatea cu elevii cu CES reprezintă o strategie esențială pentru dezvoltarea limbajului, a atenției auditive și a comunicării funcționale.

În continuare, voi descrie câteva jocuri concepute și aplicate în acest scop, evidențiind modul în care acestea răspund nevoilor specifice ale copiilor cu dificultăți de vorbire, pronunție.

1. „Sortăm jucăriile după culoare”

Obiective:

1. Să identifice culorile de bază: roșu, galben, albastru, verde;
2. Să sorteze obiecte după culoare;
3. Să urmeze un model dat;
4. Să manifeste interes și participare activă la activitate.

Competențe vizate (adaptate CES):

Dezvoltarea capacității de clasificare;

Stimularea atenției și concentrării;

Îmbunătățirea motricității fine;

Încurajarea exprimării verbale sau nonverbale.

Materiale:

Coșuri sau cutii colorate (roșu, galben, albastru, verde).

Jucării mici de diferite culori (mașinuțe, cuburi, mingi, figurine etc.).

Cartonașe model pentru sortare vizuală.

Cronometru cu sunet blând (opțional).

Fișă cu imagini de culoare (pentru copiii nonverbali).

Desfășurarea activității:

1. Pregătire (3-5 min): Se prezintă pe rând culorile coșurilor și se asociază cu obiecte familiare. Copiii sunt încurajați să atingă și să numească (sau arate) culorile.

2. Joc propriu-zis (10-15 min): Educatoarea scoate jucării dintr-un sac și le oferă copilului. Copilul le plasează în coșul corespunzător culorii. Se oferă feedback pozitiv și încurajare.

Copiii nonverbali pot arăta cartonașul de culoare potrivită sau pot primi ghidare manuală ușoară.

3. Variante adaptate: Se reduce numărul de culori (doar 2) la început. Se lucrează individual sau în perechi, în ritm propriu. Se oferă pauze scurte, dacă este necesar.

Evaluare:

Observarea directă a modului în care copilul recunoaște și sortează culorile.

Numărul de obiecte sortate corect.

Participarea cu plăcere și inițiativă.

Notițe individuale pentru fiecare copil (dacă a avut nevoie de sprijin, ce progres a făcut etc.).

Sprijin și adaptări:

Limbaj simplu și clar.

Ghidare verbală și/sau tactilă.

Repetiții și încurajări.

Atmosferă calmă, lipsită de presiune.

2. „Aşchiuță greșește... Cine îl ajută?”

Adaptarea jocului „**Am spus bine sau n-am spus bine? Cine spune mai departe?**” pentru un **copil cu deficiențe de limbaj** (ex: dislalie, întârziere în dezvoltarea vorbirii, tulburări fonologice) presupune simplificarea cerințelor, susținerea multimodală (vizuală, auditivă, tactilă) și încurajarea prin pași mici și repetiții pozitive.

- Acest joc devine un instrument valoros pentru copiii cu deficiențe de limbaj dacă:
- Se simplifică limbajul și structura;
- Se oferă sprijin vizual și verbal;
- Se încurajează fiecare reușită;
- Se evită corectarea negativă, înlocuind-o cu modelare pozitivă.

Obiective:

1.Exersarea pronunției corecte a sunetelor/consoanelor problematice;

2.Creșterea atenției auditive și a conștientizării diferențelor fonetice;

3.Dezvoltarea vocabularului activ și a propozițiilor simple.

Materiale:

Păpușa Aşchiuță (sau un personaj jucărie preferat);

Obiecte reale sau imagini (ex: locomotivă, strugure, tren, traistă, ochelari);

Cartonașe cu simboluri: 👍 (bine), 👎 (nu e bine);

Eventual: înregistrări audio cu pronunții corecte vs. greșite;

O oglinjoară (pentru feedback vizual în pronunție).

Desfășurarea jocului (versiune adaptată):

1. Etapa în care copilul observă și alege:

Aşchiuțăspune:

„Uite, am aici *tlen*! Am spus bine sau nu?”

