

**UNIVERSITATEA PEDAGOGICĂ DE STAT „ION CREANGĂ”  
DIN CHIȘINĂU  
FACULTATEA DE PSIHOLOGIE ȘI PSIHOPELAGOGIE SPECIALĂ  
CATEDRA DE PSIHOLOGIE**

**CHITOROGA LUCIA**

**INTERVENȚIA PSIHOLOGICĂ ÎN DIFICULTĂȚILE DE ÎNVĂȚARE  
A LIMBAJULUI SCRIS LA ELEVII DIN CICLUL PRIMAR**

**Ghid metodologic**

**CHIȘINĂU, 2023**

Lucrarea este aprobată și recomandată spre publicare de Senatul Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă” din Chișinău

**Recenzenți:**

**Olărescu Valentina**, doctor în psihologie, profesor universitar, Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău

**Potâng Angela**, doctor în psihologie, conferențiar universitar, Universitatea de Stat din Moldova

Programul de intervenție psihologică în dificultățile de învățare a limbajului scris poate fi aplicat în practica lor de lucru de către psihologii școlari pentru a planifica și realiza măsuri de profilaxie sau de intervenție în dificultățile de învățare a limbajului scris la elevii din ciclul primar; de către învățătorii claselor primare pentru a eficientiza învățarea limbajului scris la lecțiile de limbă română; de către educatoarele din grădinițe pentru a asigura dezvoltarea psihică armonioasă a preșcolarilor și a îmbunătăți pregătirea lor pentru școală; de către părinți care pot utiliza jocuri și exerciții de stimulare a proceselor cognitive, tehnici și secvențe din program, în activitățile lor cu proprii copii sau în cadrul ajutorului pe care ei îl acordă copiilor la pregătirea temelor de casă.

**Descrierea CIP a Camerei Naționale a Cărții din Republica Moldova**

**Chitoroga, Lucia.**

Intervenția psihologică în dificultățile de învățare a limbajului scris la elevii din ciclul primar: Ghid metodologic / Chitoroga Lucia ; Universitatea Pedagogică de Stat "Ion Creangă" din Chișinău, Facultatea de Psihologie și Psihopedagogie Specială, Catedra de Psihologie. – Chișinău: S. n., 2023 (CEP UPSC). – 92 p.: il., tab.

Bibliogr.: p. 73-74 (29 tit.). – [100] ex.

ISBN 978-9975-46-738-4.

373.3.015.3(072)

C 46

© Lucia Chitoroga, 2023

© CEP UPSC, 2023

Centrul Editorial-Poligrafic al Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă” din Chișinău,  
str. Ion Creangă, nr. 1, MD-2069

## CUPRINS

<b>INTRODUCERE</b> .....	5
<b>1. CARACTERIZAREA PROGRAMULUI DE INTERVENȚIE PSIHOLGICĂ ÎN DIFICULTĂȚI DE ÎNVĂȚARE A LIMBAJULUI SCRIS LA ELEVII DIN CICLUL PRIMAR</b> .....	7
<b>2. STRUCTURA ACTIVITĂȚILOR PSIHOLGICE DIN CADRUL ȘEDINȚELOR</b> .....	13
<b>3. PROGRAMUL DE INTERVENȚIE PSIHOLGICĂ ÎN DIFICULTĂȚILE DE ÎNVĂȚARE A LIMBAJULUI SCRIS</b> .....	15
3.1. Ședința 0 .....	15
3.2. Ședința 1 .....	18
3.3. Ședința 2 .....	20
3.4. Ședința 3 .....	23
3.5. Ședința 4 .....	27
3.6. Ședința 5 .....	31
3.7. Ședința 6 .....	34
3.8. Ședința 7 .....	38
3.9. Ședința 8 .....	41
3.10. Ședința 9 .....	45
3.11. Ședința 10 .....	48
3.12. Ședința 11 .....	51
3.13. Ședința 12 .....	55
3.14. Ședința 13 .....	58
3.15. Ședința 14 .....	62
3.16. Ședința 15 .....	64
3.17. Ședința 16 .....	66
3.18. Ședința 17 .....	69
3.19. Ședința 18 .....	72
<b>4. BIBLIOGRAFIE</b> .....	74
<b>5. ANEXE</b> .....	76



## INTRODUCERE

Debutul școlar este o perioadă de mare solicitare neuro-psihică pentru elevul mic. Sporirea volumului și dificultății materialului de învățat solicită resurse cognitive sporite, pe care unii copii nu reușesc totdeauna să le aloce. În consecință, învățarea școlară ajunge în impas, dând naștere dificultăților de învățare.

Dificultățile de învățare derivă frecvent din incapacitatea elevilor de a-și utiliza resursele cognitive în mod eficient. Insuficiența alocării resurselor cognitive este rezultatul funcționării ineficiente a proceselor cognitive, al dezvoltării lor precare. Buna funcționare a proceselor cognitive este o premisă psihologică internă și inerentă a învățării școlare, în general, și a învățării limbajului scris, în particular, cu toate acestea dezvoltarea lor nu este subiect de preocupare sistematică și explicită al școlii. Astfel, afirmă P.Vianin, copilul cu dificultăți de învățare rămâne ”unul la unul” cu propriile-i probleme, iar ”jocul de masacru continuă ani de zile, sfărâmându-i copilului stima de sine” și convingându-l, în cele din urmă, că nu este capabil pentru muncile școlare (Vianin, 2011, p.30).

Fenomen frecvent al realității școlare ce debutează odată cu începutul școlarizării, acesta are tendința de a se agrava odată cu creșterea exigențelor față de scriere, consolidându-se (dacă nu se intervine la timp cu măsuri adecvate de recuperare) în deprinderi greșite de scriere, care afectează negativ personalitatea și adaptarea socială a elevului. Dificultățile de învățare a limbajului scris sau ”boala secolului”, cum o numesc R.Mucchelli și A.Bourcier, riscă să transforme aproximativ 10% dintre oamenii Terrei în niște analfabeți (Mucchelli, Burcier, p.8).

Programul de intervenție în dificultățile de învățare a limbajului scris la elevii din ciclul primar, reprezintă o finalitate firească a unui demers teoretic și experimental prin care a fost determinat setul de structuri psihice care asigură învățarea limbajului scris și carențele în dezvoltarea proceselor psihice care generează aceste dificultăți;

Acceptând faptul că procesele psihice cognitive nu pot fi modificate structural, am adoptat abordarea funcțională a lui R.J.Sternberg conform căreia „funcționarea creierului influențează funcționarea proceselor cognitive dar, și invers, funcționarea cognitivă modifică constant conexiunile neuronale. Astfel, creierul este modelat constant de activitatea cognitivă a subiectului”.

Procesul de elaborare a programului de intervenție în dificultățile de învățare a limbajului scris a vizat adoptarea unui principiu nou de intervenție psihologică în dificultățile de învățare

a limbajului scris, bazat pe cauzele fenomenului - particularitățile proceselor psihice și de personalitate - care determină dificultățile de învățare a limbajului scris.

Programul de intervenție în dificultățile de învățare a limbajului scris este organizat în 19 ședințe vizând optimizarea funcționării structurilor psihice care asigură limbajul scris și care sunt carentate la elevii cu dificultăți de învățare a limbajului scris. Stimularea prin exerciții, tehnici și metode psihologice a condițiilor de ordin psihologic, în consecință, fac posibilă diminuarea dificultăților de învățare a limbajului scris prin înlăturarea cauzelor ce le produc.

Autorul

## 1. CARACTERIZAREA PROGRAMULUI DE INTERVENȚIE PSIHOLÓGICĂ ÎN DIFICULTĂȚILE DE ÎNVĂȚARE A LIMBAJULUI SCRIS

Programul de intervenție psihologică prezentat are ca scop optimizarea funcționării structurilor psihice responsabile de învățarea limbajului scris a elevilor cu dificultăți de învățare a limbajului scris.

Elaborarea programului de intervenție a pornit de la ideea că apariția și existența dificultăților de învățare a limbajului scris se datorează carențelor în dezvoltarea structurilor psihice cognitive de la nivelul celor trei verigi, postulate de P.Vianin (2011) în cadrul modelului său. Prin urmare, dificultățile de învățare a limbajului scris sunt influențate de procesarea defectuoasă a informației la nivelul celor trei verigi: input, procesor central și output. În viziunea noastră, modelul teoretic care asigură înțelegerea adecvată a modului de funcționare a sistemului cognitiv uman, în cazul limbajului scris, este cel al lui P. Vianin, potrivit căruia funcționarea cognitivă se prezintă astfel: stimulii senzoriali din mediul extern pătrund în sistemul cognitiv prin registrul perceptiv (*input*), activând atenția și percepția; *procesorul* central preia aceste informații, le modifică, le prelucrează prin intermediul proceselor metacognitive și cognitive, iar atunci când procesarea informației este finalizată, registrul *output* verifică produsele procesorului central și expediază un răspuns inteligibil în mediul său. Conform modelului fiecare dificultate de învățare a limbajului scris este consecința procesării defectuoase a informației în anumite verigi ale modelului.

Un alt concept teoretic care a servit drept reper pentru dezvoltarea programului a fost cel de "modificabilitate cognitivă", utilizat de R.J.Sternberg (apud. Vianin, 2011), care susține plasticitatea considerabilă a proceselor cognitive umane. Orice activitate cognitivă activează anumite grupe de neuroni, iar repetițiile au rolul de a întări conexiunile între neuroni, favorizând învățarea. La nivel cerebral, învățarea constă formarea unor conexiuni neuronale noi, în reorganizarea și întărirea celor vechi. Prin urmare, un mediu stimulat, bogat în experiențe, exerciții cognitive favorizează conexiuni neuronale noi sau le fortifică pe cele vechi. „Cablajele creierului (conexiunile neuronale) se modifică și se reorganizează tot timpul, ceea ce are ca efect dezvoltarea cognitivă continuă pe tot parcursul vieții” (Vianin, 2011, p.53). Școlaritatea mică este perioada din ontogeneza umană, caracterizată prin sporirea potențialului de activitate intelectuală, prin plasticitatea mare a proceselor cognitive, fapt care demonstrează receptivitatea educativă la intervențiile mediului (Racu Ig., Racu Iu, 2007; Radu, 2015; Șchiopu, Verza, 1981; Velcoiv, 1994). Procesele cognitive sunt dobândite și dezvoltate prin angajamentul elevului în sarcini cognitive multiple.

Conștientizând faptul că procesele psihice cognitive nu pot fi modificate la nivel structural, ne-am afiliat unei abordări funcționale a intervenției psihologice care postulează că „funcționarea creierului influențează funcționarea proceselor cognitive dar, și invers, funcționarea cognitivă modifică constant conexiunile neuronale. Astfel, creierul este modelat constant de activitatea cognitivă a subiectului” (Vianin, 2011, p.53).

Ca fundament pentru programul de intervenție a servit ideea că, optimizarea funcționării structurilor psihice cognitive, creșterea eficienței acestora la elevii cu dificultăți de învățare a limbajului scris este posibilă prin aplicarea unui program psihologic de stimulare cognitivă, care va duce, în consecință, la reducerea erorilor din scris, adică la diminuarea acestor dificultăți și la creșterea performanțelor scriptice.

Specificitatea programului nostru este determinată, pe de o parte, de vârsta subiecților cercetați (școlaritatea mică), de particularitățile dezvoltării proceselor cognitive la această vârstă, iar pe de altă parte, de natura dificultăților manifestate în însușirea limbajului scris.

**Scopul programului** de intervenție psihologică vizează *dezvoltarea structurilor psihice care asigură învățarea limbajului scris și a căror carențe cauzează* dificultăți de învățare a limbajului scris.

Programul de intervenție psihologică este ghidat de următoarele **principii**:

*Principiul unității diagnosticului și intervenției psihologice* în dificultățile de învățare a limbajului scris: înlăturarea timpurie a dificultăților de învățare a limbajului scris facilitează progresul în însușirea cunoștințelor școlare; exercițiile, procedeele și tehnicile de intervenție sunt adaptate la dificultățile specifice unor elevi; stimularea unei atitudini active și participative a elevului cu dificultăți de învățare a limbajului scris; obținerea colaborării părinților și învățătorilor în vederea ajutorului și îngăduinței calde față de elevii cu dificultăți de învățare a limbajului scris; exercițiile utilizate în intervenție să se bazeze, pe cât posibil, pe materialul folosit de elev la școală (Calavrezo, 1967). Eficiența intervenției psihologice este determinată, pe de o parte, de corectitudinea și complexitatea diagnosticului stabilit, iar, pe de altă parte, de monitorizarea permanentă a transformărilor psihologice ale elevului mic.

*Principiul abordării sistemice.* Structurarea sistemică a psihicului, conștiinței și a activității umane determină interdependența substructurilor componente. Acest principiu, reflectă canalizarea efortului asupra înlăturării cauzelor determinante ale tulburărilor în dezvoltarea psihică, realizând o analiză sistematică de tip cauză-efect.

*Principiul raportării la zona dezvoltării proxime.* Intervenția nu are efectul scontat în afara zonei de proximitate dezvoltare. Zona proximei dezvoltări caracterizează diferența dintre ceea ce



copilul realizează singur și ceea ce el devine capabil să realizeze cu ajutorul adultului (Выготский, 1983; Bodrova, 1998).

*Principiul activității dominante.* Conform acestui principiu, activitatea este mijlocul fundamental de dobândire a formațiunilor psihice noi, este forța motrice a dezvoltării acestora (Выготский, 1983; Эльконин, 2007). Intervenția este organizată în baza formelor dominante de activitate a subiecților la această vârstă - învățarea și jocul. La elevii implicați în experimentul formativ acest principiu a fost realizat prin organizarea diferitor forme de joc didactic, activități și exerciții de învățare.

*Principiul complexității graduale.* Conform acestui principiu, activitățile sunt realizate de copil, la început cu ajutorul psihologului, ghidat de instrucțiunile lui concrete, ajungând ulterior la realizarea independentă a sarcinilor. Exercițiile-joc pornesc de la simplu, mărindu-și treptat complexitatea.

*Principiul satisfacției emoționale.* Activitățile trebuie să-i producă copilului emoții stenoase și satisfacție.

Ca *metode* principale pentru stimularea și dezvoltarea proceselor cognitive ale elevilor cu dificultăți de învățare a limbajului scris se utilizează *jocul didactic*, iar pentru dezvoltarea autoreglajului și al atenției voluntare se aplică *metoda formării pe etape a acțiunilor mintale* a lui П.Я.Галперин (1966) și С.Л. Кобылицкая (1974), adaptată de К.А.Абсагова (2012).

*Jocul didactic*, prin atractivitatea sa, facilitează angajarea copilului în activitate, creează o motivație pozitivă, reduce anxietatea față de învățare, asigură implicarea emoțională și intelectuală a copilului în activitățile cu potențial formativ prevăzute de programul de intervenție, asigură condiții optime de realizare a activității. În perioada școlarității mici copilul este capabil să utilizeze și să-și asume reguli de joc, de comun acord cu ceilalți parteneri de joc. La această vârstă, regula de joc este percepută ca "o legătură" cu partenerul de joc. De la autoafirmare individuală copilul trece la autoafirmare socială în grup și prin intermediul grupului.

Л.С.Выготский considera că jocul dezvoltă și antrenează atât premisele ereditare cât și capacitățile actuale ale copilului. Jocul învață, dezvoltă, modifică și educă. El conduce după sine dezvoltarea și conturează zona proximei dezvoltări a copilului (Выготский, 1991; Выготский, 1984).

Jocul didactic reprezintă tipul de activitate prin care copilul învață, prin care rezolvă sarcini cu potențial formativ și care-i permite apoi să-și transfere experiența în situațiile de învățare. Anume în etapa școlarității mici, jocurile didactice sunt cel mai strâns legate de activitatea instructiv-educativă. Jocul, în varianta sa didactică, include învățarea unor reguli, vizează totdeauna un scop didactic și presupune achiziția unor cunoștințe de către elev pentru a-l putea

practica. „În cadrul jocului didactic, scopul nu este desemnat în mod explicit copilului, de aceea putem vorbi de învățare implicită și involuntară” (Глозман, 2006, p.18). Datorită caracterului său biunivoc – activitate de joc și scop didactic – jocul didactic suscită și menține interesul copilului, stimulează și potențează eficiența învățării. Jocul didactic reprezintă o subspecie a jocului cu reguli. Regula - școala voinței (munca elevului), iar situația imaginară – calea spre abstractizare, considera Л.С.Выготский (1984). Regulile oferă posibilitatea de a dirija procesul de joc, reglează și disciplinează atât comportamentul copilului, cât și relațiile interpersonale. Obligatorietatea respectării individuale a regulilor de către copil îi permite, totodată, să-și elaboreze criterii de apreciere pentru corectitudinea comportamentală proprie și a partenerilor săi de joc. Pentru a-și atinge scopul său prezumat din start, jocul didactic solicită activizarea întregii activități psihice a copilului, dezvoltându-i percepția, limbajul, memoria, gândirea, atenția și imaginația. Datorită dezvoltării operativității specifice și nespecifice a gândirii activitatea intelectuală a copilului devine mai complexă. Atenția devine mai selectivă, mai concentrată, mai stabilă. Jocul dezvoltă atât latura intelectuală, cât și cea afectiv-reglatorie a personalității.

Regulile de care s-a ținut seama în organizarea jocurilor didactice sunt: 1) chiar și cel mai mic efort al copilului trebuie lăudat; 2) stimulările premiale le vor depăși întotdeauna pe cele aversive; 3) jocul nu trebuie să dureze prea mult pentru a nu-l obosi pe copil; 4) jocurile statice trebuie alternate cu exerciții dinamice; 5) copiii timizi nu trebuie forțați să se angajeze imediat în joc, pentru început li se poate sugera să observe jocul etc.

*Metoda formării pe etape a acțiunilor mintale.* Autorii acestei metode - П.Я.Галперин și С.Л. Кобыльницкая - consideră atenția voluntară ca ”acțiune de control interiorizată” de care depinde eficiența unei activități. Transferul acestei acțiuni obiectuale la nivel mental, interiorizarea ei și transformarea în proces psihic poate fi observată prin intermediul modelului formării pe etape a acțiunilor mentale (1974). Dezvoltarea noului proces psihic este acțiune obiectuală externă la început, devine apoi reproducere desfășurată a acesteia în plan verbal. La nivel mental, aceasta este supusă unor noi transformări, în rezultatul cărora conținutul obiectual ”dispare” din conștiință (deși acțiunea continuă să fie realizată și să aducă progrese). În procesul formării pe etape, acțiunea se realizează pe pași accesibili subiectului ca dificultate.

Schema este prezentată elevului în formă scrisă, pe un cartonaș (vezi Tabelul 1). Copilul realizează acțiunile, urmând succesiv fiecare pas indicat în ea, apoi după aceiași pași succesivi își verifică corectitudinea. Prin urmare, una și aceeași schemă servește și pentru realizarea și pentru verificarea acțiunilor.

Tabelul 1. Schema formării pe etape a acțiunilor mintale, după K.A.Абсатовă

<i>Schema orientării acțiunilor</i>	
Citește <i>cuvântul</i> cu voce tare, pe silabe. Verifică:	Citește <i>propoziția</i> cu voce tare. Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt/nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

La început, controlul se produce după realizarea sarcinii, comparându-se detaliat materialul faptic cu modelul. Apoi, ca rezultat al întăririi deprinderii prin utilizare sistematică, *schema de bază a orientării acțiunilor* este asimilată, interiorizată devenind un bun al memoriei.

Evoluția controlului poate fi reprezentată astfel: controlul urmează după acțiune → controlul coincide cu acțiunea → controlul anticipează acțiunea.

În intervenția psihologică am utilizat și *metode specifice* pentru dificultățile de învățare a limbajului scris:

1. *Concentrarea activității psihice* asupra procesului de analiză și sinteză a elementelor componente ale scriptului. Subiectul este învățat să descompună elementele grafice din care este formată silaba, cuvântul, propoziția și reunirea lor într-un întreg pentru redarea cursivă și corectă în scris. Dezvoltarea capacității de analiză și sinteză fonetică și grafică facilitează împărțirea propozițiilor în cuvinte, a cuvintelor în silabe, foneme și grafeme.

2. *Dezvoltarea atenției prin exerciții de conștientizare* a erorilor tipice dificultăților de învățare a limbajului scris. Elevul este atenționat asupra greșelilor tipice, antrenându-se astfel controlul mental și acțional al activității grafice. Atenționarea asupra erorilor este totdeauna însoțită de indicarea variantei corecte de scriere. Repetarea modelului corect duce la întărirea legăturilor nervoase, la formarea deprinderilor scriptice/grafice noi și corecte, la trăirea de către elev a unor emoții stenică. Schemele complexe însușite consolidează nivelul de conștientizare a erorilor și permite extinderea acestora la schemele simple, astfel în cazul omiterii sau substituirii unor grafeme copilul este solicitat să numească cuvinte care încep cu litera afectată.

3. *Codarea prin culori*. Identificarea literelor, grafemelor afectate din cuvinte și colorarea, sublinierea diferită față de restul cuvântului.

4. *Dezvoltarea capacității de a stabili relația fonem-grafem, literă-grafem, fonem-literă*. Această metodă este imperativă îndeosebi atunci când elevul cu dificultăți de învățare a limbajului scris manifestă și dificultăți de învățare a limbajului oral, deoarece se produce transpunerea erorilor din planul verbal în cel grafic.

5. *Dezvoltarea capacității de discriminare auditivă, vizuală și chinestezică.* Copilul este învățat să realizeze analiza și sinteza fonetică a structurii cuvintelor și propozițiilor, pornind de la cuvinte mono- și bisilabice, ajungându-se la cele polisilabice.

6. *Dezvoltarea abilităților scriptice vizează procedeele de consolidare* a deprinderilor de scriere.

Metodele de mai sus s-au obiectivat în următoarele ***procedee specifice de învățare:***

*Scrisul selectiv.* În cadrul acestui procedeu, atenția elevului cu dificultăți de învățare a limbajului scris este centrată pe categoria de litere, cuvinte care produc erori tipice fiind solicitat să le selecteze dintr-un text și să le scrie. Această cerință determină copilul să diferențieze literele unele de altele și deoarece suscită un efort minim din partea copilului, are o rezonanță emoțională plăcută.

*Scrisul supravegheat.* Elevul realizează o sarcină de scriere, procesul fiind supravegheat de psihologul experimentator, fiecare eroare fiind discutată și înlăturată pe loc. Treptat controlul extern este înlocuit prin autocontrol, elevul devenind tot mai conștient de activitatea grafică realizată.

*Scrisul în perechi.* Doi elevi, ambii cu dificultăți de învățare a limbajului scris sunt solicitați să realizeze sarcini în scris, apoi schimbă produsele activității grafice între ei, fiind rugați să-și verifice erorile reciproc. Procedeu are un efect benefic pentru că contribuie la menținerea trează a stării de vigilență, mărește gradul de autocontrol, prin corectarea erorilor colegului său îl face pe elev conștient de propriile dificultăți, dezvoltă motivația pentru competiție, iar satisfacția în activitate are un efect pozitiv asupra imaginii de sine a elevului.

*Scrierea în ștafetă.* Un elev, realizează sarcina de a scrie la tablă, până la momentul comiterii primei erori, pe care o consemnează cel mai atent coleg din grup, devenind astfel el protagonistul, până la momentul când greșește și locul revine altui coleg. Se poate realiza un grafic care reflectă numărul de cuvinte scrise corect de către fiecare participant, obținându-se o ierarhie a progreselor fiecărui subiect. Procedeu valorifică activitatea de joc și dorința de competiție caracteristice vârstei, motivându-i pentru ocuparea celei mai bune poziții.

*Scrierea pe sintagme.* Elevii cu dificultăți de învățare a limbajului scris se concentrează uneori excesiv asupra modului de trasare/realizare a fiecărui grafem dintr-un cuvânt, pierzând sensul acestuia. Acest procedeu dezvoltă la acești elevi capacitatea de a sesiza sensul celor auzite și scrise, de a cuprinde în câmpul său perceptiv (vizual și auditiv) unități sintactice, sintagme cu sens. Dictările și autodictările se vor efectua pe unități sintagmatice. Procedeu contribuie la înțelegerea celor citite și scrise, la legarea mai bună a grafemelor în cuvânt, la dezvoltarea capacității de discriminare fonem-grafem și îmbunătățește viteza scrierii.

## 2. STRUCTURA ACTIVITĂȚILOR PSIHOLOGICE DIN CADRUL ȘEDINȚELOR

Programul de intervenție psihologică în dificultățile de învățare a limbajului scris la elevii din ciclul primar este elaborat pentru 19 ședințe. Fiecare ședință se derulează conform unei scheme prestabilite. Aceasta vizând etapele după care au fost organizate activitățile, exercițiile, procedeele de antrenare și dezvoltare a structurilor psihice responsabile de însușirea limbajului scris și arată astfel:

**Salutul.** Moment de start al ședinței cu menirea de a crea o atmosferă degajată în grup și de a seta un regim optim de activitate.

**Discutarea temei de acasă.** Subiecții prezintă temele efectuate acasă.

**Componentele de bază ale activității:**

Modulul I.	Dezvoltarea percepției și a spiritului de observație.
Modulul II.	Dezvoltarea atenției și a reglajului voluntar.
Modulul III.	Dezvoltarea limbajului oral și a gândirii.
Modulul IV.	Dezvoltarea memoriei.

**Tema pentru acasă.** Subiecților li se dau teme de lucru pentru acasă și instrucțiuni corespunzătoare.

**Încheierea ședinței:** Un joc mobil care să anticipeze finalul ședinței.

**Ritualul "La revedere".** Subiecții își iau rămas bun unii de la alții.

Activitatea din cadrul programului de intervenție în dificultățile de învățare a limbajului scris a fost împărțită în următoarele **blocuri funcționale**:

*1. Dezvoltarea percepției și a spiritului de observație:*

- dezvoltarea schemei corporale, a capacității de a distinge figurile geometrice;
- însușirea unor relații spațiale: caracteristici de amplasare a obiectelor în spațiu și a unor relații temporale, precum: distanța (aproape-departe, aici-acolo, în față-în spate), orientarea (stânga-dreapta, sus-jos), dimensiunea (mai mare-mai mic) și utilizarea noțiunilor concrete care le desemnează;
- însușirea unor relații temporale: în același timp, ieri-azi-mâine, dimineață-după amiază-seara, două acțiuni care se petrec în același timp;
- cunoașterea noțiunii și a regulilor de amplasare a textului scris în spațiul caietului, foii;
- consolidarea noțiunii de spațiu al caietului, spațiu al foii, spațiu mic al rândului; al grafemului;
- dezvoltarea capacității de a se orienta în spațiu cu ajutorul unei simple scheme și de a elabora scheme independente;
- creșterea capacității de coordonare oculo-motorie și de a efectua măsurători "din ochi";

- dezvoltarea capacității de a realiza transformări mentale asupra elementelor unor obiecte percepute: efectuarea operațiilor mentale de dezmembrare și reunire a elementelor într-o altă ordine, evidențierea unor și ignorarea altora (de ex., se expune pentru câteva secunde cuvântul ”plapumă”. Dacă excludem, vocalele care litere vor rămâne? Cuvântul perceput vizual sau auditiv).

#### *2. Atenția și reglajul voluntar:*

- dezvoltarea capacității de a lucra după un model prestabilit (de psiholog sau învățător);
- dezvoltarea autoreglajului voluntar al activității verbale orale și scrise;
- dezvoltarea funcției de planificare în elaborarea mesajului (răspunsuri date în ordinea exactă cerută de sarcină, capacitatea de a-și expune gândurile oral, capacitatea de a relata despre succesiunea unor evenimente, activități: mai întâi, inițial, apoi, la sfârșit, din nou, etc.);
- dezvoltarea capacității de control și verificare a propriei activități (utilizarea repetată a schemei formării pe etape a acțiunilor mintale, adaptată de K.A.Absatova).
- dezvoltarea capacității de a-și ”adapta” activitatea unui interval de timp cerut pentru realizarea unei sarcini.

#### *3. Limbajul oral și gândirea:*

- dezvoltarea limbajului monologat și dialogat,
- dezvoltarea capacității de a expune corect gândurile,
- dezvoltarea rapidității gândirii,
- dezvoltarea vocabularului activ (sinonimele, antonimele, omonimele),
- dezvoltarea gândirii verbal-logice,
- dezvoltarea capacității de a generaliza și a identifica caracteristicilor esențiale ale obiectelor și fenomenelor,
- dezvoltarea capacității de a analiza,
- dezvoltarea capacității de a compara,
- dezvoltarea capacității de sinteză,
- dezvoltarea capacității de a realiza raționamente de tip analogie.

#### *4. Memoria:*

- dezvoltarea proceselor memoriei: memorarea, păstrarea și reactualizarea,
- dezvoltarea memoriei auditiv-verbale,
- dezvoltarea memoriei vizuale,
- dezvoltarea memoriei logice și mecanice,
- dezvoltarea memoriei motorii,
- dezvoltarea memoriei asociative,

- învățarea unor mnemotehnici (metoda vizualizării imaginilor, metoda unităților semantice, etc.).

Utilizarea preponderentă a jocurilor și a competițiilor între elevi a avut ca scop să-i motiveze pentru participarea la ședințe, pentru realizarea corectă și calitativă a sarcinilor, pentru sporirea rezultativității activităților lor.

Materialul verbal în cadrul programei de intervenție este selectat și utilizat în concordanță cu programa școlară. De asemenea, materiale verbale utilizate vizează erorile cu cea mai mare frecvență în dificultățile de învățare a limbajului scris, urmărindu-se valoarea terapeutic-corecțională a listelor de cuvinte, texte, povestiri etc. Acest fapt contribuie la eficientizarea activităților realizate cu copiii și facilitează transferul abilităților dobândite din cadrul programului în activitățile de învățare școlară.

Rezultatele copiilor sunt discutate în grup. Discutarea rezultatelor în grup are ca scop să-i învețe pe elevi toleranța caldă, înțelegerea și condescendența față de erorile colegului, dar contribuie și la dezvoltarea comunicativității, a empatiei, a coeziunii grupului, a capacității de a asculta, de a înțelege alt om, capacitatea de a-și planifica activitatea alături de alți oameni.

### **3. PROGRAMUL DE INTERVENȚIE PSIHOLAGICĂ ÎN DIFICULTĂȚILE DE ÎNVĂȚARE A LIMBAJULUI SCRIS**

#### **SEDINȚA 0**

*Salutul și stabilirea contactului cu elevii. Montajul pozitiv, discutarea regulilor pentru activitățile ulterioare.*

Timpul: 10 minute.

Psihologul salută copiii, le urează bun venit în grup și furnizează membrilor grupului informații privind regularitatea ședințelor și necesitatea respectării unor reguli de grup: să fie punctuali; să participe activ la jocuri; să fie sinceri; să rezolve sarcinile primite fără a râde pe seama unui coleg, fără critica un coleg care se descurcă mai greu; să fie discreți, să fie atenți și binevoitori cu colegii lor. Copiii sunt întrebați dacă pot accepta aceste reguli de grup și dacă ar dori să mai adauge o alte reguli pe care le cred ei potrivite.

**Jocul "Nume încăpătoare":** *memorarea numelui fiecărui membru, autocunoaștere, de prezentare, cunoaștere interpersonală.*

Timpul: 5 minute.

Jucătorii sunt așezați în cerc. Psihologul începe spunându-și numele și o activitate care-i place cel mai mult. Fiecare jucător următor repetă numele și activitatea elevilor precedenți adăugându-le pe ale sale. Grupul poate ajuta la nevoie. Jocul continuă până se repetă numele tuturor membrilor grupului.

De exemplu: Psihologul spune: eu mă numesc Maria, mie îmi place să croșetez. Primul elev spune: Ea este Maria, ei îi place să croșeteze. Eu sunt Ana, mie îmi place să pictez. Al doilea elev: Ea este Maria și-i place să croșeteze, ea este Ana și-i place să picteze. Eu sunt Dan, mie îmi place să asamblez lego. Al treilea elev: Ea este Maria și-i place să croșeteze. Anei îi

place să picteze. El este Dan și-i place să asambleze lego. Eu sunt Constantin și-mi place să mă dau cu rolele etc.

**Jocul ”Să descifrăm ghicitori!”:** *stabilirea contactului cu elevii.dezvoltarea capacității empatice, a capacității de a înțelege gândurile și emoțiile proprii sau ale altor persoane, de a verbaliza propriile gânduri.*

Timpul: 15 minute

Vă plac ghicitorile? Dacă ”da”, atunci încercați să ghiciți una. Iată portretele (vezi Anexa 1a/1b) a unuia și aceluiași băiat. Prin ce se deosebesc ele? Desigur, v-ați dat seama! Dar aceste portrete ale fetiței? Prin ce se deosebesc ele (vezi Anexa 2a/2b) Și la aceste portrete ați găsit deosebiri. Bravo!

Dar voi ați putea face o asemenea față/mimică exact ca băiatul din desene? Vă descurcați foarte bine!

Probabil că ați surprins și la alte persoane aceste expresii ale feței. Ați văzut? Când? Unde? V-ați amintit?

V-ați dat seama atunci ce vrea să vă spună acea persoană, deși ea nu a pronunțat nici un cuvânt. Nu ați auzit nici un cuvânt, s-a schimbat doar expresia feței, a ochilor, a buzelor ... Expresia feței v-a povestit despre ce gândește și ce simte acea persoană... fără cuvinte.

Cum v-ați dat seama? Corect, atât adulții cât și copiii pot avea gânduri și sentimente asemănătoare. De aceea, noi ne putem da seama și fără cuvinte despre ceea ce gândește și simte altă persoană.

Asemenea ghicitori le poți ghici singur, sau le poți alcătui pentru prieteni, pentru mama și tata. Aceste ghicitori sunt despre faptul cum se pot ghici gândurile și sentimentele altor persoane. Dacă tu veți învăța să le ghiciți, veți putea să-i înțelegeți mai ușor pe ceilalți și pe voi înșivă.

Iată prima ghicitoare: Bunica îi citea nepotului o carte, dar brusc privi la ceas și spuse: ”Gata, azi nu mai citim, vom continua mâine”. Cum credeți: de ce bunica a spus asta? Cum ați ghicit?

A doua ghicitoare: Mama a intrat în camera fiului ei și de mirare sprâncenele i s-au urcat pe frunte. Cum credeți, de ce s-a întâmplat asta?

Voi puteți inventa o mulțime de asemenea ghicitori și chiar ați putea alcătui o cărțuție ilustrată proprie. Eu am lăsat loc special pentru scrierea ghicitorilor tale.

#### **Spațiu pentru ghicitoare/ghicitorile copilului**

Copiilor le sunt acordate 5 minute pentru a scrie (fiecare din ei) o asemenea ghicitoare și răspunsul la ea.

Pentru acasă (pentru lecția următoare) sunt rugați să scrie încă o ghicitoare și răspunsul la ea, iar dacă doresc pot ilustra ghicitoare cu desene proprii după bunul plac.

**Jocul ”Colorează-mi lumea”:** *autocunoaștere și cunoaștere interpersonală.*

Timpul: 10 minute.

Psihologul distribuie copiilor foi și creioane colorate. Membrii grupului aleg la întâmplare din patru sau cinci (câți membri sunt în grup) un bilețel pe care stă scris numele unui



coleg din grup. Fiecare copil anunță numele extras, apoi găsește/scrie câte o caracteristică/însușire pozitivă pornind de la fiecare literă a numelui extras. De exemplu: numele Maria. M - mărinimoasă, a - amabilă, r - responsabilă, i - isteată, a – agreabilă.

**Jocul "Găsește finalul poveștii": dezvoltarea capacității de comunicare verbală și nonverbală.**

Timpu: 15 minute.

#### *Istoria Zâmbetului*

Vouă vă place, desigur, să ascultați istorioare/povești și chiar voi înșivă le puteți alcătui, "compune" (elabora). Sper că mă veți ajuta și pe mine în acest sens.

"A fost odată ca niciodată Zâmbetul. El era atât de bun, blând, binevoitor, încât toți oamenii erau întotdeauna bucuroși să-l vadă. Toți își doreau să se împrietenească cu el. Zâmbetul îi ajuta pe oameni în treburile lor și mergea cu plăcere la ei în ospeție și se străduia să nu supere, pe nimeni niciodată – copii, adulți, persoane în vârstă.

Dar odată... Uf, acest "odată"! În orașelul unde locuia Zâmbetul, a apărut un om foarte straniu. El era mereu nemulțumit de toate, era morocănos și se supăra din orice motiv: zahărul nu era suficient de dulce, laptele nu era suficient de alb, soarele nu era suficient de luminos pâinea nu era suficient de rumenă, iar copiii nu erau suficient de ascultători... El era supărat pe toți, pe toate, era supărat – ziua și noaptea, pe timp însorit sau ploios.

Atunci când s-a întâlnit cu Zâmbetul și ..." (ce a urmat?)

Aici îmi întrerup povestea și vă rog pe fiecare din voi s-o continuați, să-i elaborați, să-i inventați voi sfârșitul.

#### **Spațiu pentru sfârșitul poveștii**


Copiilor li se acordă 5 minute pentru a finaliza povestea. Apoi încă 5 minute se discută "finalul poveștii" fiecărui copil.

Am observat că povestea fiecăruia din voi s-a finalizat pozitiv, iar Zâmbetul a rămas cu oamenii.

Omul cel straniu, morocănos, mereu supărat a înțeles că oamenii ar duce-o foarte rău fără Zâmbet. Dacă în viața oamenilor lipsește Zâmbetul, din ea dispare brusc curajul, bucuria, jocul... Oamenii devin răi, iar răul crește atât de rapid în fiecare zi, încât poate inunda lumea întregă. Zâmbetul este un ajutor prețios în lupta cu răul; El zâmbește ironic răului și acesta devine neputincios.

Zâmbetul este puterea și curajul omului. Zâmbetul arată că omul îți poate deveni prieten, este gata să te cunoască, să se joace împreună cu tine.

La oamenii răi, neprietenoși, zâmbetul vine foarte rar în ospeție sau nu vine niciodată.

Dacă tu poți să zâmbești altor oameni, înseamnă că tu ești curajos, bun, iar dacă nu zâmbești...?

Trebuie să învățăm să fim buni și îndrăzneți, iar zâmbetul să ne însoțească întotdeauna. Tocmai de aceea vom conveni: să zâmbim cu drag de câte ori ne întâlnim aici cu prietenii, să zâmbim în timpul jocurilor, atunci când vom încuraja un coleg, atunci când ne luăm rămas bun.

**Jocul "Poveștile prieteniei": dezvoltarea imaginației, consolidarea relațiilor pozitive în grup, crearea unei ambianțe distractive.**

Timpul 5 minute.

Copii sunt așezați în grup. Primul jucător spune un cuvânt. În continuare restul participanților dezvoltă povestirea. De exemplu: Eu .... am văzut...un monstru ...în farfuria...cu ciorbă ...a lui Ion. El avea capul ... din jeleu....iar mâinile ...erau din .... etc.

**Ritualul "La revedere".** Pe o notă stenică data de jocul anterior copiii se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## **SEDINȚA NR.1.**

### **Salutul.**

#### **Exercițiul 1. Jocul "Mimul".**

Timpul: 5 minute.

Psihologul spune la ureche primului copil denumirea unui animal, obiect etc. iar copilul are voie să "povestească" despre acel obiect celorlalți dar nu prin cuvinte, ci doar "mimând-o". Elevul care a identificat corect "obiectul mimat" devine "mim";

#### **Componentele de bază ale activității:**

##### **Discutarea temei de acasă.**

## **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE.**

### **Exercițiul 2. "Impermeabilul bunicului": Dezvoltarea percepției vizuale și a spiritului de observație.**

Timpul: 10 minute.

Avem un desen în care este redat un bunic care-și adăpostește de ploaie nepoții sub impermeabilul său, fapt pe care-l constatăm doar după ghetele acestora.

Fiecare elev trebuie să privească desenul identificând numărul de copii ascunși. Este învingător și cu cel mai bun spirit de observație elevul care a determinat rapid și corect numărul de copiii ascunși (vezi Anexa 3).

*Instrucțiune:* Priviți cu atenție imaginea, apoi spuneți repede: câți nepoți se ascund de ploaie sub impermeabilul bunicului? Aveți la dispoziție 1 minut.

## **Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI REGLAJULUI VOLUNTAR**

### **Exercițiul 3. "Schema formării pe etape a acțiunilor mintale".**

Timpul: 20 minute.

Fiecărui elev i se repartizează o fișă cu un șir de cuvinte. În șirul de cuvinte primit, elevul trebuie să identifice corect erorile. Elevul primește următoarea solicitare: Citește și găsește în cuvintele de mai jos greșelile conducându-te după "cartonașul cu reguli" ("schema formării pe etape a acțiunilor mintale"); Elevul este învățat să detecteze erorile după "cartonașul cu reguli" verbalizând acțiunea îndeplinită și numărul ei în cartonaș (de exemplu: 1- caut omisiunile de litere sau de silabe, etc.) așa încât să interiorizeze treptat schema, dispensându-se de cartonaș. La sfârșitul fiecărei sarcini se verifică corectitudinea și se fixează erorile care au fost depistate de copil singur și care cu ajutor.

<b>Schema orientării acțiunilor</b>	
<b><i>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe. Verifică:</i></b>	<b><i>Citește propoziția cu voce tare. Verifică:</i></b>
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt/nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

**Șirul de cuvinte:**

Cuvinte cu erori	Cuvinte corecte
Tactor	Tractor
Sarpe	șarpe
Busunar	Buzunar
Timpul	Timpul
cheața rece	cheața rece
vlămând ca un lup	flămând ca un lup
decetul inelar	degetul inelar
negru ca pana corpului	negru ca pana corbului
bonboane dulci	bomboane dulci
Covirgi	Covrigi
magii roșii au înforit	macii roșii au înflorit
Chibrituri	Cibrituri

**Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII**

**Exercițiul 4. "Grupează cuvintele": dezvoltă capacitatea de a împărți obiectele în grupuri, a clasifica.**

Timpul: 10 minute.

Elevilor le este prezentat un șir de cuvinte și cerința de a grupa cuvintele ținând cont de numărul silabelor.

Instrucțiune : Grupează cuvintele după numărul de silabe.

Șirul: conservă, desen, secundă, cocoș, căpșun, podea, ghemotoc, dejun, lebădă, grădină, deget.

**Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI.**

**Exercițiul 5. "Memorăm cuvinte": dezvoltarea memoriei vizuale și kinestezice.**

Timpul: 10 minute.

Elevii se grupează în perechi. Fiecare din ei scrie pe o foaie un șir din 20 de cuvinte și în timp ce scrie trebuie să încerce să le rețină cât mai bine. Odată completată lista fiecăruia, cei doi jucători fac schimb de foi. După un minut fiecare din ei își reproduce propriul șir, în timp ce colegul urmărește corectitudinea reproducerii. Elevul care reproduce cât mai exact este învingătorul.

*Instrucțiuni:* Scrieți un șir din 20 de cuvinte și încercați să le memorați în timp ce le scrieți.

**Tema pentru acasă.**

**Exercițiul 6. "Grupează cuvintele": dezvoltă capacitatea de a împărți obiectele în grupuri, a clasifica.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

Elevilor le este prezentat un șir de cuvinte și cerința de a grupa cuvintele ținând cont de numărul de vocale existente în cuvinte.

*Instrucțiune:* Grupează cuvintele după numărul de vocale pe care le conțin.

*Șirul:* timid, albină, ladă, medic, brad, dulap, dud, zid, rușine, inimă (cu o vocală, cu două, cu trei);

### **Încheierea ședinței.**

Timpul: 2 minute.

La sfârșitul activității copiilor li se mulțumește pentru implicare și li se citește o ghicitoare:

Din flori plicuri de dulceață

Strânge ea de dimineață.

(Albina.)

**Ritualul "La revedere"** – se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## **SEDINȚA NR. 2**

### **Salutul.**

**Exercițiul.1. Jocul "Lanțul cuvintelor": capacitatea de a identifica însușirile obiectelor.**

Timpul: 5 minute.

Elevilor li se propune să construiască un tren din multe vagoane: fiecare cuvânt e un vagon. Vagoanele ca și cuvintele trebuie să fie unite între ele. Adică fiecare cuvânt trebuie să-l tragă după sine pe următorul.

Psihologul: "Gheața cum este?" (așază un vagon –gheața).

Elevii: "Rece"(așază al doilea vagon).

Psihologul: "Despre ce altceva se poate spune că este rece?" (așază un vagon –gheața).

Elevii: "despre înghețată, zăpadă, vânt, apă"(pentru fiecare cuvânt se așază un vagon).

Psihologul: (plecând de la ultimul cuvânt întreabă)"dar apa cum poate fi?"

Elevii: "limpede, transparentă, curată " (pentru fiecare cuvânt se așază un vagon).

Psihologul: "Despre ce sau cine se mai poate spune că este curat?" ș.a.m.d.

### **Componentele de bază ale activității**

#### **Discutarea temei de acasă.**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, așteptările, permite elevilor să conștientizeze erorile comise.

## **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUIDE OBSERVAȚIE**

**Exercițiul 2. Antrenarea vitezei și preciziei percepției, vizuale.**

Timpul: 5 minute.

Se utilizează matricea cu figuri geometrice de diferite forme (vezi Matricea 1).

*Instrucțiuni:* Numără cât poți de repede și spune:

- a) De câte ori se întâlnește triunghiul?
- b) De câte ori se întâlnește rombul?

Câștigă elevul care a identificat toate sau cele mai multe din figurile categoriilor solicitate, nu a comis nici o eroare sau cel mai puține erori.

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI REGLAJULUI VOLUNTAR

### Exercițiul 3. Jocul "Cercurile atenției": dezvoltarea atenției, a spiritului de observație.

Timpul: 5 minute.

Elevii sunt așezați sub forma unui cerc, în jurul mesei. Primul jucător rostește denumirea unui obiect imaginar al atenției. De exemplu: cuvântul *ocasă*. Al doi-lea jucător continuă formulând o idee concretizatoare cu privire la obiectul numit de primul jucător. De exemplu: *cu acoperiș de culoare verde*. Al trei-lea jucător concretizează la rândul-i: *cu două nivele*. Al patru-lea: *cu opt geamuri*. Al cinci-lea: *pe geam se află o floare* și așa mai departe.