Copilul alege cartonașul corect: 👍 sau 👎

Educatorul: „Ai ales bine! Nu e *tlen*, e *tren*! Hai să spunem împreună: T-R-E-N!”

2. Repetiție asistată (copilul repetă în cor sau individual):

Copilul repetă după model.

Dacă e nesigur, poate repeta în oglindă, cu sprijin gestual/vizual (ex: mișcări ale buzelor, imagini pentru sunete).

3. Etapa de extindere (copilul construiește o propoziție simplă):

Educatorul întreabă: „Unde merge trenul?”

Copilul: „Trenul merge la gară.” (sau spune un cuvânt, în funcție de nivelul său).

4. Povestea cu greșeli (complicare ușoară):

Educatorul (sau păpușa) spune o frază cu greșeală fonetică:

„Scufița Osie merge cu capla tupălată.”

Copilul întrerupe: „Nu e bine!”

Educatorul: „Spune tu cum e bine!”

Copilul (cu sprijin dacă e nevoie): „Scufița Roșie merge cu capra supărată.”

Sugestii de adaptare în funcție de nivel:

Dificultate	**Modalitate de adaptare**
Copil nonverbal:	Acceptă răspunsuri prin gesturi, alegerea de cartonașe sau imagini.
Copil cu dificultăți fonetice:	Repetiție cu model clar, pe silabe („LO – CO – MO – TI – VĂ”).
Copil timid sau anxios	Participare în grup mic, răspunsuri în cor, nu individuale de la început.
Copil cu deficit de atenție	Sesiuni scurte (5–10 min), cu pauze și încurajări frecvente.

Elemente de motivare:

- Aplauze sau simboluri de recompensă (steluțe, zâmbete);
- Surprize (cutii cu obiecte misterioase de ghicit);
- Folosirea numelui copilului în joc: „Aș chiuță vrea să-l audă pe Vlad! Cum spui tu corect?”

3. „Unde s-a ascuns sunetul?”

Scop: Dezvoltarea atenției auditive și vizuale la preșcolari, în special la copiii cu cerințe educaționale speciale (CES).

Obiective:

1. Recunoașterea și localizarea sunetelor în cuvinte simple;
2. Exersarea concentrării asupra unui stimul auditiv;
3. Stimularea memoriei de scurtă durată prin repetare și asociere.

Descrierea jocului:

Materiale:

- Cartonașe cu imagini (ex: măr, soare, floare, masă, sac);
- Înregistrări sau pronunție orală de cuvinte – unele corecte, altele cu sunete lipsă sau deformate;
- Un „coș magic" în care sunt „ascunse" cuvintele.

Desfășurare: Educatorul rostește cuvinte, unele corect, altele cu un sunet lipsă sau greșit („floare" devine „loare").

Copilul trebuie să asculte atent și să indice:

👂 „Am auzit bine?" – ridică un cartonaș cu 👍 sau 👎

Dacă identifică eroarea, spune forma corectă („Nu e loare, e floare!");

Apoi, alege imaginea corectă și o pune în „coșul magic".

Elementele de joc (surpriză, alegere, recompensă).

4. "Semaforul magic"

Scopul jocului: Îmbunătățirea capacității de autocontrol, a atenției și a respectării regulilor de joc la copiii cu ADHD.

Obiective specifice:

1. Să răspundă adecvat comenzilor verbale și vizuale;
2. Să-și inhibe impulsurile motorii (oprire la comandă);
3. Să-și mențină atenția pe sarcina de joc cel puțin 5-10 minute;
4. Să coopereze cu ceilalți copii într-un cadru structurat.

Beneficii pentru copilul cu ADHD:

- Învață autoreglarea comportamentului (oprire–pornire);
- Exersează atenția auditivă și vizuală în condiții distractive;
- Dezvoltă toleranța la frustrare și respectarea limitelor;
- Prinde încredere în sine prin reușite rapide și feedback pozitiv.