Jocul se derulează în sens circular ceea ce înseamnă că cel de-al șase-lea jucător poate fi fostul prim-jucător. Devine câștigător elevul care reușește ultimul, în acest șir, să denumească un detaliu final oricât de mic dar potrivit obiectului desemnat inițial. Fiecare detaliu enunțat trebuie să fie mai mic sub aspectul dimensiunii decât cel anterior și să descrie tot mai exact, mai aproape obiectul inițial. Pentru acest joc poate fi folosit denumirea oricărui obiect suficient de cunoscut elevilor (de exemplu: clasa în care învață, un râu, un magazin de jucării etc.); Cu cât elevii sunt mai mari cu atât se selectează, din start, un obiect mai mic pentru joc (o masă, un manual).

**Exercițiul 4. "Schema orientării acțiunilor"** (schema formării pe etape a acțiunilor mintale).

Timpul: 15 minute.

Fiecărui elev i se repartizează o fișă cu un șir de cuvinte. În șirul de cuvinte primit, elevul trebuie să identifice corect erorile. Elevul primește solicitarea de a citi și găsi în propozițiile (în ședința anterioară s-a lucrat asupra unui șir de cuvinte) de mai jos greșelile conducându-se după "schema formării pe etape a acțiunilor mintale" (cartonașul cu reguli). Copiii sunt ajutați, la început, să detecteze erorile după "cartonașul cu reguli" verbalizând acțiunea îndeplinită și numărul ei în cartonaș (de exemplu: 1- citesc cuvântul pe silabe și caut omisiunile de litere sau de silabe, etc.) așa încât să interiorizeze treptat schema, dispensându-se de cartonaș. La sfârșitul fiecărei sarcini se verifică corectitudinea și se fixează/se constată erorile care au fost depistate de copil singur și care - cu ajutor.

*Instrucțiuni:* Citește și găsește în cuvintele de mai jos greșelile conducându-te după "cartonașul cu reguli"!

Schema orientării acțiunilor	
<b>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</b> Verifică:	<b>Citește propoziția cu voce tare.</b> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt/nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

*Text cu erori:*

O carpă hăituită de lup, se cățără pe o stângă abruptă. Lupul rămase la poalelele stâncii să îngită în sec, căci nu putu să urce sus. Văzându-se salvată capra coporî apoi de pe stâgă și se duse la izvor să bea apă.

*Text fără erori:*

O capră hăituită de lup, se cățără pe o stâncă abruptă. Lupul rămase la poalele stâncii să înghită în sec, căci nu putu să urce sus. Văzându-se salvată capra coborî apoi de pe stâncă și se duse la izvor să bea apă

### Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII

**Exercițiul 5. Jocul "Puntea de legătură": dezvoltarea capacității de a stabili legătura între noțiuni.**

Timpul: 10 minute.

Fiecărui elev i se prezintă două cartonașe cu imagini diferite. Sarcina lui este de a găsi cuvântul care este "puntea de legătură" între cele două cuvinte. Jucătorii răspund pe rând, argumentându-și răspunsul. Dacă copilul nu se descurcă singur, atunci este ajutat de psiholog sau de un alt copil. De exemplu: pentru cuvintele *gâscă* și *copac*, „punte de legătură” pot fi următoarele cuvinte:

- *a zbura* → gâsca a zburat pe copac;
- *a sculpta* → au sculptat o gâscă din lemn;
- *a se ascunde* → gâsca s-a ascuns după copac.

Pentru cuvintele *pisică* și *gard*, „punte de legătură” pot fi următoarele cuvinte:

- *a sări* → pisica a sărit peste gard;
- *a se ascunde* → pisica s-a ascuns după gard;
- *a desena* → a desenat o pisică pe gard;
- *a vedea* → a văzut o pisică pe gard, etc.

### Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI

**Exercițiul 6. "Antrenamentul memoriei": strategie de dezvoltare a memoriei auditive și vizuale.**

Timpul: 15 minute.

Copiii le sunt citite câteva propoziții, ei trebuind să deseneze orice ar putea să-i ajute să și le reamintească pe fiecare, mai târziu. Fiecare copil alege singur ce și cum va desena. Important este ca apoi asta să-l ajute să-și amintească propozițiile.

*Instrucțiuni:* Am să-ți citesc câteva propoziții. Desenează pentru fiecare din ele orice ar putea mai târziu să te ajute să-ți-o amintești.

Exemple:

1. Ninge peste sat.
2. Băiatul construiește un castel.
3. Tata a plecat la serviciu.
4. Bunica coace plăcinte.
5. Mama îmi citește o poveste.
6. Copiii aleargă pe plajă.
7. Toamna a sosit.

a) Pentru fiecare propoziție copilul face o schemă, un mini desen. După aceasta i se cere să reproducă exact toate propozițiile având ca reper schemele desenate de el însuși. Dacă apar dificultăți este ajutat.

b) La întâlnirea următoare, elevul este rugat să reproducă din nou propozițiile memorate având în față schemele/desenele realizate de el la ședința anterioară. Se stabilește câte propoziții a reușit să rețină fiecare elev și în ce măsură i-a fost schema de ajutor.

### **Tema pentru acasă.**

#### **Exercițiul 7. Dezvoltarea capacității de a discrimina a vocalelor.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

*Instrucțiuni:* Subliniați vocalele cu o linie verde vocalele din ghicitoarea de mai jos.

#### **Încheierea ședinței**

Timpul: 2 minute.

La sfârșitul activității copiilor li se mulțumește pentru prezență, pentru implicare și li se propune o ghicitoare:

Are-un ac micuț și fin, Zboară lin din floare-n floare, Acul este cu venin, Iar polenu-i pe picioare.  (Albina)
--

**Ritualul "La revedere"** – elevii se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

### **SEDINȚA NR. 3**

#### **Salutul.**

**Exercițiul 1. Jocul "Ghici cine ești!": dezvoltarea limbajului oral și mobilizarea pentru activitate.**

Timpul: 5 minute.

Pe niște cartonașe sunt imaginile unor obiecte, animale etc. (în acest caz: o albină, un brad, un caiet, un cangur, o mașină) etc. Se alege un voluntar și i se așează pe cap "o coroană" (confectionată de psiholog), în care se prinde "cartonașul" cu imaginea ce urmează a fi ghicită.

Jucătorul trebuie să dea întrebări, încercând să afle ce animal sau obiect este el. Ceilalți jucători pot da indicii cu privire la "obiectul ghicit" răspunzând doar cu "Da", "Nu" sau "Probabil". Se discută modul de formulare a întrebărilor, elevii fiind învățați să formuleze întrebări cât mai potrivite și clare.

#### **Componentele de bază ale activității**

##### **Discutarea temei de acasă.**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

#### **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE.**

**Exercițiul 2. "Matricea cu litere": dezvoltarea rapidității și preciziei percepției vizuale, a discriminării vocalelor.**

Timpul: 5 minute.

Tăblița conține o matrice cu literele alfabetului. Elevii sunt rugați să identifice succesiv o categorie de stimuli, în cazul dat – vocale, încercându-le și în același timp numărându-le. Fiecare elev primește sarcina de a găsi 2 vocale. La auzul cuvântului "start" încep, iar la auzul

cuvântului "stop" trebuie să tragă o linie verticală care indică până unde au ajuns. Cerințele vor fi enunțate înainte de a li se prezenta matricea. Câștigă copilul care a identificat cel mai rapid și corect stimulii ceruți de sarcină, nu a comis nici o eroare sau a comis cele mai puține erori.

Cerințele:

- Numărați cât de repede puteți și găsiți de câte ori se repetă vocala "a"? Scrieți numărul cu litere. De exemplu: Vocala "a"- de zece ori.
- Numărați cât de repede puteți și stabiliți de câte ori se repetă vocala "e"? Scrieți numărul cu litere. De exemplu: Vocala "e"- de nouă ori.
- Numărați cât de repede puteți și stabiliți de câte ori se repetă vocala "i"? Scrieți numărul cu litere. De exemplu: Vocala "i"- de șapte ori.
- Numărați cât de repede puteți și stabiliți de câte ori se repetă vocala "o"? Scrieți numărul cu litere. De exemplu: Vocala "o"- de șapte ori.
- Numărați cât de repede puteți și stabiliți de câte ori se repetă vocala "u"? Scrieți numărul cu litere. De exemplu: Vocala "u"- de șapte ori.
- Numărați cât de repede puteți și stabiliți de câte ori se repetă vocala "ă"? Scrieți numărul cu litere. De exemplu: Vocala "ă"- de șase ori.
- Numărați cât de repede puteți și stabiliți de câte ori se repetă vocala "î"? Scrieți numărul cu litere. De exemplu: Vocala "î"- de șapte ori.
- Numărați cât de repede puteți și stabiliți de câte ori se repetă vocala "â" (din a)? Scrieți numărul cu litere. De exemplu: Vocala "â"- de trei ori.

Î	B	E	F	E	H	K	I	M	A
P	E	D	Î	J	I	L	U	N	B
I	A	I	U	P	Ă	U	Q	R	A
U	S	I	Y	A	Î	Z	E	Ș	I
O	Ț	Ă	O	O	V	U	P	A	F
W	Ă	Î	Î	U	A	H	V	S	O
Y	O	Ț	J	E	K	Î	L	E	M
N	A	I	M	U	Q	O	Â	Y	Ă
E	R	A	D	I	O	Ș	E	V	Ă
Â	E	W	Ă	Î	V	A	Ț	Â	A

### **Exercițiul 3. Jocul "Vocalele sprintare": dezvoltarea spiritului de observație.**

Timpul: 5 minute.

Jucătorii se împart în 2 echipe, apoi li se propune să scrie timp de 5 minute cât mai multe cuvinte grupându-le după următoarele criterii-trăsături: formă, culoare, care încep cu aceeași literă, care încep cu o vocală, care încep cu o consoană din ce material sunt confecționate, etc.

În acest caz, elevii primesc sarcina de a scrie cât mai multe cuvinte ce încep cu o vocală. Sunt anunțați că timpul pentru sarcină este limitat. Elevii trebuie să înceapă cât mai rapid, atunci când aud cuvântul "start" și așază pixul pe masă atunci când aud cuvântul "stop".



Fiecare cuvânt corect aduce echipei 1 punct, iar pentru fiecare eroare de scriere (omisiune, substituie, adăugire) echipa pierde 1 punct. Învingătoare iese echipa care reușește să găsească și să scrie corect cel mai mare număr de cuvinte.

*Instrucțiuni:*

Pentru echipa 1: - Scrieți câte un șir separat de cuvinte care încep cu vocala: a, e, i.

Pentru echipa 2: - Scrieți câte un șir separat de cuvinte care încep cu vocala: e, o, u.

*Exemple de cuvinte:*

A = ac, apă, aer, ager, ardei, albină, aduc, ascult, atent;

E = elev, elefant, educator, ecou, erou, egal, echipă, ecologic;

I = ied, iaz, iarnă, iepure, inel, iute, iscusit, imaș, izvor;

O = om, ou, oră, oală, ochi, oițe, oval, orez, ovăz, obosit;

U = ud, ușă, umbrelă, ușor, ulei, umed, urmă, uscat, urcuș.

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI REGLAJULUI VOLUNTAR

**Exercițiul 4. "Găsește deosebirile":** dezvoltarea atenției voluntare.

Timpul: 5 minute.

Elevilor le sunt prezentate câte două desene care la prima vedere par identice. Dar, în fapt, între cele două desene există mai multe deosebiri pe care elevii trebuie să le identifice.

*Instrucțiuni:* Găsește opt deosebiri între cei doi iepurași (vezi Anexa 4).

**Exercițiul 5. "Schema orientării acțiunilor"**

Timpul: 15 minute.

În ședința anterioară elevilor li s-a explicat cum se lucrează cu schema orientării acțiunilor, exersările realizându-se pe un șir de cuvinte. În cadrul acestei ședințe schema este aplicată pe un text mic, pentru a facilita transferul și întărirea cunoștințelor cu privire la sistemul de lucru. Schema orientării acțiunilor nu este interiorizată încă, de aceea elevii o au ca reper vizual pe un cartonaș în fața lor.

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, orientându-te după cartonașul cu reguli.

<b>Schema orientării acțiunilor</b>	
<b>Citește</b> cuvintele cu voce tare, pe silabe. <b>Verifică:</b>	<b>Citește</b> propoziția cu voce tare. <b>Verifică:</b>
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt/nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit? (elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

**Textul cu erori:**

Ledăda

lebada este o pasăre acvatică mare, grațioasă, cu gatul lung și curbat, cu penele albi, negri, sau gri. Există o specie numită "lebăd mută" – albă cu picioare negre și ciocroșu. Ledele se hrănesc cu plante, iarbă, rădăcini sau viețuitoare acvatice mici

**Textul corect:**

## Lebăda

Lebăda este o pasăre acvatică mare, grațioasă, cu gâtul lung și curbat, cu penele albe, negre, sau gri. Există o specie numită ”lebăda mută” – albă cu picioare negre și **cioc roșu**. Lebedele se hrănesc cu plante, iarbă rădacini sau viețuitoare acvatice mici.

### Lista erorilor:

- omisiuni: -o-, -a, -i-, -be-;
- substituiri: -ă/a-, -â/a-, -e/i-, -e/i-, -ă/â,
- adăugiri: -u-,
- literă mică la începutul propoziției: L;
- lipsa punctului în ultima propoziție;
- cuvinte sudate: cioc roșu.

## Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ORAL ȘI A GÂNDIRII

### Exercițiul 6. ”Găsește numele”: dezvoltarea capacității de generalizare.

Timpul: 10 minute.

*Instrucțiuni:* Citiți cu atenție cele trei șiruri de cuvinte, apoi găsiți titlul potrivit pentru fiecare șir.

Împărțiți cuvintele în silabe trasând o linie verticală (cu pix verde) după fiecare silabă.

?	?	?
Varză	cratiță	mere
castraveți	farfurie	portocale
Ceapă	cană	lămâie
roșii	tigaie	pere
Ridichi	ceaun	banane
sfeclă	pahar	cireșe

## Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI

### Exercițiul 7. ”Lanțul cuvintelor” - dezvoltarea memoriei verbale.

Timpul: 10 minute.

Elevii concurează reproducând cuvinte pornind de la litera finală a cuvântului pe care l-a enunțat colegul premergător. Cuvântul găsit trebuie să respecte două condiții: să înceapă cu litera finală a cuvântului enunțat de colegul anterior și să fie pronunțat pe silabe.

De exemplu: Primul copil spune ”al-bu-me”; Al doi-lea copil spune - ”e-le-fant”; Al trei-lea - ”trac-tor”; Al patru-lea: ”ro-bi-net”; Al cinci-lea copil – ”tran-da-fir”. Primul copil: ”ro-tund”; Al doi-lea: ”de-par-te”; Al trei-lea: ”e-go-ist”; Al patru-lea: ”tă-i-ței”; Al cinci-lea: ”i-ni-mă”;

Elevii sunt atenționați asupra faptului că, litera ”ă” aflată în poziție finală se transformă în litera ”a”. Copilul care greșește la împărțirea pe silabe trebuie să mai găsească un cuvânt cu aceeași literă și să-l împartă corect pe silabe.

### Tema pentru acasă.

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

*Instrucțiuni:* Citește șirul de cuvinte. În locul liniuțelor scrie (cu pix roșu) una din vocalele pe care le cunoști și vezi ce cuvinte ai obținut.

**Șirul 1**

**Șirul 2**

**Cuvintele corecte**

ge – m	-eduț	geam	ieduț
bl – ndă	bulg- re	blondă	bulgăre
bo - be	cuv –nt	boabe	cuvânt
c – ace	voc – le	coace	vocale
bib – ron	bisc - iți	biberon	biscuiți
z – nă	pic – or	zână	picior
barz -	plo – os	barză	ploios
pip – r	zme – ră	piper	zmeură

### **Încheierea ședinței.**

Timpul: 2 minute.

Psihologul mulțumește pentru implicare, pentru respectarea regulilor și propune o ghicitoare :

Patru frați

Într-un cojoc îmbrăcați.

Patru frați într-un cojoc,

Nu mai are altul loc. (Nuca)

**Ritualul ”La revedere”.** Elevii se iau de mâini și zâmbind își urează o zi bună.

### **SEDINTA NR. 4.**

#### **Salutul.**

**Exercițiul 1. Jocul ”Lanțul acțiunilor succesive”:** *comunicare, de antrenare în activitate.*

Timpul: 5 minute.

El montează și motivează pozitiv elevii pentru activitate, le produce emoții stenice, dezvoltându-le în același timp atenția și memoria.

Copiii li se propune o succesiune de acțiuni care trebuie urmate succesiv. Succesiunea acțiunilor, fiecare copil o primește scrisă pe un bilețel.

*Instrucțiuni:* Reproduceți acțiunile cerute mai întâi ”sprijinindu-vă” pe bilet, apoi independent de el.

Lanțul de acțiuni succesive pentru primul copil:

- Bate din palme (2 ori)→ apucă-te cu mâna dreaptă de nas→închide ochiul stâng→închide ochiul drept→spune ”oac-oac” (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive de 2 ori fără bilețel.

Lanțul de acțiuni succesive pentru al doi-lea copil:

- Imită cocoșul (2 ori)→ bate din palme (2 ori)→ apucă urechea stângă→ apucă urechea dreaptă→ tropăie din picioare (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive de 2 ori fără bilețel.

Lanțul de acțiuni succesive pentru al trei-lea copil:

- Imită șarpele (2 ori)→ bate din palme (2 ori)→ imită locomotiva (3 ori)→ bate din palme (2 ori)→ imită gășca (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive de 2 ori fără bilețel.

Lanțul de acțiuni succesive pentru al patru-lea copil:

- Imită locomotiva (3 ori)→ imită broasca (2 ori)→ bate din palme (2 ori)→ imită rața (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive de 2 ori fără bilețel.

### Discutarea temei de acasă.

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

### Componentele de bază ale activității

Modulul I. **DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI, A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE.**

**Exercițiul 2. "Matricea cu figuri": dezvoltarea vitezei și preciziei percepției vizuale**

Timpul: 5 minute.

Tăblița conține o matrice cu figuri geometrice diferite sub aspectul formei și a culorii (alb – negru). Elevul este rugat să identifice succesiv o categorie de stimuli (vezi Anexa 5).

*Instrucțiuni:* Numărați cât de repede puteți și spuneți!

- Câte pătrate albe sunt?
- Câte cercuri negre sunt?
- Câte cercuri albe sunt?

Copilul scrie succesiv denumirea figurilor identificate și numărul lor (exemplu: pătrate albe = 5). Câștigă elevul care nu a comis nici o eroare sau cu cele mai puține erori pentru fiecare figură.

Modulul II. **DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR**

**Exercițiul 3. "Cuvântul interzis": dezvoltarea capacității de a regla voluntar conduita verbală.**

Timpul: 5 minute.

Fiecare copil în activitatea de joc va trebui să fie atent să nu-l ia limba pe dinainte. Psihologul este conducătorul. Acesta dă jucătorilor o întrebare ușoară la care cere un răspuns imediat. De exemplu: *Câți ani ai? Cu cine stai în bancă? Îți plac biscuiții? În ce zi a săptămânii suntem? Înghetata este amară?* etc. Celui căruia i se adresează trebuie să dea răspunsul, dar nu trebuie să pronunțe *cuvintele interzise*. În acest joc cuvintele interzise sunt *DA* și *NU*. Sarcina conducătorului este de a formula tocmai întrebări care să provoace răspunsuri cu *DA* sau *NU*. Iar sarcina jucătorilor este să se controleze foarte bine, adică să fie atenți, evitând aceste răspunsuri (formulând răspunsuri fără *DA* sau *NU*).

Jocul se petrece într-un tempou rapid așa încât să nu permită jucătorilor să se gândească mult asupra răspunsului. Elevul care ezită, trage de timp, nu răspunde imediat sau răspunde cu cuvintele interzise (*da* sau *nu*) trece în locul conducătorului și acordă el întrebări. Învingătorul este cel care nu a căzut în capcană niciodată, a răspuns prompt, nu a ezitat și nu a pronunțat cuvintele interzise.

*Instrucțiuni:* Veți primi întrebări ușoare la care trebuie să dați un răspuns imediat, dar sunt interzise răspunsurile: *DA* și *NU*.

**Exercițiul 4. "Schema formării pe etape a acțiunilor mintale".**

Timpul: 15 minute.

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos (poți folosi pixul de culoare roșie), conducându-te de cartonașul cu reguli ("Schema orientării acțiunilor").

Schema orientării acțiunilor	
<b>Citește</b> <i>cuvântul</i> cu voce tare, pe silabe apoi <b>verifică:</b>	<b>Citește</b> <i>propoziția</i> cu voce tare, apoi <b>verifică:</b>

1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt/nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise ”lipit”/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

### **Textul cu erori:**

Țapului ise făcu sete. El **c**oporî sub un mal abrupt, la izvor și se **adapăpână** se îngreue de tot. dând să iasă de **sup** mal, nici că mai **butu**. Și **înce**peu să **pe**hăie. Vulpeaa îl văzu și spuse:

- Așa pățesc nerozii! dacă ai avea minte cât păr **in** barbă, te-ai fi **g**andit înainte de-a cobora cum ai să ieși de acolo

### **Textul corect:**

Țapului i se făcu sete. El coborî sub un mal abrupt, la izvor și se adăpă până se îngreue de tot. Dând să iasă de sub mal, nici că mai putu. Și începu să behăie. Vulpeail văzu și spuse:

- Așa pățesc nerozii! dacă ai avea minte cât păr în barbă, te-ai fi gandit înainte de-a coborî cum ai să ieși de acolo.

*Lista erorilor:* omisiuni: -u, -o; substituiri: b/p, p/b; î/i; ă/a, â/a; adăugiri: -a, -ce; literă mică la începutul propoziției: d; lipsa punctului în ultima propoziție; cuvinte sudate: ise, adapăpână.

## Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ORAL ȘI A GÂNDIRII

**Exercițiul 5. ”Găsește intrusul (sau cuvântul de prisos)!”: dezvoltarea capacității de a clasifica.**

Timpul: 10 minute.

Fiecare copil primește câte o fișă individuală de lucru. Elevul este rugat să citească șirul, indicând intrusul argumentându-și alegerea (fiecare copil primește fișă individuală de lucru).

*Instrucțiuni:* Găsește intrusul!

1. Stejar, copac, mesteacăn, tei, plop;
2. Amar, fierbinte, acru, sărat, dulce;
3. Ploaie, ninsoare, precipitații, grindină, lapoviță;
4. Virgulă, punct, semnul exclamării, propoziție, două puncte;
5. Adunare, înmulțire, împărțire, silabă, scădere.

## Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI

**Exercițiul 6. Jocul ”Orașe – râuri – animale – plante ...”: dezvoltarea memoriei verbale, voluntare.**

Timpul: 10 minute.

Acest joc se poate desfășura cu 2, 3, 4 persoane. Elevii concurează memorând șiruri de cuvinte într-o anumită ordine. Respectarea regulilor este supravegheată de către ”judecător”, care în timpul jocului are grijă să scrie ”o listă de control”, notând cuvintele enunțate de jucători.

Cuvintele se aleg respectând o anumită temă (ex: orașe, râuri, plante, pomi, animale sălbatice, animale domestice etc.).

În cadrul acestei ședințe a fost selectată, de comun acord cu grupul de elevi, tema "Animale sălbatice". Jucătorii sunt rugați să se aranjeze în cerc.

*Instrucțiuni:* Primul dintre voi va numi un animal, următorul va repeta cuvântul primului, apoi pe la său. Al treilea le va repeta pe cele două anterioare, în ordinea auzită, apoi îl va adăuga pe al său ș.a.m.d.

*Exemplu:* "Leu" spune primul copil (judecătorul notează cuvântul). Al doilea copil, repetă, mai întâi, denumirea spusă de primul copil (Leu), apoi enunță propriul cuvânt (completează șirul început de primul copil) ce desemnează un animal sălbatic: "Leu...Tigru".

Al treilea copil repetă celelalte două cuvinte anterioare, apoi îl spune pe al său: "Leu ...Tigru...Hienă".

Al patrulea copil repetă cele trei cuvinte anterioare, în succesiunea enunțată de colegii săi, apoi adaugă cuvântul propriu: "Leu ...Tigru...Hienă...Zebură".

Astfel, de fiecare dată jucătorul înainte de a numi cuvântul său mai întâi reproduce cuvintele (memorate) enunțate de colegii săi (respectând succesiunea), fără a omite vre-o unul dintre ele. La început sarcina pare foarte facilă, dar pe măsură ce lista de cuvinte se mărește sarcina mnezică devine tot mai dificilă solicitând tot mai mult capacitățile mnezice ale elevilor. Dacă sunt patru copii se face rotația de maximum patru ori, rezultând astfel 16 cuvinte în listă.

"Judecătorul", notând în listă fiecare cuvânt, pe măsură de este enunțat, urmărește și corectitudinea expunerii șirului de către fiecare elev.

Copilul care greșește iese din joc. Elevii care rămân în joc continuă până rămâne un singur câștigător.

### **Tema pentru acasă**

#### **Exercițiul 7. Dezvoltarea gradului de conștientizare a diferențelor vizuale și auditive dintre grafeme.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

Fiecare elev primește o fișă cu șiruri de cuvinte în care este omisă litera "p" sau "b". Fișa este însoțită de următoarele *instrucțiuni*: Citește șirul de cuvinte și vezi ce cuvinte obții dacă înlocuiești "liniuțele" cu litera "p" sau "b". Literele omise le puteți scrie cu un pix de culoare roșie.

<b>Elevul 1</b>	<b>Elevul 2</b>	<b>Elevul 3</b>	<b>Elevul 4</b>
cu_tor	_i_eron	zâm_et	gos_odină
_alaur	câm_ie	stro_itoare	cu_
silă_ă	o_osit	as_irator	ta_lă
stro_itoare	a_rilie	gră_it	_om_ier
răs_uns	_alenă	șchio_	al_um
șo_olan	șar_e	to_ă	_i_liotecă
s_ate	_ulgăre	a_uri	_oezie

### **Încheierea ședinței.**

Timpul: 2 minute.

Psihologul mulțumește elevilor pentru implicare, pentru respectarea regulilor și le propune două ghicitori scurte:

Covor negru pe perete

Are cretă și burete. (Tabla)

Dacă-l uzi el face spumă

Și-ți alunecă din mână. (Săpunul)

Copiii se simt entuziasmați de găsirea rapidă a răspunsurilor. Pe această notă stenică se finalizează activitatea.

**Ritualul "La revedere"**. Elevii se iau de mâini și zâmbind își urează o zi bună.

## **SEDINTA NR. 5.**

### **Salutul.**

**Exercițiul 1. Jocul "Nu există .... fără ...":** *activizarea elevilor, dezvoltarea capacității de comunicare.*

Timpul: 5 minute.

Elevii participanți se așază în cerc. Unul din copii aruncă colegului din față o minge sau o jucărie moale, spunând: "Nu există .... fără ...";

Spre exemplu: Primul elev aruncă mingea spunând: "Nu există vară fără flori". Jucătorul al doi-lea aruncă mingea altui coleg, spunând: "Nu există iarnă fără zăpadă"; Al trei-lea elev aruncă mingea zicând: "Nu există cer fără stele"; Al patru-lea spune, aruncând mingea următorului coleg: "Nu există copac fără frunze", etc.; Dacă unul din copii întâmpină greutăți în elaborarea propoziției colegii îl pot ajuta.

### **Componentele de bază ale activității**

#### **Discuția temei de acasă.**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

### **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE.**

**Exercițiul 2. Jocul "Ochiul ager":** *dezvoltarea percepției, spiritului de observație.*

Timpul: 5 minute.

Jucătorii se împart în 2 echipe și li se propune să scrie timp de 3 minute cât mai multe cuvinte care încep cu o anumită consoană. Sunt anunțați că timpul pentru sarcină este limitat. Elevii vor începe cât mai rapid, atunci când aud cuvântul "start" și vor așeza pixul pe masă atunci când aud cuvântul "stop". Fiecare cuvânt corect aduce echipei 1 punct, iar pentru fiecare eroare de scriere (omisiune, substituie, adăugire) echipa pierde 1 punct. Învingătoare iese echipa care reușește să scrie corect cel mai mare număr de cuvinte.

Pentru echipa 1: - Scrieți cât mai multe cuvinte care conțin consoana "T" – la început, mijloc sau sfârșit.

Pentru echipa 2: - Scrieți cât mai multe cuvinte care conțin consoana "D" – la început, mijloc sau sfârșit.

Exemple de cuvinte:

**T** – timp, tai, tobă, tunet, tigru, toamnă, roată, lopată, literă, viteză, pătură, capitală, alfabet, aluat, îmbrățișat, încălțat, împărat, etc.

**D** – drag, drum, drept, delfin, departe, desen, dentist, deștept, doamnă, dovleac, cadă, coadă, adânc, cadou, ladă, rudă, timid, solid, lichid, etc.

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR.

**Exercițiul 3 . ”Găsește deosebire”:** dezvoltarea atenției voluntare.

Timpul: 5 minute.

Elevilor le sunt prezentate mai multe imagini care la prima vedere par toate identice. În fapt, între toate aceste desene există mai multe deosebiri pe care elevii trebuie să le identifice, găsind astfel doar două imagini identice (vezi Anexa 6).

*Instrucțiuni:* Găsiți doi elefanți identici.

**Exercițiul 4. ”Schema orientării acțiunilor”**

Timpul: 15 minute.

În ședințele anterioare elevii au exersat lucrul pe text în baza schemei orientării acțiunilor. Schemă nu este interiorizată încă, elevii având-o ca reper vizual pe un cartonaș în fața lor, totuși elevii sunt încurajați să ”se desprindă” de ea încercând să-și amintească independent de schemă pașii succesivi.

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, orientându-te după cartonașul cu reguli.

Schema orientării acțiunilor	
<b>Citește cuvintele</b> cu voce tare, pe silabe. <b>Verifică:</b>	<b>Citește propoziția</b> cu voce tare. <b>Verifică:</b>
1.Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2.Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3.Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt/nu sunt?
4.Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5.Cuvinte scrise ”lipit”/separat (aparte)?	
6.Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

### **Textul cu erori:**

În toamnă grâul atunat de furnicii prinzânt umezeală, acestea îl scoaseră la uscat. O libelululă flământă le ceru să-i dea și ei câteva bobbe Furnicile îi spusese:

- Păi de ce nu ți-ai adunat din vară bucatele

Libelula răspunse:

- N-am avut timp: amcântat toată vara.

furnicile râseră și grăiră așa:

- Dacă vara ai cantat, iarna pun-te pe jucat!

### **Textul corect:**

În toamnă grâul adunat de furniciprinzând umezeală, acestea îl scoaseră la uscat. O libelulăflămândă le ceru să-i dea și ei câteva boabe. Furnicile îi spuseră:

- Păi de ce nu ți-ai adunat din vară bucatele?

Lidelula răspunse:

- N-am avut timp: am cântat toată vara.

furnicile râseră și grăiră așa:

- Dacă vara ai cântat, iarna pun-te pe jucat!



*Lista erorilor:*

- omisiuni: -a, -,i;
- substituirii: -d/t-; -d/t-; -n/m; -b/d-; -ă/â; -m/n-; -â/a.
- adăugiri: -lu-, -se-, -i.
- literă mică în loc de majusculă la începutul propoziției: F;
- lipsa semnelor de punctuație: (?).
- cuvinte sudate: am cântat.

**Modulul III. DEZVOLTAREA GÂNDIRII ȘI A LIMBAJULUI ORAL**

**Exercițiul 5.** *Dezvoltarea capacității de generalizare.*

Timpul: 10 minute.

Cuvintele din primul șir sunt aranjate corect de psiholog și se explică faptul că noțiunea de ”haină” este cea mai generală deoarece prin ea se desemnează toate piesele vestimentare cu care ne îmbrăcăm (indiferent de anotimp). Dacă dorim să detaliem/să concretizăm pentru ce anotimp este haina pe care am cumpărat-o, vom spune ”haină de iarnă” ca să arătăm și s-o distingem de cele de vară, care au alte însușiri. Acest concept având nivel mediu de generalitate. Dacă dorim să detaliem și mai mult, vom spune am cumpărat o ”blană” pentru a arăta că nu este palton, pardesiu, scurtă. Conceptul acesta având un nivel mic de generalitate. La nevoie se poate detalia și cel de-al doilea șir.

*Instrucțiuni:* Citiți cu atenție cuvintele de mai jos, apoi scrieți-le în coloana potrivită.

- a) Haine, blană, haine de iarnă;
- b) Veselă, ceașcă, ceașcă de cafea;
- c) Cizme, încălțăminte, cizme de cauciuc;
- d) Mobilă, raft, raft pentru cărți;
- e) Carte, manual de matematică, manual.

Nivel redus de generalizare	Nivel mediu de generalizare	Nivel înalt de generalizare
Blană	haine de iarnă	Haine

**Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI**

**Exercițiul 6.** *”Reține cuvântul pereche!”: dezvoltarea memoriei semantice.*

Timpul: 10 minute.

Elevilor li se citesc 10 perechi de cuvinte între care există o legătură semantică. Peste un interval de timp copiii li se citește doar primul cuvânt al fiecărei perechi de cuvinte, iar ei trebuie să-și amintească cel de-al doilea cuvânt al perechii, scriindu-l. În acest timp copiii sunt ”distrași” de la perechile de cuvinte prin realizarea exercițiului 2.

Elevul care a reușit să reproducă cât mai multe cuvinte are cea mai bună capacitate de reproducere.

Perechi de cuvinte:	
Zgomot – apă	Pod – râu
Urs – pădure	Vânat - împuşcătură
Ceas – timp	Masă – prânz
Leu - bănuţ	Stejar – ghindă
Roi - albină	Cui – lemn

### Tema pentru acasă.

Timpul pentru explicații și repartizarea fișelor: 2-3 minute.

*Instrucțiuni:* Mai jos aveți un șir cuvinte în care autorul a omis/pierdut câte o literă. Corectați omisiunile scriind în locul liniuțelor (cu pix roșu) litera ” t ” sau ”d” și citiți cuvintele obținute.

-ei	omi-ă	ca-ă
-ans	-ub	e-ucator
lap-e	frigi-er	fier-
ra-ieră	ro-und	cărămi-dă
cas-ană	a-ormit	s-ropi-oare

### Încheierea ședinței.

Timpul: 2 minute.

Psihologul mulțumește elevilor pentru implicare, pentru respectarea regulilor și le propune o ghicitoare:

Seamănă cu-n șoricel, Însă are aripioare. Zboară noaptea-n chip și fel, Poartă numele de floare. (Liliacul)
---

### Ritualul ”La revedere”.

Elevii se iau de mâini și zâmbind își urează o zi bună.

## SEDINTA NR. 6

### Salutul.

#### Exercițiul 1. Jocul ”Ce s-ar întâmpla dacă ...?”.

Timpul: 5 minute.

*Instrucțiuni:* Imaginați-vă că toți câinii de pe Terra ar dispărea. Ce s-ar întâmpla? Spuneți/scrieți cât mai multe idei, oricât de năstrușnice ar părea ele.

Dacă vreun elev se blochează și nu poate genera idei este stimulat prin întrebări ajutătoare. Elevul care a spus cel mai multe idei-efecte este învingător.

Timpul: 5 minute.

### Discuția temei de acasă.

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

## Componentele de bază ale activității

### Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE

#### Exercițiul 2. "Găsește deosebiri!" (vezi Anexa 7a și 7b).

Timpu: 5 minute.

Avem pregătite două desene care sunt asemănătoare cu excepția a 10 deosebiri prevăzute, intenționate. Fiecare elev primește exemplarele lui de desene. Este învingător elevul care a descoperit toate zece deosebiri sau cele mai multe dintre ele.

*Instrucțiune:* Privește cu atenție cele două desene, găsește cât mai multe deosebiri între ele și scrie-le pe foaia ta.

### Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR

#### Exercițiul 3. "Schema formării pe etape a acțiunilor mintale".

Timpu: 15 minute.

*Instrucțiune:* Citește și corectează textul de mai jos, urmând "cartonașul cu reguli".

Schema orientării acțiunilor	
<i>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</i> Verifică:	<i>Citește propoziția cu voce tare.</i> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

**Textul cu erori:** Leul și măgarul

Seduse leul la vânătoare, îl luă pe măgar cu el și îi spuse:

- Ia-o înaintea prin pădure, măcarule, și strigă cât poți de tare, căci ai un gâtlej pe cînste. Fiarele vor fugi înspăimântate de stricățul tău și vor cădea în gearle mele.

Așa și făcură. Măgarul răcea, fiarelele o rupeau la fugă care încotro, iar leul punea gheara pe ele. După vânătoare, leul spuse măgarului:

- Bravo ție, ai strigat cum nu se poate mai bine.

De atunci măgarul rage mereu, tot așteptând să fie lăudat de careva

**Textul corect:** Leul și măgarul

Se duse leul la vânătoare, îl luă pe măgar cu el și îi spuse:

- Ia-o înaintea prin pădure, măgarule, și strigă cât poți de tare, căci ai un gâtlej pe cînste. Fiarele vor fugi înspăimântate de stricățul tău și vor cădea în ghiarele mele.

Așa și făcură. Măgarul răcea, fiarelele o rupeau la fugă care încotro, iar leul punea gheara pe ele. După vânătoare, leul spuse măgarului:

- Bravo ție, ai strigat cum nu se poate mai bine.

De atunci măgarul rage mereu, tot așteptând să fie lăudat de careva.

*Lista erorilor:*

- omisiuni: -n-;
- substituirii: -g/c-, -g/c-, -gi/ci-; -ghe/ge-, -t/d;
- adăugiri: -le,
- literă mică la începutul propoziției: L;
- semne de punctuație lipsă: ” . ”, ” : ”
- cuvinte disparate: măg ar
- cuvinte sudate: Seduse.

### Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII

#### **Exercițiul 4. "Găsește intrusul!": dezvoltarea capacității de a generaliza.**

Timpul: 5 minute.

Elevilor li se prezintă câteva șiruri de cuvinte în care unul nu se potrivește.

Instrucțiune: Găsește și scrie intrusul din fiecare șir. Pentru această sarcină se acordă 3 minute.

- a. măr, copac, vișin, prun, cais;
- b. fotbal, volei, hochei, înot, baschet;
- c. lapte, smântână, cașcaval, lactate, iaurt;
- d. zi, săptămână, lună, secundă, an;
- e. curajos, îndrăzneț, hotărât, lacom, viteaz.

#### **Exercițiul 2. "Gândește, apoi răspunde!": dezvoltarea gândirii logice, a capacității de orientare în spațiu și timp.**

Timpul: 10 minute.

Acest exercițiu permite fixarea noțiunilor de: sus-jos, stânga-dreapta, mai mic-mai mare, lat-îngust, mai devreme-mai târziu, mai aproape-mai departe.

Înainte de a desfășura acest exercițiu cu elevii se realizează 1-2 minute de reîmprospătare a noțiunilor care sunt solicitate de exercițiul ce urmează. De exemplu pentru acest exercițiu, copiii sunt solicitați să arate: mâna dreaptă, piciorul drept, ochiul drept, narea dreaptă, urechea dreaptă; mâna stângă, piciorul stâng, ochiul stâng, narea stângă, urechea stângă. Fiecare copil primește câte o problemă de logică la care-i caută răspunsul în gând, timp de 1-2 minute. Apoi fiecare copil enunță răspunsul cu voce tare, aranjând colegii conform răspunsului.

*Instrucțiune:* Citește cu atenție, gândește apoi răspunde:

Mama, tata și eu suntem așezați pe o bancă. În ce ordine suntem așezați dacă se știe că:

- |   |                 |
|---|-----------------|
| a. eu sunt așezat în stânga lui tata, iar mama în stânga mea; | Răspuns: M-E-T. |
| b. tata este în stânga mea și în dreapta mamei;               | Răspuns: E-T-M. |
| c. mama în dreapta mea, iar tata la dreapta de mama;          | Răspuns: E-M-T. |
| d. eu sunt în dreapta lui tata, iar mama în stânga lui tata;  | Răspuns: M-T-E. |

(Abrevieri: Mama – M; Tata-T; Eu – E).

### Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI

#### **Exercițiul 5. "Antrenamentul memoriei vizuale "**

Timpul: 10 minute.

Elevilor le sunt prezentate vizual mai multe cuvinte care sunt scrise fie pe tablă, fie pe o coală mare de hârtie albă. Cuvintele sunt aranjate în coloană așa încât să faciliteze rapiditatea percepției vizuale. Copiii sunt rugați să citească "doar cu ochii" cuvintele de pe tablă și să încerce să le memoreze cât mai rapid. Expunerea vizuală a stimulilor durează 3 minute, timp în

care copiii citesc "în gând" cuvintele, după care stimulii sunt acoperiți iar copiilor li se solicită să reproducă în scris cât mai multe din cuvintele memorate. După ce toți elevii au terminat de scris, cuvintele sunt descoperite ei având posibilitatea să verifice corectitudinea cuvintelor reproduse. Elevul care a reprodus corect în scris toate cuvintele este învingător.

Șirul expus vizual:
șobolan
După
Coasă
Mare
Poveste
Piatră
Coajă
Casă
Sunet
pom.

Imediat după acest joc, deoarece a fost solicitată mâna pentru scris recurgem la unul-două exerciții de relaxare a motricității fine (2-3 minute).

Exercițiul "*Strânge pumnul*". Elevii strâng ușor pumnii ținând degetul mare peste celelalte degete. Pumnii se țin strâns 10 secunde (se numără până la 10), apoi îi desfac brusc sub formă de evantai. Se repetă de 2-3 ori.

Exercițiul "*Întinde degetele*". Elevii sunt rugați să țină mâinile cu palma întoarsă spre masă întinzând degetele cât pot de mult, fără să le forțeze. Le vor ține așa timp de 10 secunde, apoi le vor relaxa. Vor repeta exercițiul de 2-3 ori. Acest exercițiu este foarte potrivit pentru relaxarea mâinii după scris.

### **Tema pentru acasă.**

#### **Exercițiul 6.**

Timpul pentru explicarea sarcinilor: 2-3 minute.

*Instrucțiuni:*

- Citește, apoi scrie într-o coloană cuvintele care indică fructele, iar în altă pe cele care arată legumele.
- Cuvintele care denumesc legumele împărțiți-le în silabe, despărțindu-le cu o linie verticală roșie.

<b>Șirul de cuvinte:</b> lămâie, portocală, măr, cartof, prune, ceapă, dovleac, varză, roșie, pară;	
FRUCTE	LE/GU/ME

### **Încheierea ședinței.**

Timpul: 2 minute.

Psihologul mulțumește copiii pentru implicare, pentru respectarea regulilor și le propune două ghicitori scurte:

Cine-i mândru și-nfoiat Și cu-un moț de nas legat? (Curcanul)	Animal cu trup tărcat Și cu gât nemăsurat! (Girafa)
---	---

**Ritualul "La revedere".**

Elevii se iau de mâini și zâmbind își urează o zi bună.

**SEDINTA NR. 7.**

**Salutul.**

**Exercițiul 1. Jocul "Nu există .... fără ..."** are scopul de a-i activa pe elevi, de a le dezvolta capacitatea de comunicare.

Timpul: 5 minute.

*Procedură:* Elevii participanți se așază în cerc. Unul din copii aruncă unui coleg din față o jucărie moale, spunând: "Nu există .... fără ..."; Spre exemplu: "Nu există fum fără foc". Jucătorul care a primit jucăria o aruncă altui coleg, spunând: "Nu există primăvară fără rândunele", "Nu există cireșe fără sămburi" etc.; dacă un copil nu poate elabora nici o propoziție colegii îl pot ajuta.

**Componentele de bază ale activității**

**Discutarea temei de acasă.**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

**Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI, A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE**

**Exercițiul 2. "Găsește deosebiri!":** dezvoltarea spiritului de observație (vezi Anexa 8a și 8b).

Timpul: 5 minute.

Avem pregătite două desene (Anexa 8a și 8b) care sunt asemănătoare cu excepția a 10 deosebiri prevăzute, intenționate. Fiecare elev primește exemplarele lui de desene. Este învingător elevul care a descoperit toate zece deosebiri sau cele mai multe dintre ele.

*Instrucțiune:* Privește cu atenție cele două desene, găsește cât mai multe deosebiri între ele și scrie-le pe foaia ta.

**Exercițiul 3. "Matricea figurilor geometrice": dezvoltarea vitezei și preciziei perceptive.**

Timpul: 5 minute.

Se utilizează matricea cu figuri geometrice albe și negre (vezi Anexa 5).

Elevii trebuie să identifice numărul unei anume figuri. Câștigător este elevul care a găsit toate figurile din categoria solicitată sau cele mai multe dintre ele.

*Instrucțiuni:* Numără cât poți de repede:

- c) De câte ori se întâlnește dreptunghiul negru?
- d) De câte ori se întâlnește triunghiul alb?
- e) De câte ori se întâlnește rombul negru?

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI REGLAJULUI VOLUNTAR

### Exercițiul 4. "Schema formării pe etape a acțiunilor mintale".

Timpul: 15 minute.

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, urmând "cartonașul cu reguli" ("schema formării pe etape a acțiunilor mintale"):

Schema orientării acțiunilor	
<i>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</i> Verifică:	<i>Citește propoziția cu voce tare.</i> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

*Textul cu erori:*

Căprioara și vița-de-vie

urmărită de vânătorii, o căprioară sa ascuns într-o vie. După ce fânătorii trecură de ea fără s-o vadă, capioara se apucă să rumece câte va frunze de viță. Auzind fojnet de frunze, vânătorii se gândiră: "N-o fi vreo sălbăticiune ascuns după butuc?" și traseră într-acolo rânind-o pe căprioară. În timp ce se prăbușea, căprioara își spuse: "Merit asta, nu trebuia să mănânc vrunzele viei care mă salvase!"

*Textul corect:*

Căprioara și vița-de-vie

Urmărită de vânători, o căprioară sa ascuns într-o vie. După ce vânătorii trecură de ea fără s-o vadă, căprioara se apucă să rumege câteva foi de viță. Auzind foșnet de frunze, vânătorii se gândiră: "N-o fi vreo sălbăticiune ascunsă după butuc?" și traseră într-acolo rânind-o pe căprioară. În timp ce se prăbușea, căprioara își spuse: "Merit asta, nu trebuia să mănânc vrunzele viei care mă salvase!"