Materiale necesare: - 3 cercuri colorate: roșu (STOP), galben (ATENȚIE), verde (MERGI);
- Cartonașe cu expresii faciale (bucuros – corect, trist – greșit);
- Fluier sau muzică (opțional).

Reguli ale jocului:

Educatorul rostește/arată culoarea semaforului:

- Verde – copiii merg în cerc sau sar într-un picior;
- Galben – se mișcă încet sau stau în poziție de „atenție”;
- Roșu – se opresc complet și „îngheață” ca statui.

Cei care respectă indicațiile, primesc un zâmbet pe cartonaș; la 3 zâmbete = „Permis de atenție!”.

Adaptare pentru copilul cu ADHD:

- Instruire clară, pas cu pas;
- Demonstrarea comenzii prin modelare vizuală;
- Timp redus de joc (3–5 min.), cu pauze de respiro;
- Repetare zilnică pentru automatizarea răspunsului;
- Întărire pozitivă imediată: „Bravo, te-ai oprit la timp!”, „Ești atent ca un polițist!”

5. “Ursulica zice – dar cu atenție!”

Scopul jocului:

Dezvoltarea atenției și a controlului impulsurilor prin ascultarea și executarea comenzilor doar atunci când sunt precedate de expresia-cheie.

Obiective specifice:

1. Să asculte activ comenzile rostite de educator;
2. Să execute corect doar comenzile precedate de „Simon zice…”;
3. Să învețe să inhibe răspunsul la comenzi nevalide;
4. Să participe activ într-un joc structurat fără comportamente de opoziție.

Beneficii pentru copilul cu ADHD:

- Exersează autocontrolul și atenția auditivă;
- Învață să respecte reguli clare într-un context ludic;
- Reduce impulsivitatea prin joc repetitiv cu feedback pozitiv;
- Se simte valoros prin implicare și recompensare echitabilă.

Materiale necesare: Nu sunt necesare materiale speciale. Se poate folosi spațiul clasei.

Reguli ale jocului:

Educatorul rostește o serie de comenzi (ex: „Simon zice: pune mâna pe cap”, „Sari într-un picior”);
Copiii trebuie să execute DOAR comenzile care încep cu „Simon zice…”;
Dacă un copil greșește, nu este exclus, ci primește o încurajare și o nouă șansă;
Jocul continuă 3-5 minute, în funcție de gradul de implicare și concentrare.

Adaptare pentru copilul cu ADHD:

- Se pot folosi gesturi și mimică pentru sprijin vizual;
- Se reduce ritmul comenzilor pentru procesare mai bună;
- Se pot folosi cartonașe cu pictograme pentru comenzile verbale;
- Feedback pozitiv imediat: „Ai fost atent!”, „Bravo, ai știut când să nu te miști!”

Etape ale jocului:

1.Instruirea – Se explică jocul prin demonstrație cu ajutorul educatoarei.

2.Exersarea – Se încep comenzile simple cu ritm lent.

3.Provocarea – Se alternează comenzi corecte cu greșite pentru testarea atenției.

4. Evaluare – Se oferă „Medalia atenției” sau buline pentru cei care au fost atenți și cooperanți.

Bibliografie:

1. Barkley, R.A. (2013). Taking Charge of ADHD: The Complete, Authoritative Guide for Parents. Guilford Press.
2. Gherguț, A. (2006). Psihopedagogia persoanelor cu cerințe educative speciale. Editura Polirom.
3. Jensen, E. (2005). Teaching with the Brain in Mind. ASCD.
4. Stan, E. (2014). Educația incluzivă și adaptarea curriculară. Editura Didactică și Pedagogică.
5. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Iași: Editura Polirom.
6. Golu, F. (2007). *Psihologia dezvoltării umane*. București: Editura Universitară.
7. Oprea, C. (2012). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
8. Stan, E. (coord.) (2014). *Educația incluzivă și adaptarea curriculară*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
9. Vîgotski, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.