*Lista erorilor:*

- omisiuni: -a-, -r-, -ă.
- substituiți: v/f, ă/a, ge/ce, ș/j, v/f, f/v.
- adăugiri: -i, -a.
- literă mică la începutul propoziției: U.
- lipsa semnelor de punctuație: " " "
- cuvinte sudate: seascunse.
- cuvinte dispartate: câte va.
- ortograme: s-a

## Modulul III. DEZVOLTAREA GÂNDIRII ȘI LIMBAJULUI

### Exercițiul 5. "Cuvântul ascuns" – dezvoltarea analizei și sintezei.

Timpul: 5 minute.

Copilul primește câteva cuvinte din care trebuie să extragă doar prima silabă reușind astfel să alcătuiască un nou cuvânt.

*Instrucțiune:* Extrage din fiecare cuvânt doar prima silabă și scrie cuvântul rezultat.

- a. vacanță, licurici, zăpadă:           *valiză;*
- b. furtună, nisip, căluț:               *furnică;*
- c. vedetă, vehicul, ridichi, țepușă:   *veverițe;*
- d. fericit, lipicios, narcisă:          *felinar;*
- e. vesel, cinema, nare:                *vecina.*

**Exercițiul 6. "Găsește un cuvânt potrivit pentru toate" – dezvoltarea capacității de a generaliza, a clasifica.**

Timpul: 5 minute.

*Instrucțiuni:* Denumeste fiecare șir de cuvinte printr-un singur cuvânt.

- 1) Maria, Elena, Daria, Ioana - .....
- 2) a, e, i, o, u, ă - .....
- 3) masă, pat, fotoliu, scaun - .....
- 4) luni, duminică, miercuri, joi - .....
- 5) ceașcă, cratiță, pahar, farfurie - .....
- 6) morcov, sfeclă, cartof, ceapă - .....
- 7) c, g, t, d, f, v - .....

Modulul IV. **DEZVOLTAREA MEMORIEI**

**Exercițiul 7. "Povestește..." – dezvoltarea capacității de a reproduce.**

Timpul: 10 minute.

Reproducerea esenței unei povestiri, istorioare este folosită cu scopul de a antrena memoria voluntară a elevilor mici. Se analizează gradul de exactitate a reproducerii, de conservare a ideilor principale, de corectitudine a scrierii textului.

*Instrucțiune:* "O să vă citesc o poveste, ascultați-o cu atenție apoi timp de 3 minute scrieți ideile ei principale pe foaia voastră".

***Vulpea și măceșul***

Vulpea urcând un povârniș abrupt, alunecă pe pietre. Era să cadă, dar reuși să se agațe de un mărăcine. Ghimpii măceșului îi umplură labele de sânge și o făcură să sufere. Înfuriată vulpea îl învinovăți pe măceș că a rănit-o. Însă planta cea spinoasă îi tăie vorba: "Cred că nu ești în toate mințile de te-ai agățat de mine, fiindcă de obicei eu sunt aceea care mă agăț de alții".

*Morala:* Sunt nesăbuiți oamenii care aleargă la ajutorul aceluia ce din firea lor sunt porniți a face rău.

**Tema pentru acasă**

**Exercițiul 8. Dezvoltarea capacității de discriminare vizuală și auditivă între literele "f" și "v".**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute

*Instrucțiuni:* Citește și subliniază cu o linie roșie cuvintele care conțin litera "f", iar cu o linie de culoare verde cuvintele ce conțin litera "v".

*Șirul de cuvinte:* violet, livadă, fazan, vișin, focă, agrafă, zugrav, pufuleți, livadă, alfabet, covor, puf.

**Încheierea ședinței**

Timpul: 2 minute.



Psihologul mulțumește copiilor pentru implicare, pentru respectarea regulilor și le propune o ghicitoare:

Cumetrița cea șireată  
Vine-adesea prin vecini  
Și-amatoare se arată  
De a "cumpăra" găini. (Vulpea)

**Ritualul "La revedere"** – se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## **SEDINTA NR. 8.**

### **Salutul.**

#### **Exercițiul 1. Jocul "Ghici cine ești": montajul pozitiv, emoții stenice.**

Timpul: 5 minute.

Pe niște cartonașe se scriu (sau sunt prezentate imagini) denumiri de obiecte, animale etc. (în acest caz o maimuță, un nasture, un tractor, o casă) etc. Se alege un voluntar și i se așază pe cap "o coronită" (confectionată de psiholog), în care se prinde "cartonașul" cu denumirea (sau imaginea) unui obiect, animal etc.

Jucătorul trebuie să dea întrebări, încercând să afle ce animal sau obiect este. Ceilalți jucători pot da indicii cu privire la "obiectul ghicit" răspunzând doar cu "Da", "Nu" sau "Probabil". Se discută modul de formulare a întrebărilor de către voluntar. Copii sunt învățați să formuleze cât mai clar și concis întrebări.

**Discutarea temei de acasă** contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, așteptările.

Timpul: 5 minute.

### **Componentele de bază ale activității**

#### **Modulul I.DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE.**

#### **Exercițiul 2. "Matricea cu figuri geometrice": dezvoltarea vitezei și preciziei perceptive.**

Timpul: 5 minute.

Se utilizează matricea cu figuri geometrice (vezi Anexa 5).

*Instructaj:* Încearcă să numeri cât poți de repede:

- f) De câte ori se întâlnește triunghiul?
- g) De câte ori se întâlnește rombul?
- h) De câte ori se întâlnește dreptunghiul?

Elevul trebuie să scrie denumirea figurii și numărul de câte ori a depistat-o (Exemplu: triunghiul = șase ori; rombul = cinci ori; dreptunghiul = patru ori).

Câștigă copilul care a identificat toate figurile din cele trei categorii sau cele mai multe din ele.

**Exercițiul 3."Ce este reprezentat în tablou?": dezvoltarea percepției și a spiritului de observație (joc de grup).**

Timpul: 5 minute.

Joacă 2 echipe (fiecare a câte doi elevi). Jocul poate fi repetat de 3-4 ori, pentru aceasta sunt necesare tot atâtea tablouri necunoscute.

Se invită primii doi jucători. Pe masă, în prealabil, se așază un tablou necunoscut care este acoperit cu o foaie albă de 2 ori mai mare decât tabloul. În centrul foii de deasupra se taie o gaură cu diametrul de 2 cm.

Tabloul poate fi privit doar deplasând "gaura" pe suprafața tabloului. Tabloul îl privesc ambii jucători, dar fiecare are dreptul să deplaseze "gaura" pe tablou doar 1 min. Apoi fiecare trebuie să povestească ce este în tablou. Cel care povestește cel mai exact și complet primește 10 puncte.

Se invită următorii doi elevi (câte unul din fiecare echipă). Câștigă echipa care a povestit cel mai exact ce este reprezentat în cele două tablouri.

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR

### Exercițiul 4. "Indicii ascunse": dezvoltarea atenției, a spiritului de observație.

Timpul: 10 minute.

În acest joc se permite "să suflă" (să șoptești), dar într-un mod neobișnuit.

Alegem "conducătorul" și-l numim "cel care ghicește". Îl rugăm să iasă după ușă sau să se ducă mai departe de ceilalți. Apoi în acest timp noi alegem un cuvânt, care trebuie să fie un substantiv, la singular, din 4-5 litere și toate diferite, de exemplu: *scaun, munte, melc, cerb*.

Sarcina conducătorului este să ghicească cuvântul ales. Deoarece aceasta este greu, va trebui să-l ajutăm, să-i șoptim, dar nu direct, ci indirect, folosind atenția și istețimea "ghicitorului".

De exemplu: cuvântul "**munte**". Ghicitorului îi este necunoscut.

El zice: "Vă rog să-mi spuneți prima literă." Acesta este dreptul lui – să ceară primul indiciu. Indicii pot furniza toți copiii jucători.

- Prima literă este "m"! Cum s-o "suflăm"? Dăm indicii fără a o numi direct.

Se face astfel: Fiecare jucător scrie cu litere mari pe un cartonaș cuvântul prezentându-l în timp ce-l rostește. Cuvântul trebuie să fie monosilabic sau bisilabic, iar litera **m** care se repetă să fie plasată în diferite poziții în cuvinte: inițială, mediană, finală. În acest caz s-a convenit din start pentru "la începutul cuvântului".

I. – Spuneți/"suflați" prima litera din cuvânt!

*Exemplu:* Copilul 1→*mac*, copilul 2→*mere*, copilul 3→*miros*, copilul 4→*micuț*. **M** se găsește în toate cuvintele. Conducătorul scrie prima litera dedusă pe tablă sau pe o coală pregătită în prealabil.

II. - Spuneți/"suflați" litera a doua din cuvânt!

*Exemplu:* Copilul 1→*ușă*, copilul 2→*umăr*, copilul 3→*urs*, copilul 4→*unt*. **U** este litera comună în toate cuvintele. Conducătorul scrie a doua litera dedusă.

III. - Spuneți litera a 3-a!

*Exemplu:* Copilul 1→*nas*, copilul 2→*noroi*; copilul 3→*nuntă*;copilul 4→*nuc*. **N** este litera comună în toate cuvintele. Conducătorul scrie a treia litera dedusă.

IV. - Spuneți litera a 4-a! (dacă este necesar.)

*Exemplu:* Copilul 1→*timp*; copilul 2→*tobă*; copilul 3→*trompetă*; copilul 4→*tare*. **T** este litera comună în toate cuvintele. Conducătorul scrie a patra litera dedusă.

V. - Spuneți litera a 5-a! (dacă este necesar.)

*Exemplu:* Copilul 1→*elefant*; copilul 2→*elicopter*; copilul 3→*educat*; copilul 4→*elan*. **E** este litera comună în toate cuvintele. Conducătorul scrie a cincea litera dedusă.

Dacă ”ghicitorul” a fost atent și a dedus corect cuvântul obține zece puncte și are dreptul să-l aleagă pe următorul ghicitor. Dacă nu a ghicit cuvântul, iarăși ghicește, pentru a-și antrena atenția. Este învingător cel care nu rămâne niciodată să fie ”ghicitorul” pentru runda următoare.

### Modulul III. **DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI A GÂNDIRII**

**Exercițiul 5. ”Legătura între noțiuni”:** dezvoltarea capacității de a stabili legătura între noțiuni.

Timpul: 10 minute.

*Instrucțiuni:* În fața fiecărei paranteze este scris un cuvânt, iar între paranteze încă 5 cuvinte. Găsește 2 cuvinte printre cele dintre paranteze, care au legătură cu (sunt mai importante pentru) cuvântul din fața parantezei. Scrie aceste cuvinte în caietul tău.

- 1) a citi (carte, ochelari, ochi, literă, lună);
- 2) grădină (plantă, grădinar, pământ, apă, gard);
- 3) râu (mal nămol, apă, pescar, pește);
- 4) cub (unghiuri, schiță, latură, piatră, copac);
- 5) joc (șah, jucători, reguli, fotbal, amendă).

După timpul scurs pentru rezolvarea sarcinii copiii sunt rugați să citească fiecare alegerile făcute și se discută corectitudinea lor.

### Modulul IV. **DEZVOLTAREA MEMORIEI**

**Exercițiul 6. Jocul ”Desenează ideile”:** eficientizarea capacității de memorare, păstrare și reactualizare.

Timpul: 15 minute.

Învățarea acestei strategii de memorare presupune pentru început a împărți copiilor creioane colorate și foaie albă. Apoi, li se propune, pentru fiecare propoziție auzită, să deseneze ”orice” îi va ajuta să-și amintească ulterior această propoziție. Fiecare copil alege singur ce și cum va desena. Important este ca ulterior aceste desene, semne să-l ajute să reactualizeze, să-și amintească propoziția.

*Instrucțiuni:* ”Ascultă cu atenție fiecare propoziție apoi desenează ”ceva” (orice consideri potrivit) care te va ajuta să memorezi iar mai târziu - să-ți amintești propoziția pe care ai auzit-o”.

Exemple de propoziții:

8. Băiatului îi este frig.
9. Fetița plânge.
10. Tata este supărat.
11. Bunica se odihnește.
12. Mama citește.
13. Copiii se plimbă.
14. E timpul de somn.

Pentru fiecare propoziție copilul face o schemă. După aceasta i se cere să reproducă exact toate propozițiile având ca reper schemele desenate de el însuși. Dacă apar dificultăți este ajutat.

La întâlnirea următoare, elevul este rugat să reproducă, în baza desenelor proprii, propozițiile memorate în ședința anterioară. Se stabilește în ce măsură i-a fost schema de ajutor.

**Tema pentru acasă.**

**Exercițiul 7. ”Schema formării pe etape a acțiunilor mintale”.**

Timpul pentru a explica sarcina: 2-3 minute.

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, conducându-te de ”cartonașul cu reguli” (schema orientării acțiunilor):

<b>Schema orientării acțiunilor</b>	
<b>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</b> Verifică:	<b>Citește propoziția cu voce tare.</b> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise ”lipit”/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

<b>Varianta cu erori:</b>	<b>Varianta corectă:</b>
<p>Moș martin mămâmcă mure în desișul din păture. Zice-o gaiță isteată: - Dă-mi și mie de-o dulceaț ! Măcar una de culec Mi-ar ajunge un an îtreș. Mos Martin n-o ascuta Normăia și înfuleca</p>	<p>Moș <u>M</u>artin mănâncă mure în desișul din pă<u>d</u>ure. Zice-o gaiță isteată: - Dă-mi și mie de-o dulcea<u>ț</u>! Măcar una de culeg Mi-ar ajunge un an <u>î</u>treș Moș Martin n-o ascult<u>a</u> <u>M</u>ormăia și înfuleca<u>.</u></p>

### **Încheierea ședinței.**

Timpul: 2 minute.

Copiii le sunt citite două ghicitori și sunt rugați să le ghicească:

<p>a) Sunt animale de casă, Umblă adesea pe sub masă, Dar când se întâlnesc, Tare rău se mai sfădesc! (motanul și câinele)</p>	<p>b) Vremea când este frumoasă, Șade-n cui închisă-n casă, Numai ploaia dacă vine O desfac și-o iau cu mine. (umbrela)</p>
--	---

Deoarece este o sarcină antrenantă și facilă elevii identifică rapid răspunsurile corecte fapt ce îi bine dispune. Pe această notă pozitivă se anunță copiilor sfârșitul activității, li se mulțumește pentru prezență activă, sunt lăudați pentru implicare.

**Ritualul ”La revedere”** – se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## **SEDINȚA NR. 9.**

### **Salutul.**

**Exercițiul 1. Jocul "Lanțul acțiunilor succesive": comunicare, de antrenare în activitate.**

Timpul: 5 minute.

Copiii li se propune o succesiune de acțiuni care trebuie urmate succesiv. Succesiunea acțiunilor, fiecare copil o primește scrisă pe un bilețel.

*Instrucțiuni:* Reproduceți acțiunile cerute în bilețele mai întâi "sprijinindu-vă" pe el, apoi independent de el.

Lanțul de acțiuni succesive pentru primul copil:

- Bate din palme (2 ori) → apucă-te cu mâna dreaptă de nas → închide ochiul stâng → închide ochiul drept → spune "oac-oac" (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive de 2 ori fără bilețel.

Lanțul de acțiuni succesive pentru al doi-lea copil:

- Imită cocoșul (2 ori) → bate din palme (2 ori) → apucă urechea stângă → apucă urechea dreaptă → tropăie din picioare (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive de 2 ori fără bilețel.

Lanțul de acțiuni succesive pentru al trei-lea copil:

- Imită șarpele (2 ori) → bate din palme (2 ori) → imită locomotiva (3 ori) → bate din palme (2 ori) → imită gâsca (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive de 2 ori fără bilețel.

Lanțul de acțiuni succesive pentru al patru-lea copil:

- Imită locomotiva (3 ori) → imită broasca (2 ori) → bate din palme (2 ori) → imită rața (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive de 2 ori fără bilețel.

### **Componentele de bază ale activității**

#### **Discutarea temei de acasă.**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, așteptările. Feed-back-ul permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

### **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE**

#### **Exercițiul 2. Dezvoltarea percepției formei și a capacității de analiză.**

Timpul: 10 minute.

Elevilor le sunt prezentate mai multe imagini cu figuri geometrice (vezi Anexa 9).

Câștigă elevul care a identificat cel mai multe asemănări.

*Instrucțiuni:* Priviți cu atenție imaginile și încercați să spuneți ce au în comun figurile geometrice.

*Răspunsuri:*

- *AEF sunt constituite din trei elemente.*
- *ABDF construite din linii drepte,*
- *ABE constituite din dreptunghiuri*
- *AE constituite din figuri ce se întretaie/intersectează*
- *CD conțin doar o figură*
- *CE sunt rotunde*
- *CD sunt hașurate.*

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI și a REGLAJULUI VOLUNTAR

### Exercițiul 4. ”Schema formării pe etape a acțiunilor mintale”.

Timpu: 15 minute.

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, amintindu-ți de ”cartonașul cu reguli”:

Schema orientării acțiunilor	
<i>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</i> Verifică:	<i>Citește propoziția cu voce tare.</i> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise ”lipit”/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

*Textul cu erori: Vulpea și strugurii*

Într-o zi vulpea se plimba printr-o grădină. Deodată văsu în fărful unei mlădițe de viță-de-vie niște ztruguri coțți și spuse

- O, acești strugurii îmi vor potoli sete!

făcu câțiva pași înapoi, își făcu vânt și sari, dar nu izbuti să ajungă la struguri. Încercă încă o dată, dar sādarnic – strugurii erau prea sus. Vulpea se lăsă păgubașă și plecă, zicând:

- Sunt sigur că acești struguri sunt acre”.

Morala: E ușor să disprețuiești ceea ce nupoți obține.

*Textul corect: Vulpea și strugurii*

Într-o zi vulpea se plimba printr-o grădină. Deodată văzu în vârful unei mlădițe de viță-de-vie niște struguri coțți și spuse:

- O, acești strugurii îmi vor potoli setea !

Făcu câțiva pași înapoi, își luă vânt și sări, dar nu izbuti să ajungă la struguri. Încercă încă o dată, dar zādarnic – strugurii erau prea sus. Vulpea se lăsă păgubașă și plecă, zicând:

- Sunt sigură că acești struguri sunt acri”.

Morala: E ușor să disprețuiești ceea ce nu poți obține.

*Lista erorilor:*

- omisiuni: -a,-r-, -r-;
- substituiiri: z/s, v/f, s/z, ă/a, z/s, i/e, ă/â.
- adăugiri: -i.
- literă mică la începutul propoziției: F
- lipsa semnelor de punctuație: ”:”
- cuvinte sudate: nupoți
- cuvinte dispartate: -

## Modulul III. DEZVOLTAREA GÂNDIRII și a LIMBAJULUI

### Exercițiul 5. Jocul ”Comparați obiectele”: dezvoltarea capacității de a compara.

Timpu: 10 minute.

Compararea se află la baza tuturor marilor descoperiri. Se știe că păpădia i-a dus pe cercetători la inventarea parașutei. Observarea unei pânze de păianjen l-a dus pe cercetător la ideea construcției podului suspendat. Aripa păsărilor i-a dus pe oamenii de știință la construcția aeroplanului.

Comparând copii nu doar cunosc lumea, dar se și dezvoltă intelectual, ei învață să găsească, să descopere cauzele asemănărilor și deosebirilor între obiecte și fenomene.

Pentru început, copilul trebuie lăudat fie și pentru tentativa de a compara două obiecte, lucruri. Este și mai bine dacă copilul va realiza o comparație reușită. Trebuie adresate copilului întrebări care-l fac să găsească asemănări și deosebiri.

A compara înseamnă a găsi deosebiri și asemănări, de aceea elevii primesc *instrucțiunea*: scrieți în coloana 1 asemănările între cele două obiecte, iar în coloana 2 deosebirile între ele.

De exemplu: să comparăm **castravetele** și **roșia**.

Asemănări: și unul și altul sunt legume și cresc în grădină, în legumărie.

Deosebiri: culoare, formă, gust.

Fiecare copil primește perechea lui de cuvinte între care trebuie să stabilească asemănările și deosebirile (râu-lac, carte-caiet, soare-lună, vacă-cal etc.).

#### Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI

##### Exercițiul 6. "Antrenamentul memoriei vizuale".

Timpul: 7 minute.

În scopul antrenării memoriei vizuale, fiecărui elev i se prezintă un rând dintr-o matrice de cercetare a percepției vizuale. Stimulii vizuali (litere, semne, forme geometrice) sunt expuși vederii pentru 10 secunde după care se acoperă cu o foaie albă.

*Instructajul:* Priviți cu atenție șirul! Sunt zece litere (semne), încercați să le memorați cât mai exact apoi să vi le amintiți și să le scrieți în ordinea în care le-ați văzut.

F	A	V	T	G	E	D	L	R	O
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

sau

C	A	B	M	N	I	J	Ș	S	U
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

sau

/	:	+	-	=	!	,	?	.	;
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

##### Exercițiul 7. Jocul - "Desenează ideile".

La ședința anterioară (vezi Ședința 8) copiii au fost solicitați să deseneze pentru fiecare propoziție sau enunț auzit - "ceva" care mai apoi îi va ajuta să-și amintească acea frază. Fiecare copil a ales singur ce să deseneze. Fiecare idee a fost reprezentată printr-o pictogramă. În această ședință elevii primesc sarcina de a reproduce în scris ideile în baza propriilor lor desene. Dacă apar dificultăți este ajutat prin întrebări dirijate.

*Instrucțiuni:* Privește cu atenție fiecare desen de-al tău și scrie sub el propoziția pentru care tu l-ai desenat.

Propoziții memorate la ședința anterioară:

1. Băiatului îi este frig.	5. Mama citește.
----------------------------	------------------

2. Fetița plânge.	6. Copiii se plimbă.
3. Tata este supărat.	7. E timpul de somn
4. Bunica se odihnește.	

Se stabilește în ce măsură le-au fost desenele de ajutor. Elevii sunt încurajați să folosească această tehnică și în alte situații de memorare.

### **Tema pentru acasă**

#### **Exercițiul 8.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

*Instrucțiuni:* Citește poeziile de mai jos, apoi, subliniază cu verde litera "s", iar cu roșu litera "z".

Azi e ziua mamei mele, Desenez un coș cu mere, Crizanteme mari și prune Și-apoi struguri și alune.	Plânge, plânge de neșaz Omul de zăpadă gras: – Cine m-a mușcat de nas? Iepurașul face haz Și mănâncă morcov ras.
---	--

### **Încheierea ședinței.**

Timpul: 2 minute.

Psihologul mulțumește pentru implicare, pentru respectarea regulilor.

Copiii le sunt citite 2 ghicitori și sunt rugați să le ghicească:

a) Cine se află în orice casă  
    Stă cu oaspeții la masă.

(Scaunul)

b) Toată ziua el vopsește  
    Pereții îi împodobește.

(Zugravul)

**Ritualul "La revedere"**. Copiii se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## **SEDINTA NR. 10.**

### **Salutul.**

#### **Exercițiul 1. Jocul "Mimul".**

Timpul: 5 minute.

Psihologul spune la ureche primului copil denumirea unui animal, obiect iar copilul are voie să transmită această informație celorlalți dar nu prin cuvinte, ci doar "mimând-o". Elevul care a identificat corect "obiectul mimat" devine "mim";

### **Componentele de bază ale activității**

#### **Discutarea temei de acasă.**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.



## Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE

**Exercițiul 2. "Matricea cu semne grafice": dezvoltarea vitezei și preciziei percepției vizuale.**

Timpul: 5 minute.

Este prezentată copiilor o matrice cu semne grafice diferite (vezi Anexa 10) în culorile alb - negru. Elevii sunt rugați să identifice o categorie de stimuli. Cerințele vor fi enunțate succesiv.

*Instrucțiuni:*

d) Numărați cât de repede puteți și scrieți (numărul cu litere) de câte ori se întâlnește semnul împărțirii "÷" ?

e) Numărați cât de repede puteți și scrieți (numărul cu litere) de câte ori se întâlnește punctul "." ?

f) Numărați cât de repede puteți și scrieți (numărul cu litere) de câte ori se întâlnește semnul egal "=" ?

Câștigă copilul care a identificat cel mai rapid și corect maximum de stimuli pentru fiecare categorie, nu a comis nici o eroare sau a comis cele mai puține erori.

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR

**Exercițiul 3. Schema formării pe etape a acțiunilor mintale.**

Timpul: 15 minute.

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, amintindu-ți "cartonașul cu reguli" .

Schema orientării acțiunilor	
<i>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</i> Verifică:	<i>Citește propoziția cu voce tare.</i> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

*Poezia cu erori:* (s-ș-)

*Poezia corectă:* (s-ș)

Sopârla Șușu ar vre Să se plimbi pe șoșosea.	Șopârla Șușu ar vrea Să se plimbe pe șosea.
Șapelui ea îi șopteste, Smecherește îl privește,	Șarpelui ea îi șoptește, Șmecherește îl privește
Că ar vrea și ea-n oraș, Să își cumpele fâraș,	Că ar vrea și ea-n oraș Să își cumpere fâraș,
Șoșete, șoșoni, mănuși Căvine iarna acuși	Șoșete, șoșoni, mănuși Că vine iarna acuși!

*Lista erorilor:*

- omisiuni: -a, -e, -r;
- substituiri: ș/s, s/s, r/l, s/ș, e/iz/j, j/z, ș/s, ă/â, ă/a,
- adăugiri: -șo-;

- literă mică la începutul propoziției: -;
- lipsa punctului ”!” la sfârșitul poeziei;
- cuvinte sudate: că vine;
- cuvinte dispartate: -

### Modulul III. DEZVOLTAREA GÂNDIRII ȘI A LIMBAJULUI

#### **Exercițiul 4. Dezvoltarea capacității de a identifica un obiect după însușirile sale, a gândirii logice.**

Timpul: 5 minute.

*Instrucțiuni:*

Citiți șirurile de mai jos apoi, scrieți denumirea obiectului despre care se poate spune că este:

Denumirile (cuvintele) pe care le-ați scris împărțiți-le în silabe trasând o linie verticală cu pix verde după fiecare silabă. Exemplu: cas/tra/ve/te/le.

- a. Alb, dulce, tare;
- b. Alungit, verde, tare, comestibil;
- c. Galbenă, alungită, acră;
- d. Pufos, merge, miaună;
- e. Lucioasă, din sticlă, în ea se reflectă, în ea te poți vedea;
- f. Albă, grațioasă, cu gât lung, zboară.

#### **Exercițiul 5. Dezvoltarea capacității de a stabili similitudinile și deosebirile – comparația.**

Timpul: 10 minute.

*Instrucțiuni:*

Spuneți prin ce se deosebesc următoarele obiecte:

- a. Creionul - pixul;
- b. Cartea - caietul;
- c. Sania - căruța;
- d. O povestire - o poezie;
- e. Masa - scaunul.

### Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI.

#### **Exercițiul 6. ”Legătura dintre cuvinte”: dezvoltarea memoriei logice.**

Timpul: 10 min.

Elevii sunt rugați să asculte cu atenție grupurile de cuvinte ce urmează a fi citite de psiholog. După audierea grupurilor de cuvinte li se spune că, în fișa primită sunt scrise doar primele cuvinte ale fiecărui șir auzit. Ei trebuie să completeze al doilea și al treilea cuvânt din fiecare șir. Intervalul de timp acordat pentru sarcină - 3 minute. Copiii primesc sarcina: ”Începeți!”, iar după expirarea celor 3 minute – ”Stop!”;

Elevilor le sunt citite trei cuvinte între care există legătură logică. De exemplu: pădure-urs-bârlog. Psihologul discută despre legătura existentă dintre cele trei cuvinte, apoi citește elevilor, cu voce tare, următoarele șase rânduri a câte trei cuvinte fiecare:

Primăvară – soare – pârâiaș,
Râu – pescar – pește,
Sărbătoare – cântece – veselie,

Pod – râu – apă,
Albină – stup – miere,
Spital – medic – pacient.

*Instrucțiuni:* Completați al doi-lea și al trei-lea cuvânt din șir. Timp limitat – 3 minute.

Primăvară		
Râu		
Sărbătoare		
Pod		
Albină		
Spital		

Este învingător copilul care a completat corect toate spațiile în intervalul de timp fixat.

**Tema pentru acasă.**

**Exercițiul 7.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

*Instrucțiuni:* Citiți, apoi selectați și scrieți într-o coloană cuvintele care conțin litera "s", iar în altă coloană cuvintele care conțin litera "ș".

Șarpe, pește, mușcă, peste, leneș, muscă, stuf, poveste, puișor.	
S	Ș

**Încheierea ședinței.**

Timpul: 2 minute.

Elevilor li se mulțumește pentru implicare, sunt lăudați pentru respectarea regulilor și li se citește o ghicitoare:

E ca un șarpe cu picioare;  
Poți ghici ce nume are?

(Șopârla)

**Ritualul "La revedere"** – participanții se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## **SEDINTA NR. 11.**

**Salutul.**

**Exercițiul 1. Jocul "Cine-i mai rapid?": dezvoltarea limbajului oral și motivației pozitive.**

Timpul: 5 minute.

*Instrucțiuni:*

În momentul când spun "start" voi porni cronometrul pentru 1 minut. Fiecare din voi (în ordinea acelor de ceasornic) trebuie să reușească să spună cât mai rapid un cuvânt ce conține litera "j" (indiferent dacă este la începutul, mijlocul sau sfârșitul cuvântului). Cel care nu reușește să spună

până la auzirea cuvântului "stop" are un punct. Învingătorul cu titlul de "cel mai rapid" este copilul care a primit cele mai puține sau zero puncte.

Exemple: joc, jale, jos, cârjă, ruj, pijama, vrăjitoare, deranjez.

În momentul când spun "start" voi porni cronometrul pentru 1 minut. Fiecare din voi (în ordinea acelor de ceasornic) trebuie să reușească să spună cât mai rapid un cuvânt ce conține litera "ș" (indiferent dacă este la începutul, mijlocul sau sfârșitul cuvântului). Elevul care nu reușește să spună până la auzirea cuvântului "stop" ia un punct. Învingătorul cu titlul de "cel mai rapid" este copilul care a primit cele mai puține sau zero puncte.

Exemple: șarpe, cămașă, ușă, șoaptă, șopârlă, șale, coși, șură.

Se pot juca 3-4 ture apoi se desemnează învingătorul.

### **Componentele de bază ale activității**

#### **Discuția temei de acasă.**

Timpu: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, așteptările. Feed-back-ul permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

## **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE**

### **Exercițiul 2. "Găsește clovni identici !": dezvoltarea atenției vizuale și a spiritului de observație.**

Timpu: 5 minute.

Avem pregătită o pagină în care sunt redat mai multe chipuri de clovni (vezi Desen 7). Între toate imaginile sunt asemănări dar numai două imagini sunt identice. Fiecare elev primește exemplarul lui de desen în care trebuie să le găsească pe cele două identice. Este învingător și cel mai bun spirit de observație elevul care a descoperit cel mai rapid cele două imagini identice.

*Instrucțiune:* Privește cu atenție imaginile și găsește cât de repede poți cei doi clovni identici.

## **Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR**

### **Exercițiul 3. "Schema formării pe etape a acțiunilor mintale";**

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, amintindu-ți de "cartonașul cu reguli";

Timpu: 15 minute.

<b>Schema orientării acțiunilor</b>	
<b>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</b> Verifică:	<b>Citește propoziția cu voce tare.</b> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

#### **Textul cu erori:**

Un șoricel pricășit roaze dușumeaua și făcu o deschijătură în ea. trecu printr-însa și găsi mâncare îndeazuns. Numai că soarele era cam lacom șimâncă până se umflă Când se lumină de

ziuă șoarecele dădu să se se întorcă acasă, dar burta umflata nu-l mai lăsă să treacă prin deschizătură.

**Textul corect:**

Un șoricel pricâjit roașe dușumeaua și făcu o deschizătură în ea. Trecu printr-însa și găsi mîncare îndeajuns. Numai că șoarecele era lacom și mîncă până se umflă. Când se lumină de ziuă șoarecele dădu să se întorcă acasă, dar burta umflată nu-l mai lăsă să treacă prin deschizătură.

*Lista erorilor:*

- omisiuni: -n-, -a-;
- substituiți: j/ș, s/z, z/j, j/z, ș/s, ă/â, ă/a,
- adăugiri: se;
- literă mică la începutul propoziției: T;
- lipsa punctului ”.” la sfârșitul propoziției a treia;
- cuvinte sudate: șimîncă;
- cuvinte dispartate: des chizătură.
- 

**Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII**

**Exercițiul 4. Dezvoltarea capacității de a compara, de a clasifica în baza unui criteriu.**

Timpul: 5 minute.

*Instrucțiuni:* Găsiți ce au în comun cuvintele fiecărui șir:

- a. Casă, cuptor, covor, copil.
- b. Jărat, jambon, jos, jale;
- c. Șosea, rușinos, pluș;
- d. Cojește, rotunjește, prăjește, necăjește;
- e. Oameni, ambalaj, elev, uriaș.

**Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI**

**Exercițiul 5. ”Memorează desenând”: dezvoltarea memoriei auditive, vizuale.**

Timpul: 20 minute.

Copiii le sunt repartizate câte un creion simplu și o foaie albă și li se dau următoarele *instrucțiuni:* vă voi citi niște cuvinte sau niște îmbinări de cuvinte. În timp ce auziți și memorați aceste cuvinte, vă rog, să desenați orice v-ar ajuta mai târziu să vi le amintiți pe fiecare din ele mai ușor. Voi hotărâți ce desenați doar să nu vă ia prea mult timp.

După ce elevii au ascultat șirul de cuvinte și au realizat pentru fiecare un desen etc. trebuie să treacă cinci minute; Apoi, vor fi rugați să scrie sub fiecare pictogramă realizată de ei, cuvântul sau grupul de cuvinte pe care trebuiau să-l memoreze. Elevii vor fi întrebați, cum sau în ce măsură desenul i-a ajutat să-și amintească cuvântul.

Exemplu de material verbal:

- Sărbătoare veselă,
- Luptă,
- Om flămând,
- Noapte întunecoasă,
- Fetei îi este frig,
- Putere,
- Prietenie,

- Bătrână surdă,
- Învățătoare severă,
- Băiat orb,
- Muncă grea,
- Tristețe,
- Frică,
- Bucurie.

În intervalul de timp care trebuie să treacă până vor trebui să reproducă după desene, se organizează jocul distractiv ce urmează:

**Exercițiul 6. Jocul "Lanțul acțiunilor succesive".**

Copiii li se propune să realizeze o succesiune de acțiuni într-o ordine prestabilită. Fiecare elev trebuie să reproducă acțiunile cerute în bilețele, mai întâi "sprijinindu-se" pe el, apoi independent de acesta.

Lanțul de acțiuni succesive pentru primul copil:

- Bate din palme (2 ori) → imită ursul (2 ori) → apucă-te cu mâna dreaptă de nas (1 dată) → apucă-te cu mâna stângă de nas (1 dată) → imită broasca (2 ori) → închide ochiul stâng (1 dată) → imită cocoșul (2 ori).

Repetă lanțul de acțiuni succesive fără bilețele.

Lanțul de acțiuni succesive pentru al doi-lea copil:

- Imită cocoșul (2 ori) → bate din palme (2 ori) → apucă urechea stângă cu mâna stângă (1 dată) → imită rața (2 ori) → tropăie din picioare (2 ori) → imită locomotiva (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive fără bilețele.

Lanțul de acțiuni succesive pentru al trei-lea copil:

- Imită șarpele (2 ori) → bate din palme (2 ori) → imită locomotiva (3 ori) → bate din palme (2 ori) → imită cucul (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive fără bilețele.

Lanțul de acțiuni succesive pentru al patru-lea copil:

- Imită locomotiva (3 ori) → bate din palme (2 ori) → imită broasca (2 ori) → bate din palme (2 ori) → imită rața (2 ori). Repetă lanțul de acțiuni succesive fără bilețele.

După ce jocul a fost finalizat se revine la exercițiul "Memorează desenând".

**Tema pentru acasă.**

**Exercițiul 6. Dezvoltarea capacității de diferențiere vizuală și auditivă a literelor: ș-j.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

*Instrucțiuni:* Citește cu atenție și:

- subliniază cu o linie cuvintele ce conțin litera "ș" ;
- subliniază cu două linii cuvintele ce conțin litera "j".

De dimineață m-a sculat, Să merg la școală, Cocoșul meu împintenat Cu cântecu-i grăbit, Pe care el l-a moștenit Din moși-strămoși.	Eu mă joc În cojoc, Dar deodată aud: poc! Mi s-a rupt cojocul, Se vede mijlocul!
---	--

**Încheierea ședinței.**

Timpul: 2 minute.

Psihologul mulțumește pentru implicare, pentru respectarea regulilor și propune două ghicitori:

Am o casă văruiță, Nicăieri nu-i găurită. (Oul)	Nu-i pisică, nici motan, E vârgat și roșcovan! (Tigrul)
---	---

**Ritualul "La revedere"** – elevii se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

### **SEDINTA NR. 12.**

#### **Salutul.**

**Exercițiul 1. Jocul "Ghici cine ești": dezvoltarea limbajului oral și mobilizarea pentru activitate.**

Timpul: 5 minute.

Pe niște cartonașe se scriu denumiri de obiecte, animale etc. Se alege un voluntar și i se așează pe cap "o coroană" (confectionată de psiholog), în care se prinde "cartonașul" cu denumirea sau imaginea unui obiect, animal etc.

Jucătorul trebuie să dea întrebări, încercând să afle ce animal sau obiect este. Ceilalți jucători pot da indicii cu privire la "obiectul care trebuie ghicit" răspunzând doar cu "Da", "Nu" sau "Probabil". Se discută modul de formulare a întrebărilor de către voluntar. Copii sunt obișnuiți să formuleze cât mai clar și concis întrebări.

#### **Componentele de bază ale activității**

##### **Discutarea temei de acasă.**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile. Feed-back-ul permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

### **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE**

**Exercițiul 2. "Găsește deosebiri!": dezvoltarea percepției vizuale, a spiritului de observație.**

Timpul: 5 minute.

Avem pregătite două desene/imagini care sunt asemănătoare (vezi Anexa 11) cu excepția unui anumit număr de deosebiri prevăzute intenționat. Fiecare elev primește primul desen pe care trebuie să-l analizeze cu atenție timp de un minut. După expirarea unui minut primul desen este luat, copilul primindu-l pe cel de-al doilea. Elevul privește și analizează timp de un minut și al doilea desen. Apoi, păstrând desenul a-l doilea în față enumeră și indică, rând pe rând, deosebirile.

De exemplu: lampa, scoica, creionul, drapelul, mingea, cartea etc.

Învingător este elevul care a descoperit toate zece deosebiri sau cele mai multe dintre ele.

*Instrucțiuni:* Privește cu atenție și memorează ceea ce vezi în imagine. Peste un minut vei primi un alt desen foarte asemănător și va trebui să identifici 10 deosebiri existente între ele.

Dacă elevii nu se descurcă doar cu al doi-lea desen, se returnează primul desen, așa încât copiii să le aibă pe ambele în față.

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR

**Exercițiul 3. Jocul "Găsește litera": dezvoltarea atenției auditive, a capacității de realiza/urma cu exactitate o cerințe.**

Timpul: 5 minute.

*Instrucțiuni:* Fiți foarte atenți! Vă voi spune un cuvânt, iar sarcina următorului jucător este de a identifica corect penultima literă (a doua literă de la sfârșitul cuvântului auzit) a celui cuvânt și la rândul său să alcătuiască un cuvânt care începe cu acea literă descoperită; Al doi-lea elev trebuie să asculte atent cuvântul elevului 1 și să alcătuiască cât mai repede un cuvânt cu penultima literă a cuvântului spus de colegul din fața lui ș.a.m.d.

De exemplu: Primul copil spune cuvântul coșește; al doilea – telescop; al trei-lea – omidă; al patru-lea – deștept, al cinci-lea – pădure.

Sarcina conducătorului este să supravegheze respectarea regulii de joc. Dacă unul din copii nu se descurcă, altul îl poate ajuta dar nu spunându-i direct cuvântul ci mobilizând istețimea "ghicitorului". Îi va furniza câteva indicii sub forma unor însușiri, funcții ale celui obiect, ființă pe care trebuie s-o/să-l denumească etc.

**Exercițiul 4. "Schema formării pe etape a acțiunilor mintale";**

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, amintindu-ți de "cartonașul cu reguli";

Timpul: 15 minute.

Schema orientării acțiunilor	
<b>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</b> Verifică:	<b>Citește propoziția cu voce tare.</b> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

**Textul cu erori:**

Soarele strălucește împrăștiind darnic rasele sale tuturor Buburuza Ruza, cocoțată pe o floare de visin stă la taifas cuun bontar gras. Mânzii zburdă jucăușe pe pajjiște ciupind firele verzi iarbă O vulpe roșcat își duce cu grișă la plimbare puii-vulpișoare.

**Textul corect:**

Soarele strălucește împrăștiind darnic razele sale tuturor Buburuza Ruza, cocoțată pe o floare de vișin, stă la taifas cu un bondar gras. Mânzii zburdă jucăuși pe pajjiște ciupind firele verzi de iarbă. O vulpe roșcată își duce cu grijă la plimbare puii-vulpișoare.

**Lista erorilor:**

- omisiuni: -ă-, de, -a-
- substituiri: j/ș, s/z, z/j, j/z, ș/s, ă/â, ă/a,
- adăugiri: j;
- literă mică la începutul propoziției: M;
- lipsa punctului "." la sfârșitul primei propoziții;
- cuvinte sudate: cu un;
- cuvinte dispartate: -



### Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII

#### Exercițiul 5. Dezvoltarea capacității de a compara două obiecte după însușirile lor;

Timpul: 5 minute.

*Instrucțiune:* Numiți caracteristicile comune:

- măr și harbuz;
- câini și pisici;
- vocale și consoane;
- cărți și caiete;
- furculițe și linguri;
- masă și scaun.

Un cuvânt care arată o caracteristică comună a celor două obiecte împărțiți-l în silabe, trasând o linie verticală cu creion verde. Exemplu: o caracteristică comună pentru măr și harbuz este faptul că ambele sunt de formă rotundă: *ro/tun/de*.

### Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI

**Exercițiul 6. Jocul "Ascultă...memorează.....scrie":** dezvoltarea memoriei auditive, a gândirii, a limbajului oral și scris.

Timpul: 12 minute.

*Instrucțiune:* Am să vă citesc o istorioară scurtă, ascultați-o cu atenție și căutați s-o memorați cât mai bine. După ce voi termina de citit veți avea 3 minute pentru a o scrie pe foaia voastră.

Dacă un copil nu poate reda în scris textul, îi putem adresa întrebări care l-ar ajuta să-și amintească textul: "Despre ce/cine este povestirea?", "Ce voia să facă personajul?" etc.

Răspunzând la întrebările ajutătoare copilul gândește, analizează, generalizează, compară, transpune gândurile în limbaj, este activ. Aceste discuții activează memoria și gândirea copilului.

Cioara și ulciorul

Într-o zi fierbinte de vară, o cioară, chinată de sete, găsi un ulciur și se bucură la gândul că va bea pe săturate. Dar când băgă capul în el văzu că apă era doar puțină pe fund. Necăjită, cioara era gata să se lase păgubașă, dar îi veni o idee. Luă o pietricică și o aruncă în ulciur, apoi mai aruncă una și tot așa până văzu că apa se ridică. Bucuroasă, cioara își potoli, în sfârșit, setea.

Morala: cu răbdarea treci și marea.

După finalizarea activității de scris elevii sunt solicitați să-și relaxeze mânuțele în timp ce verbalizează următoarea poezioară (timpul: 2-3 minute):

Avem zece degețele,
- Ce putem face cu ele?
O căsuță. În căsuță – o măsuță.
- Țsta ce-o fi, legănel,
Sau un fel de păhărel?
- Hai să facem un castel,
Degețel pe degețel!
Păsările ciripeau,
Fluturașii se roteau,
Ca să vadă flori crescând
Iepurașii țopăind!

### Tema pentru acasă.

#### Exercițiul 8. Dezvoltarea *capacității de discriminare auditivă și vizuală a literelor*.

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2 minute.

*Instrucțiuni:* În cuvintele cu număr impar înlocuiește liniuțele cu litera "j", iar în cuvintele cu număr par înlocuiește liniuțele cu litera "z". Citește cuvintele obținute apoi scrie-le pe foaia ta.

1. Aran – ez	2. Pân – ă
3. Deran – ez	4. Bra – i
5. Încura – ez	6. Re – olvare

#### Încheierea ședinței.

Timpul: 2-3 minute.

Elevilor li se mulțumește pentru că au fost activi, apoi li se citesc două ghicitori :

Cu coamă și trup vărgat, Pare un căluț ciudat. Cine este, l-ați aflat?	Mărgelat, înfoiat, În ogradă respectat.
Zebra	Curcanul

**Ritualul "La revedere":** Copiii se iau de mâini și zâmbind își urează o zi bună.

### SEDINTA NR. 13.

#### Salutul.

**Exercițiul 1. Jocul "Descrie ce vezi": dezvoltarea limbajului oral și mobilizarea pentru activitate.** Timpul: 5 minute.

Un elev din grup alege la întâmplare o imagine dintr-un set de planșe cu tematică diferită, oferite de psiholog (obiecte, animale domestice sau sălbatice, etc.). Nu trebuie să arate imaginea celorlalți membri ai grupului ci să descrie (fără a indica ce este) astfel încât colegii să poată identifica ce se ascunde în imagine. Ceilalți elevi elaborează versiuni, iar cel care a ghicit devine "povestitorul".

*Instrucțiuni:* Priviți cu atenție și descrieți însușirile a ceea ce vedeți!

#### Componentele de bază ale activității

##### Discuția temei de acasă.

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, așteptările, permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

### Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE

**Exercițiul 2. "Dictare grafică": dezvoltarea capacității de a urma instrucțiuni verbale, a capacității de orientare în spațiu, a coordonării ochi-mână, a motricității fine.**

Timpul: 10 minute.

În calitate de materiale se utilizează o foaie în pătrățele. Înainte de a începe exercițiul elevii sunt întrebați:

*Instrucțiuni:*

- Amintiți-vă care este mâna voastră dreaptă. Ridicați-o! Când va trebui să trasați o linie în dreapta, o veți trasa spre mâna voastră dreaptă.

- Care este mâna voastră stângă? Ridicați-o! Când am să vă spun să trasați o linie în stânga, o veți trasa spre mâna voastră stângă.

- Acum arătați-mi unde este partea de sus a foii? Bine. Când am să vă spun să trasați o linie în sus, o veți trasa spre partea de sus a foii.

- Dar unde este partea de jos a foii, știți? Bine. Când am să vă spun să trasați o linie în jos, o veți trasa spre partea de jos a foii.

- Dacă veți realiza cu exactitate instrucțiunile mele veți obține anumite imagini. Dar rămâne să le descoperiți singuri odată cu realizarea exercițiului.

- Veți începe să lucrați de la punctul roșu, marcat pe foaia voastră.

Exemplu: Trasați: un pătrățel în sus, două spre dreapta, două în sus, două spre stânga, cinci spre dreapta, una în jos, două spre stânga, două în jos, două spre dreapta, una în jos, trei spre dreapta și iar de la capăt pentru a reuși un motivul literei "t" de tipar înlănțuit.

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR.

### Exercițiul 3. "Schema orientării acțiunilor"

Timpul: 15 minute.

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, orientându-te după cartonașul cu reguli pe care tu îl ai în memorie.

Schema orientării acțiunilor	
<i>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</i> Verifică:	<i>Citește propoziția cu voce tare.</i> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

#### *Textul cu erori:*

Brosca țestoasă se tot ruga de vultur să o învețe să zboare. Vultur o sfătui să renunțe, căci zborul nu i se potrivește, dar broasca țestoasă o ținea una și bună. Atunci vuturul o luă în geare, o ridică în văzduh și îi dădu drumul desus. Broasca țestosă căzu pe o piatră și își zdrobi carapacea

#### *Textul corect:*

Broasca țestoasă se tot ruga de vultur să o învețe să zboare. Vulturul o sfătui să renunțe, căci zborul nu i se potrivește, dar broasca țestoasă o ținea una și bună. Atunci vulturul o luă în gheare, o ridică în văzduh și îi dădu drumul de sus. Broasca țestoasă căzu pe o piatră și își zdrobi carapacea.

#### *Lista erorilor:*

- omisiuni: -a-, -ul-, -r-, -l-, -a-,

- substituiri: -p/b-, ț/t, ghe/ge,
- adăugiri: -ă-,
- literă mică la începutul propoziției: -;
- lipsa punctului în ultima propoziție;
- cuvinte sudate: de sus.

### Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII

**Exercițiul 5. "Stabilirea analogiilor": dezvoltarea capacității de a stabili analogii sau de a identifica relațiile între noțiuni de genul: cauză-efect, de opoziție, întreg-element, de funcționalitate.**

Timpul: 10 minute.

*Instrucțiune:* Sunt date trei cuvinte iar primele două se află într-o anumite legătură. Mai întâi, haideți să vedem ce legătură este între primele două? Între al treilea cuvânt și unul din cele cinci propuse mai jos există de asemenea o legătură strânsă. Găsește cel de-al patrulea cuvânt potrivit.

<i>De exemplu: melodie : compozitor = avion : ?</i>	
<p>a) aerodrom b) combustibil c) constructor d) aviator e) elice.</p> <p>Legătura între noțiuni: compozitorul compune melodii. Răspuns: constructorul (construiește avioane).</p>	
<p>1) <i>Locomotivă : vagoane = cal : ?</i> a. Tren b. Măgar c. Ovăz d. Căruță e. Grajd.</p>	<p>2) <i>Dimineață : noapte = iarnă : ?</i> a. Ger b. Zi c. Ianuarie d. Toamnă e. Sanie.</p>
<p>3) <i>Lup : bot = pasăre : ?</i> a. Aer b. Cioc c. Privighetoare d. Ou e. Cântec.</p>	<p>4) <i>Termen : sumă = factor : ?</i> a. Diferență b. Împărțitor c. Cât d. Produs.</p>
<p>5) <i>Cuțit : metal = masă : ?</i> a. Furculiță b. Lemn c. Scaun d. De bucătărie e. Mare.</p>	<p>6) <i>Aleargă : stă = strigă : ?</i> a. Se târăște b. Tace c. Spune d. Cheamă e. Plânge.</p>

### Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI

**Exercițiul 6. "Cuvintele legate": dezvoltarea memoriei logice**

Timpul: 10 minute.

Elevilor le sunt citite trei cuvinte între care există legătură logică. De exemplu: *albină – stup – miere*. Psihologul discută despre legătura existentă dintre cele trei cuvinte, apoi citește elevilor, cu voce tare, următoarele șase rânduri a câte trei cuvinte fiecare:

Citire – ochi – carte,

Grădină – sol – plantă,

Joc – reguli – jucători,

Cântec – muzică – cuvinte,

Sport – stadion – competiție,

Oraș – bloc – stradă.

După citirea celor șase grupuri de cuvinte, psihologul distribuie elevilor câte o fișă pe care sunt scrise doar primele cuvinte ale fiecărui șir din trei cuvinte. Copiii sunt rugați să completeze al doilea și al treilea cuvânt din fiecare șir, într-un interval limitat de timp - 3 minute.

Citire		
Grădină		
Joc		
Cântec		
Stadion		
Oraș		

Este învingător copilul care a completat corect toate spațiile în intervalul de timp acordat.

**Tema pentru acasă.**

**Exercițiul 7. "Găsiți cuvintele ascunse": dezvoltarea capacității de analiză și sinteză fonetică.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2 minute.

Copiilor le este prezentată o matrice cu litere în care ei trebuie să găsească cuvintele ascunse. Cuvintele descoperite trebuie să le scrie.

*Instrucțiune:* Găsiți și scrieți cuvintele ascunse.

Ț	Î	N	Ț	A	R
A	N	O	E	Ț	Ă
R	O	T	S	Ă	Ț
Ă	T	Ă	U	Ș	O
M	Ț	E	T	S	I

### Încheierea ședinței

Timpul: 2-3 minute.

Psihologul mulțumește copiilor pentru implicare, pentru respectarea regulilor și le citește două ghicitori:

Farfurie umblătoare, Cu cap, coadă și picioare. (Broasca țestoasă)	Sunt prin apă de aflat, Dar trăiesc și pe uscat, De mă cauți însă bine Sunt în casă și la tine. (Broasca)
--	---

**Ritualul "La revedere"** – se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează "o zi bună".

## **SEDINTA NR.14.**

### **Salutul.**

#### **Exercițiul 1. Jocul "Ce s-ar întâmpla dacă ...?"**

Timpul: 5 minute.

*Instrucțiuni:* Imaginați-vă că iepurilor le-ar crește urechile de zece ori mai mari. Ce s-ar întâmpla? Spuneți/scrieți cât mai multe idei, oricât de năstrușnice ar părea ele.

Dacă vreun elev se blochează și nu poate genera idei este stimulat prin întrebări ajutătoare. Elevul care a spus cel mai multe idei-efecte este învingător.

### **Componentele de bază ale activității**

#### **Discutarea temei de acasă**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, așteptările. Feed-back-ul permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

### **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI**

#### **Exercițiul 2. Antrenarea vitezei și preciziei percepției.**

Timpul: 5 minute.

Fiecărui elev i se prezintă matricea cu figuri geometrice, fiind solicitat să găsească de câte ori se repetă o anume figură (vezi Anexa 5).

*Instrucțiuni:* Priviți cu atenție și numărați cât de repede puteți:

De câte ori se întâlnește rombul alb?

De câte ori se întâlnește cercul negru?

De câte ori se întâlnește dreptunghiul negru?

Elevul trebuie să scrie denumirea figurii și numărul de câte ori a depistat-o (Exemplu: triunghiul alb= de zece ori; rombul negru = de zece ori; dreptunghiul negru = de patru ori).

Câștigă copilul care a identificat toate figurile din cele trei categorii sau cele mai multe din ele.

### **Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR**

#### **Exercițiul 3. "Găsește fitilul": dezvoltarea atenției, a spiritului de observație.**

Timpul: 5 minute.

Elevilor li se prezintă o imagine cu mai multe fitile încurcate ale unei lansatoare de artificii. Ei trebuie să identifice fitilul potrivit, care ar duce sigur la lansarea acestora (vezi Anexa 12).

*Instrucțiuni:* Privește cu atenție desenul și găsește firul care trebuie aprins pentru a lansa artificiile.

#### **Exercițiul 4. "Cuvântul ascuns": dezvoltarea atenției, a capacității de a urma cerințe exacte.**

Timpul: 5 minute.

*Instrucțiune:* Citește pe rând fiecare cuvânt și reține din ele prima literă. Reunește-le una câte una (în ordinea citirii cuvintelor) și vei obține un cuvânt care arată o însușire foarte importantă pe care trebuie să și-o dezvolte fiecare elev.

*Șirul de cuvinte:* albinuță, tineri, educați, năstrușnic, țânțar, inel, ascuns.

Elevul care găsește primul cuvântul ascuns este învingătorul acelei runde. Jocul se repetă de câteva ori cu alte șiruri de cuvinte.

### Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII

**Exercițiul 5. Dezvoltarea capacității de a identifica criteriul după care a fost realizată o clasificare.**

Timpul: 10 minute.

*Instrucțiuni:* Citiți mai întâi cuvintele din cele trei coloane apoi scrieți răspunsurile lipsă din propoziții de mai jos:

șorț	cojește	față
șes	ascuțit	Boboc
joc	dulceață	coteț
lat	cerculeț	Mână

- În prima coloană sunt cuvinte cu ..... silabe;
- În coloana a doua sunt cuvinte cu ..... silabe;
- În coloana a treia sunt cuvinte cu ..... silabe;

### Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI

**Exercițiul 6. "Amintește-ți și povestește": dezvoltarea memoriei verbale, a capacității de a reproduce.**

Timpul: 15 minute.

Elevilor li se citește o povestire după care, sunt rugați să redea ideile principale în scris, timp de 3 minute.

*Instrucțiuni:* "O să vă citesc o povestire. Vă rog să-l ascultați foarte atent, iar după aceea în timp de 3 minute să scrieți povestirea, ideile ei principale la voi pe foaie.

#### *Furnica și porumbelul*

Furnicii i se făcu sete și pentru a-și potoli setea coborî aproape de apa unui râu. Un val de apă o lovi și ea începu să se înece. Un porumbel văzu asta și aruncă în râu o creangă. Furnică se cățăără pe acea creangă și scăpă cu viață.

În ziua următoare, furnica văzu cum un vânător voia să prindă în plasă porumbelul. Ea se furișă spre piciorul vânătorului și îl pișcă. Vânătorul strigând de durere scăpă plasa din mâini, iar porumbelul își luă zborul spre înaltul cerului.

Se analizează cum s-a descurcat fiecare cu sarcina, se verifică corectitudinea scrierii cuvintelor.

#### **Tema pentru acasă.**

**Exercițiul 7. Ordonați cuvintele în propoziții și scrieți propozițiile corecte.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

- râu blândă zgârie Mâța.
- iepuri doi Cine după fuge nu niciunul prinde.

#### **Încheierea ședinței**

Timpul: 2 minute.

La sfârșitul activității copiilor li se mulțumește pentru prezență activă, pentru implicare și sunt serviți cu bomboane.

<p>În cojoc întors pe dos,          Mormăind morocănos,          Umblă pustnic prin pădure          După miere, după mure.          (Ursul)</p>
---

**Ritualul "La revedere"** – copiii se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## **SEDINTA NR. 15.**

### **Salutul.**

**Exercițiul 1. Jocul "Ghici cine ești": dezvoltarea limbajului oral și mobilizarea pentru activitate.**

Timpul: 5 minute.

Pe niște cartonașe se scriu denumiri de obiecte, animale etc. Se alege un voluntar și i se așază pe cap "o coroniță" (confectionată de psiholog), în care se prinde "cartonașul" cu denumirea sau imaginea unui obiect, animal etc.

Jucătorul trebuie să dea întrebări, încercând să afle ce animal sau obiect este. Ceilalți jucători pot da indicii cu privire la "obiectul care trebuie ghicit" răspunzând doar cu "Da", "Nu" sau "Probabil". Se discută modul de formulare a întrebărilor de către voluntar. Copii sunt obișnuiți să formuleze cât mai clar și concis întrebări.

### **Componentele de bază ale activității:**

#### **Discutarea temei de acasă.**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, așteptările, permite elevilor să conștientizeze erorile comise.

## **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE.**

### **Exercițiul 2. "Figuri geometrice": dezvoltarea percepției formei obiectelor.**

Timpul: 5 minute.

Elevilor le sunt prezentate planșe cu desene și figuri geometrice fiind solicitați să identifice un anumit tip de figură (vezi Anexa 5).

*Instrucțiuni:* a. Câte triunghiuri vedeți în imagini?

b. Câte pătrate vedeți în imagini?

c. Câte cercuri vedeți în imagini?

## **Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR**

### **Exercițiul 3. "Schema orientării acțiunilor"**

Timpul: 15 minute.

*Instrucțiuni.* Citește și corectează textul de mai jos, orientându-te după cartonașul cu reguli pe care tu îl ai în memorie.

<b>Schema orientării acțiunilor</b>	
<b>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</b> Verifică:	<b>Citește propoziția cu voce tare.</b> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?



3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4.Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5.Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6.Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

**Text cu erori:**

**Cioara și păunii**

Într-o zi cioara găsi niște pene de păun Nesăbuită, își potrive penelele în coada ei și dichisită așa se crezu din neamul păunilor. Ciara se apropie de păunii cei frumoși dar aceștii își dădură seama îndată cineera ea de fapt Îi smulseseră penele cele străine din coată și începură să o cipească și s-o lovească cu ceocurile lor. bătută de păuni, ceoara se întoarse la suratele ei.

**Text corect:**

**Cioara și păunii**

Într-o zi cioara găsi niște pene de păun. Nesăbuită, își potrive penele în coada ei și dichisită așa se crezu din neamul păunilor. Cioara se apropie de păunii cei frumoși dar aceștia își dădură seama îndată cine era ea de fapt. Îi smulseră penele cele străine din coadă și începură să o cipească și s-o lovească cu cïocurile lor. Bătută de păuni, cïoara se întoarse la suratele ei.

**Lista erorilor:**

- omisiuni: -o-, -u-, -i;
- substituirii: d/t, ci/ce, ci/ce, a/i.
- adăugiri: -le, -se-;
- literă mică la începutul propoziției: B;
- lipsa punctului: propoziția 1, 3;
- cuvinte sudate: cineera.

**Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII.**

**Exercițiul 4."Descoperă cuvântul ascuns": dezvoltarea capacității de analiză și sinteză.**

Timpul: 10 minute.

**Instrucțiuni:** Citește cu atenție cuvintele fiecărui rând apoi, selectează doar prima silabă a fiecărui șir și vei descoperi un nou cuvânt.

<i>Exemplu:</i> învață	Trecut	girofar	întregi
căsuță	mănușă	șiret	cămăși
căruță	Ciulama	lăutar	căciula
rece	Ginere	natural	regina
săritor	Geamantan	tărișor	săgeată
minge	cireșe	nostim	mincinos

**Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI.**

**Exercițiul 5.Jocul "Memorăm cuvintele": dezvoltarea memoriei verbale.**

Timpul: 10 minute.

Jocul se desfășoară în perechi. Fiecare partener scrie pe o foaie albă 15 cuvinte la alegere. În timp ce scrie, fiecare copil trebuie să-și memoreze cât mai bine propria listă. Timpul este limitat – 1 minut. După expirarea aceluși minut partenerii fac schimb de liste și se verifică reciproc cât de bine au reținut propriile șiruri de cuvinte; Citesc în foaia primită de la partener bifând cuvintele pe care le reproduce acesta. Numărul cuvintelor reproduse corect sunt fixate, astfel determinându-se care din copii și pe ce loc s-a plasat.

**Exercițiul 6. Jocul "Cinci cuvinte": dezvoltarea memoriei asociative.**

Timpul: 10 minute

Participanții la joc se aranjează în cerc. Psihologul propune copiilor să numească fiecare pe rând cinci cuvinte care conțin grupurile de litere: ce-ci; ge-gi (indiferent de poziția lor în cuvânt). Jucătorul care nu a reușit să-și amintească timp de 1 minut cinci cuvinte cu ce-ci – iese din joc. Cuvintele care au fost numite nu se permite a fi repetate.

*Instrucțiuni:* numiți cinci cuvinte cu ce, ci, etc. într-un minut.

Exemple:

CE	ceafă	Ceainic	zece	Concert	succes
CI	ciocan	Cioară	răcit	Sucit	lipici
GE	geană	Deget	geamăn	Mărgea	Fuge
GI	girafă	gimnastică	marginie	Argint	fragi

**Tema pentru acasă.**

**Exercițiul 7. Dezvoltarea analizei și sintezei.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

*Instrucțiuni:* Scrie în spațiile goale cuvinte care conțin grupul de litere "ce" sau "ci".

Ceciliei îi plac ..... dulci. ..... și-a luat ciorapii și căciula.
Pe cearceaf sunt cinci .....

**Încheierea activității.**

Timpul: 2 minute.

Copiilor li se mulțumește pentru răbdare și prezență activă și li se citește o ghicitoare:

<p>Din grădina lui Mihai, De sub tufe de urzici, A ieșit un ghem de scai, Ca să caute furnici. Ce să fie oare, ghici? (Ariciul)</p>
---

**Ritualul "La revedere"** – se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

**SEDINTA NR. 16.**

**Salutul.**

**Exercițiul 1. Jocul "Mimul".**

Timpul: 5 minute.

Psihologul spune la ureche primului copil denumirea unui animal, obiect iar copilul are voie să o transmită această informație celorlalți dar nu prin cuvinte, ci doar ”mimând-o”. Elevul care a identificat corect ”obiectul mimat” devine ”mim”;

### **Componentele de bază ale activității**

#### **Discutarea temei de acasă.**

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, așteptările. Feed-back-ul permite elevilor să conștientizeze specificul erorilor comise.

## **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE**

**Exercițiul 3. ”Ochi de șoim”:** dezvoltarea preciziei percepției și a spiritului de observație.

Timpul: 10 minute.

Elevilor li se expune vederii pentru 5 minute un tablou, o imagine. Apoi imaginea este ascunsă, acoperită iar copiilor li se adresează 10 întrebări pe seama detaliilor tabloului.

Jocul poate fi repetat de câteva ori, utilizând alte imagini.

*Instrucțiuni:* Priviți imaginile și analizați-le cu atenție, iar după 5 minute vă voi pune întrebări despre ceea ce ați văzut în imagine.

## **Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR**

### **Exercițiul 4. ”Schema orientării acțiunilor”**

Timpul: 15 minute.

*Instructaj:* Citește și corectează textul de mai jos, orientându-te după cartonașul cu reguli pe care tu îl ai în memorie.

<b>Schema orientării acțiunilor</b>	
<b><i>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</i></b> Verifică:	<b><i>Citește propoziția cu voce tare.</i></b> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise ”lipit”/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

#### ***Varianta de text cu erori:***

De sub o tufă de urzigi apare năsul năstrujnic al unui aricii. ariciu Pogonici este acer, de aceea își face provizii pentru iarnă. Ceposul merge repede spre locul undea ascuns ciuperci. Marcel îl privește curios dar nu îl atince. Orice copil știe că arigii au zeci de ace ascucite, iar când îi atinci se transformă în minci cu țepi

#### ***Varianta de text corect:***

De sub o tufă de urzici apare năsul năstrușnic al unui arici. Ariciul Pogonici este ager, de aceea își face provizii pentru iarnă. Țeposul merge repede spre locul unde a ascuns ciuperca. Marcel îl privește curios dar nu îl atinge. Orice copil știe că arici au zeci de ace ascuțite, iar când îi atinge se transformă în mingi cu țepi.

*Lista erorilor:*

- omisiuni: -l;
- substituirii: ci/gi, ș/j, ci/ce, ge/ce, țe/ce, ge/ce, ci/gi, ț/ci, gi/ci, gi/ci;
- adăugiri: -i;
- literă mică la începutul propoziției: A;
- lipsa punctului: sfârșitul textului;
- cuvinte sudate: unde a.

### Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII.

#### **Exercițiul 5. Dezvoltarea capacității de a stabili legătura între noțiuni.**

Timpul: 10 minute.

Sunt date câteva șiruri a câte patru cuvinte fiecare. Trei din ele corespund criteriului după care au fost clasificate/grupate, iar unul din ele nu corespunde. Elevii trebuie să găsească cuvântul nepotrivit șirului.

*Instrucțiune:* Găsiți și subliniați intrusul cu o linie.

a. <i>Tristețe, bucurie, memorie, fericire.</i>	e. <i>Ioana, Cristina, Ion, Corina.</i>
b. <i>Nisip, var, pietriș, casă.</i>	f. <i>Ghiocel, trandafir, tulpină, crizantemă.</i>
c. <i>Al meu, al tău, al vostru, al ei.</i>	g. <i>Secundă, minută, oră, dimineață.</i>
d. <i>Lemnar, medic, munci, constructor.</i>	h. <i>Alb, galben, albastru.</i>

### Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI.

#### **Exercițiul 7. Jocul: "Cine va memora mai multe cuvinte?": dezvoltarea volumului memoriei, a capacității de reproducere.**

Timpul: 10 minute.

Elevii sunt așezați în cerc. Primul jucător spune un cuvânt oarecare, de exemplu "floare". Al doi-lea jucător repetă cuvântul spus de primul jucător, apoi adaugă cuvântul "pădure". Al treilea jucător repetă cele două cuvinte spuse de jucătorii precedenți și îl adaugă pe a lui "elev". Al patru-lea copil le repetă pe cele trei precedente, apoi îl adaugă pe a-l său: "minge" (floare + pădure + elev + minge). Cercul se reia revenind la primul jucător. Învingător devine elevul care va putea reproduce cel mai mare număr de cuvinte. Jocul odată finalizat poate fi reluat cu o altă listă de cuvinte.

#### **Tema pentru acasă.**

#### **Exercițiul 8. Dezvoltarea analizei și sintezei.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

*Instrucțiune:* Scrieți în spațiile goale grupul de litere "ge" și citiți propozițiile obținute.

1) ..lu este ager.
2) ..ta mer.. în ..rmania.

*Instrucțiune:* Scrieți în spațiile goale grupul de litere "gi" și citiți propozițiile obținute.

3) Ser .. u și Geor .. că sunt cole .. .

4) .. na culege fra.. .

### **Încheierea activității.**

Timpu: 2 minute.

Copiilor li se mulțumește pentru răbdare și prezență activă și li se citește o ghicitoare:

Când e frig stă covrig,  
Iar când vede un motan  
Sare ca un năzdrăvan!  
Căinele

**Ritualul "La revedere"** – se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## **SEDINȚA NR. 17.**

### **Salutul.**

#### **Exercițiul 1. *Jocul "Găsește soluții !"*.**

Timpu: 5 minute.

*Instrucțiuni:* Avem o farfurie cu supă fierbinte. Găsiți 10 soluții pentru a răci cât mai rapid supă! Spuneți/scrieți cât mai multe idei, oricât de năstrușnice ar părea ele.

Dacă vreun elev se blochează și nu poate genera idei este susținut prin întrebări ajutătoare.

### **Componentele de bază ale activității**

#### **Discutarea temei de acasă.**

Timpu: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, permite elevilor să conștientizeze specificul dificultăților întâlnite.

## **Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE**

**Exercițiul 2. *Jocul "Litera ascusă": dezvoltarea vitezei și preciziei percepției silabelor în cuvinte.***

Timpu: 10 minute.

Psihologul spune un cuvânt (format din 2-3 silabe) rugându-i elevii să-l împartă pe silabe, în gând, apoi să alcătuiască cu ultima literă a acelei silabe un cuvânt nou.

*Instrucțiuni:* Fiecare din voi va trebui să spună un cuvânt format din 2-3 silabe. Cuvântul spus trebuie să respecte următoarea regulă: să înceapă cu ultima literă a primei silabe, din cuvântul spus de colegul vostru din față.

*Exemplu:* în-ghe-țat → naș-tu-re → se-ri-os → er-bi-vor → roș-ca-tă → șo-pâr-lă → or-bit etc.

## **Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR**

#### **Exercițiul 3. "Schema orientării acțiunilor"**

Timpu: 15 minute.

*Instrucțiuni:* Citește și corectează textul de mai jos, orientându-te după cartonașul cu reguli pe care tu îl ai în memorie.

<b>Schema orientării acțiunilor</b>	
<b>Citește cuvântul cu voce tare, pe silabe.</b> Verifică:	<b>Citește propoziția cu voce tare.</b> Verifică:
1. Omisiuni de litere și silabe sunt/nu sunt?	1. Omisiuni de cuvinte sunt/nu sunt?
2. Adăugiri de litere și silabe sunt/nu sunt?	2. Cuvinte nepotrivite sunt/nu sunt?
3. Litere confundate sunt/nu sunt?	3. Semne de punctuație lipsă sunt /nu sunt?
4. Litere sunt scrise corect/greșit?(elemente omise/adăugate)	
5. Cuvinte scrise "lipit"/separat (aparte)?	
6. Ordinea literelor în cuvânt este corectă/greșită?	

**Propoziții cu erori:**

*Celnerul* aduce checul de ceocolată cerut de marcel, în timp ci tata achită cecul.  
Voichița împacetă rapid hainelelui cezar apoi, plecă grăbită la chișinău.  
Vecinul meu Chelaru și-a cumpărat opereche de gete noi-nouțe și un chipiu frumos.  
Colegul mea Chiriac, în timpul liber, joacă hochei și cântă la ghtară.

**Propoziții corecte:**

*Chelnerul* aduce checul de ciocolată cerut de Marcel în timp ce tata achită cecul.  
Voichița împachetă rapid hainele lui Cezar apoi, plecă grăbită la Chișinău.  
Vecinul meu Chelaru și-a cumpărat o pereche de ghete noi-nouțe și un chipiu frumos.  
Colegul meu Chiriac, în timpul liber, joacă hochei și cântă la chitară.

**Lista erorilor:**

- omisiuni: -e;
- substituiri: che/ce, ci/ce/ ce/ci, che/ce, u/a.
- adăugiri: -le, -se-;
- literă mică î loc de majusculă: marcel, cezar, chișinău;
- lipsa semnelor de punctuație: - ;
- cuvinte sudate: opereche, hainelelui.

**Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII.**

**Exercițiul 4. Jocul "Găsește asemănările": dezvoltarea capacității de a stabili asemănările și deosebirile dintre obiecte, fenomene( sau de a le compara).**

Timpul: 10 minute.

Este numit un obiect sau fenomen precum: libelulă, tren, aspirator, ventilator etc. Pentru fiecare denumire timpul este limitat – 5 minute. Elevul trebuie să scrie denumirea cât mai multor obiecte care au careva însușiri, proprietăți comune cu obiectul denumit inițial de psiholog. Numind un obiect sau altul, copilul trebuie să indice însușirea sau proprietatea pe care cele două o au în comun. Dacă elevul omite unele obiecte asemănătoare sau proprietăți evidente și importante este ajutat de psiholog să le găsească. Grupul de copii care a găsit cele mai multe analogii și cele mai multe însușiri corecte este învingătoare.

Exemplu: cuvântul "libelulă". Se potrivesc: fluturele, pasărea, avionul - toate zboară, pot plana în aer, au aripi, au coadă, pot decola, pot ateriza etc.

*Instrucțiuni:* Trebuie să scrieți denumirea cât mai multor obiecte care se aseamănă cu cel care-l voi numi eu. Și să puteți explica în ce constau acele asemănări. La dispoziție aveți doar 5 minute.

**Modulul IV. DEZVOLTAREA MEMORIEI.**

**Exercițiul 5. Jocul "Cinci cuvinte": dezvoltarea memoriei verbale.**

Timpul: 10 minute

Participanții la joc se aranjează în cerc. Psihologul propune copiilor să numească fiecare pe rând cinci cuvinte care conțin grupurile de litere: che-chi; (indiferent de poziția lor în cuvânt). Jucătorul care nu a reușit să-și amintească timp de 1 minut cinci cuvinte cu che - chi; – iese din joc. Nu se permite repetarea cuvintelor care au fost spuse de alt coleg.

Exemple:

CHE	chec	ochelari	pachet	Chei	Chem
CHI	chitară	Chinez	rochie	Chip	așchie

**Tema pentru acasă.**

**Exercițiul 6. Instrucțiune:** completează careul găsind cuvintele potrivite.

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

1. Cu ele auzi...(urechi).
2. Cu el aprinzi focul...(chibrit).
3. Zbori cu ea spre stele...(racheta).
4. Descui ușa cu .... (cheia).

.										
.										
.										
.										

**Încheierea ședinței.**

Timpul: 2 minute.

La sfârșitul activității copiilor li se mulțumește pentru implicare și le se citește o ghicitoare:

<p>Cine poate să-l ajungă          Pe acest alergător,          Cine-și poartă puii-n pungă?          Îl ghiciți foarte ușor!</p> <p>Cangurul</p>
---

**Ritualul "La revedere":** elevii se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## ȘEDINȚA NR. 18.

### Salutul.

**Exercițiul 1. Jocul "Descrie ce vezi": dezvoltarea limbajului oral și mobilizarea pentru activitate.**

Timpul: 5 minute.

Un elev din grup alege la întâmplare o imagine dintr-un set de planșe cu tematică diferită, oferite de psiholog (obiecte, animale domestice sau sălbatice, etc.). Nu trebuie să arate imaginea celorlalți membri ai grupului ci să descrie (fără a indica ce este) astfel încât colegii să poată identifica ce se ascunde în imagine. Ceilalți elevi elaborează versiuni, iar cel care a ghicit devine "povestitorul".

*Instrucțiuni: Privești cu atenție și descrieți însușirile a ceea ce vedeți!*

### Componentele de bază ale activității.

#### Discutarea temei de acasă.

Timpul: 5 minute.

Se discută cu elevii corectitudinea rezolvării sarcinilor, fapt ce contribuie la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de a-și verbaliza gândurile, emoțiile, dificultățile, permite elevilor să conștientizeze erorile comise.

## Modulul I. DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI ȘI A SPIRITULUI DE OBSERVAȚIE.

**Exercițiul 2. "Găsește două figuri identice!": dezvoltarea percepției vizuale, a spiritului de observație.**

Timpul: 5 minute.

Elevii trebuie să privească un desen și să depisteze în el două figuri identice.

*Instrucțiuni: Privește imaginea și ajută-l pe Mihai s-o găsească în mulțimea de fetițe pe surioara lui (vezi Anexa 13).*

## Modulul II. DEZVOLTAREA ATENȚIEI ȘI A REGLAJULUI VOLUNTAR.

**Exercițiul 3. "Căutați cuvintele!": dezvoltarea atenției vizuale, a capacității de analiză și sinteză, a gândirii logice.**

Timpul: 15 minute.

*Instrucțiuni: Citiți textul de mai jos! Despărțiți cuvintele prin linii verticale! Puneți punctul și litera mare acolo unde trebuie. Ca exemplu servește prima propoziție care este corectată:*

O /pasăre/ a /poposit/ la /streașina/ casei /noastre.

corpulei este acoperit cu pene negre în fațapenele sunt albe aripilealungite și ascuțiteasemenea cu niște săgeți coada este despicală în două ca o furculiță această vestitoare a primăverii este cea mai îndrăgită de noi.

## Modulul III. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI ȘI GÂNDIRII.

**Exercițiul 4. Jocul "Găsește deosebiri!": dezvoltarea capacității de a stabili însușirile obiectelor și fenomenelor, de a compara.**

Timpul: 15 minute.

Este numit un obiect sau fenomen precum: casă, pădure, ciocan, pantofi etc. Pentru fiecare cuvânt timpul este limitat – 5 minute. Elevul trebuie să scrie denumirea cât mai multor obiecte care au careva însușiri opuse, contrarii obiectului denumit inițial de psiholog. Numind un obiect sau altul, copilul trebuie să indice însușirile sau proprietățile prin care acesta se face diferit de



primul. Dacă elevul omite unele deosebiri evidente și importante este ajutat de psiholog să le găsească. Grupul de copii care a găsit cele mai multe deosebiri este învingătoare.

Exemplu: cuvântul "casă"; Însușiri importante: mărimea (obiect opus ca mărime poate fi stupul, cușca unui câine); gradul de confort (depozit); locul unde este amplasat (în câmp); gradul de mobilitate (cușca și stupul pot fi ușor transferate, iar casa oamenilor nu); gradul de siguranță (cea umană este cu geamuri, cu uși) etc.

*Instrucțiuni:* Trebuie să scrieți denumirea cât mai multor obiecte care se deosebesc de cel pe care-l voi numi eu și să puteți numi acele deosebiri. La dispoziție aveți 5 minute.

#### Modulul IV. **DEZVOLTAREA MEMORIEI.**

##### **Exercițiul 5. "Antrenamentul memoriei": dezvoltarea memoriei vizuale.**

Timpul: 10 minute.

Elevilor le este expusă vizual o planșă cu figuri geometrice și semne pe care ei le privesc 30 secunde apoi, trebuie să le reproducă (în absența modelului) într-o altă planșă curată.

*Instrucțiuni:* Timp de 30 de secunde veți privi o planșă în care sunt reprezentate câteva figuri și semne. Când veți auzi comanda "Desenați!" va trebui timp de 45 secunde să desenați în planșă curată ceea ce ați reținut (memorat).

##### **Tema pentru acasă.**

##### **Exercițiul 6. Dezvoltarea analizei și sintezei.**

Timpul pentru explicarea sarcinii: 2-3 minute.

Înlocuiți spațiile libere din cuvinte cu "ghe" sau "ghi" și citiți propoziția.

1) ...orghe băiețel ...duș se dă șuia pe ...țuș.

(*Gheorghe băiețel ghiduș se dă șuia pe ghețuș*).

2) ...tuțele Gheor...nei au șireturi galbene.

(*Ghetuțele Gheorghinei au șireturi galbene*).

##### **Încheierea ședinței**

Timpul: 2 minute.

La sfârșitul activității copiilor li se mulțumește pentru prezență activă, pentru implicare și li se citește două ghicitori:

Uriaș cu nasul mare Poartă oameni pe spinare.      (Elefantul)
Am aici în bățatură O uzină de untură, Care umblă prin ogradă C-un șurub în loc de coadă.      (Porcul)

**Ritualul "La revedere"** – elevii se iau de mâini, își zâmbesc, își mulțumesc reciproc și-și urează o zi bună.

## BIBLIOGRAFIE

1. Calavrezo, C. Metode și procedee pentru corectarea disgrafiei și a dislexiei. În: *Tulburările limbajului scris*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1967, p.190-227.
2. Bartók, É. (coord.) *Eu citesc mai bine! Îndrumător pentru tratarea tulburărilor lexico-grafice*. Târgu Mureș: Mentor, 2010. 216 p.
3. Chitoroga, L., Negură, I. Studiul comparativ al factorilor de personalitate la elevii cu dificultăți de învățare a limbajului scris accentuate și la cei cu dificultăți de învățare a limbajului scris tipice. În Revista: *Psihologie. Pedagogie specială. Asistență socială*. Vol.51, 2018, pg.63-73. Chișinău: Tipogr. UPS "I.Creangă".
4. Chitoroga, L. Premise ale intervenției psihologice în depășirea dificultăților de învățare a limbajului scris. În: "Fereastra către stele" Simpozionul Internațional, Ed.II, 26-27 mai 2018, Secțiunea: Evoluția științei și tehnicii. Iași, România, p.47-54.
5. Chitoroga, L. Factorii determinanți și consecințele psihologice ale dificultăților de învățare a limbajului scris. În: *Practica psihologică modernă*. Conf. practico-șt. cu participare internațională, 8 decembrie 2017. Chișinău: CEP. UPS „Ion Creangă”, 2017, p.48-53.
6. Chitoroga, L. Particularitățile dezvoltării perceptive la elevii cu dificultăți de învățare a limbajului scris. În: *Revista științifico-practică de psihologie*, 2017, Nr. 1 – 2 (30), p. 34-44.
7. Mititiuc, I. *Ghid practic pentru identificarea și terapia tulburărilor de limbaj*. Iași: Cantes, 1999. 258 p.
8. Negură, I. *Cum să ne ajutăm copiii la învățatură*. Chișinău: Lumina, 1985. 120 p.
9. Negură, I. *Dezvoltarea limbajului scris. Aspecte psihopedagogice*. Chișinău: Lumina, 1981, 80 p.
10. Racu, Ig., Racu Iu. *Psihologia dezvoltării*. Chișinău: CEP UPS „I.Creangă”, 2007. 257 p.
11. Radu, A. *Dezvoltarea cognitivă a școlarului mic*. Costești: Ars Libri, 2015. 98 p.
12. Schipor, D. M. *Psihopedagogia copilului cu dificultăți de învățare (note de curs)*. Suceava, 2013. 65 p.
13. Șchiopu, U., Verza E. *Psihologia vârstelor*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1981. 397 p.
14. Vianin, P. *Ajutorul strategic pentru elevii cu dificultăți școlare*. Cluj-Napoca: ASCRED, 2011. 407 p.

15. Vrăsmaș, E. *Dificultățile de învățare în școală – domeniu nou de studiu și aplicație*. București: V&I Integral, 2007. 191 p.
16. Абсатова К.А., Мачинская Р.И. Коррекция трудностей письма, связанных с невнимательностью у младших школьников. Москва, 2012. 61 с.
17. Безруких М.М., Ефимова С.П. Упражнения для занятий с детьми, имеющими трудности при обучении письму. Москва: Новая школа, 1994. 81 с.
18. Безруких М.М., Логинова Е.С., Флусова Н.В. От буквы к слову, от слова к предложению. Тетрадь № 1 для занятий с детьми, имеющими трудности в обучении чтению и письму. Москва: Вентана-Граф, 2007. 40 с.
19. Выготский Л.С. Педагогическая психология. Москва: Педагогика, 1991. 480 с.
20. Выготский Л.С. Собрание сочинений в 6-ти томах. Т.3. Проблемы развития психики. Москва: Педагогика, 1983. 368 с.
21. Выготский Л.С. Собрание сочинений в 6-ти томах. Т.4. Детская психология. Москва: Педагогика, 1984. 432 с.
22. Гальперин П.Я. Психология мышления и учение о поэтапном формировании умственных действий. В: Е.В. Шорохова (ред.). Исследование мышления в советской психологии. Москва: Наука, 1966, с. 259-276.
23. Гальперин П.Я., Кобыльницкая С.Л. Экспериментальное формирование внимания. Москва: Московский университет, 1974. 283 с.
24. Глозман Ж.М. (ред.) Игровые методы коррекции трудностей обучения в школе. Москва: Сфера, 2006. 96 с
25. Городилова В.И., Кудрявцева М.З. Сборник упражнений по исправлению недостатков письма и чтения: пособие для детей младшего школьного возраста. Санкт-Петербург:КАРО, 2008, 382 с.
26. Ефименкова Л.Н. Коррекция устной и письменной речи учащихся начальных классов. Москва: Просвещение, 1991. 224 с.
27. Эльконин Д. Б. Детская психология. Москва: Академия, 2007. 384 с.
28. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва: Педагогика, 1976. 304 с.
29. Vianin, P. La motivation scolaire – Comment susciter le desir d'apprendre? Bruxelles: De Boeck, 2007. 221 p.

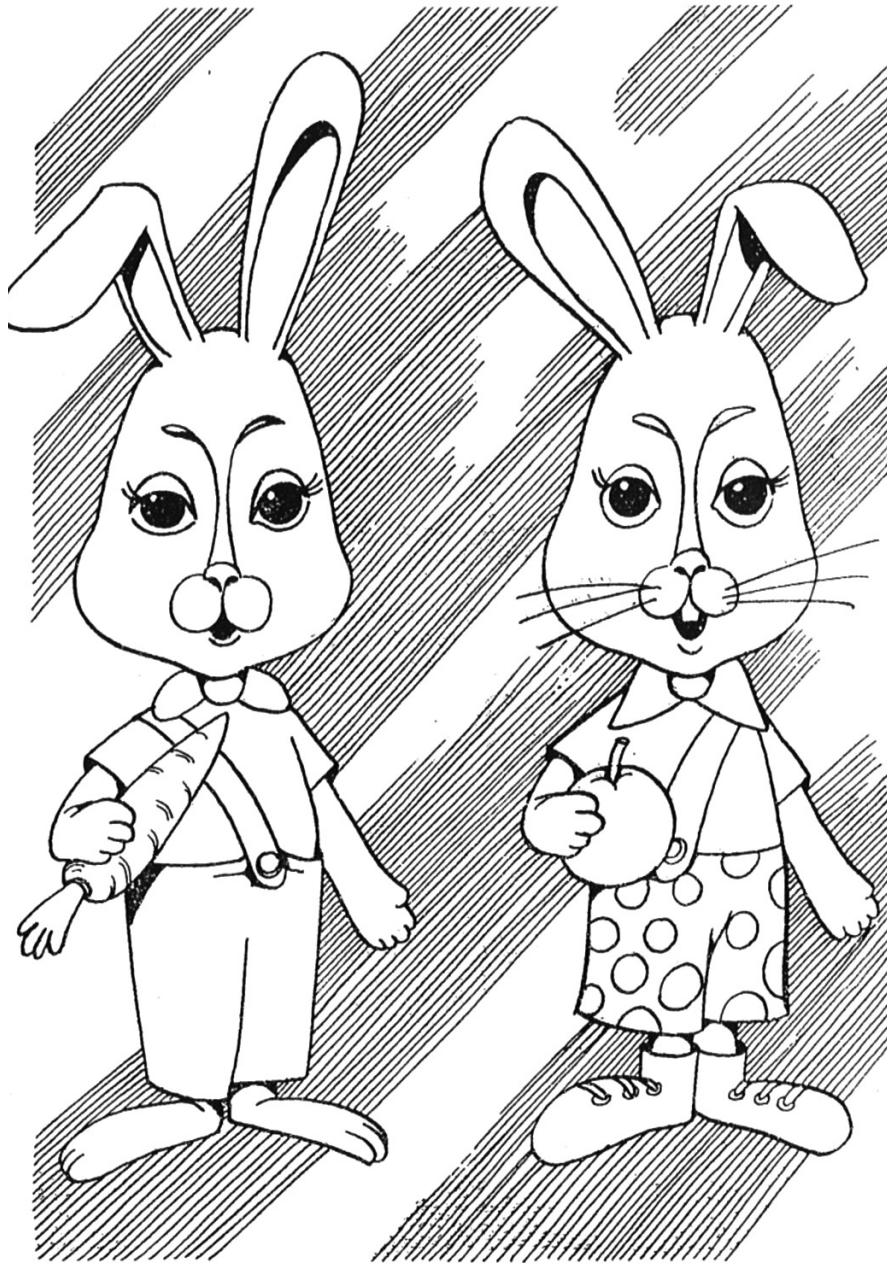
ANEXE

Anexa 1a/1b









































































































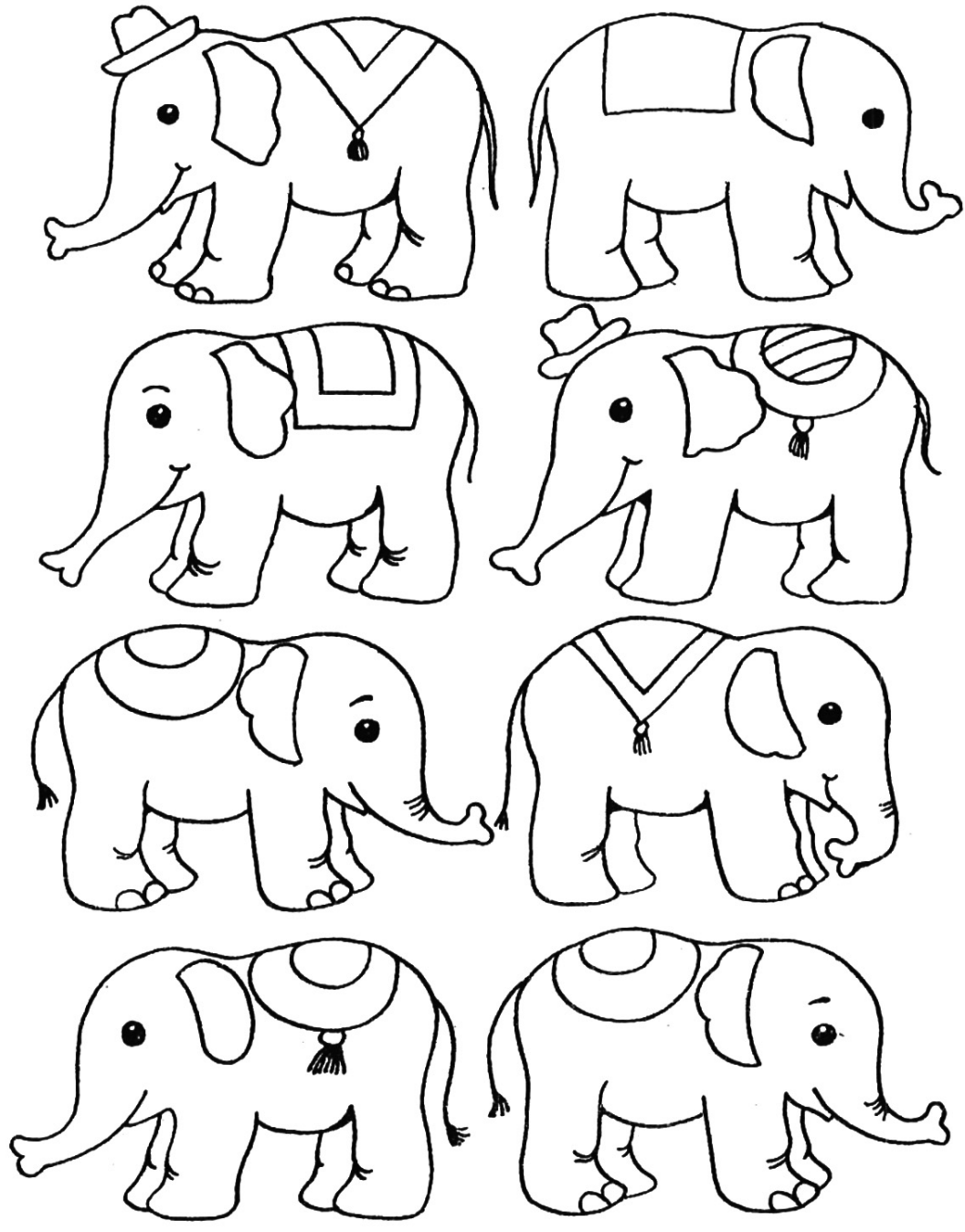




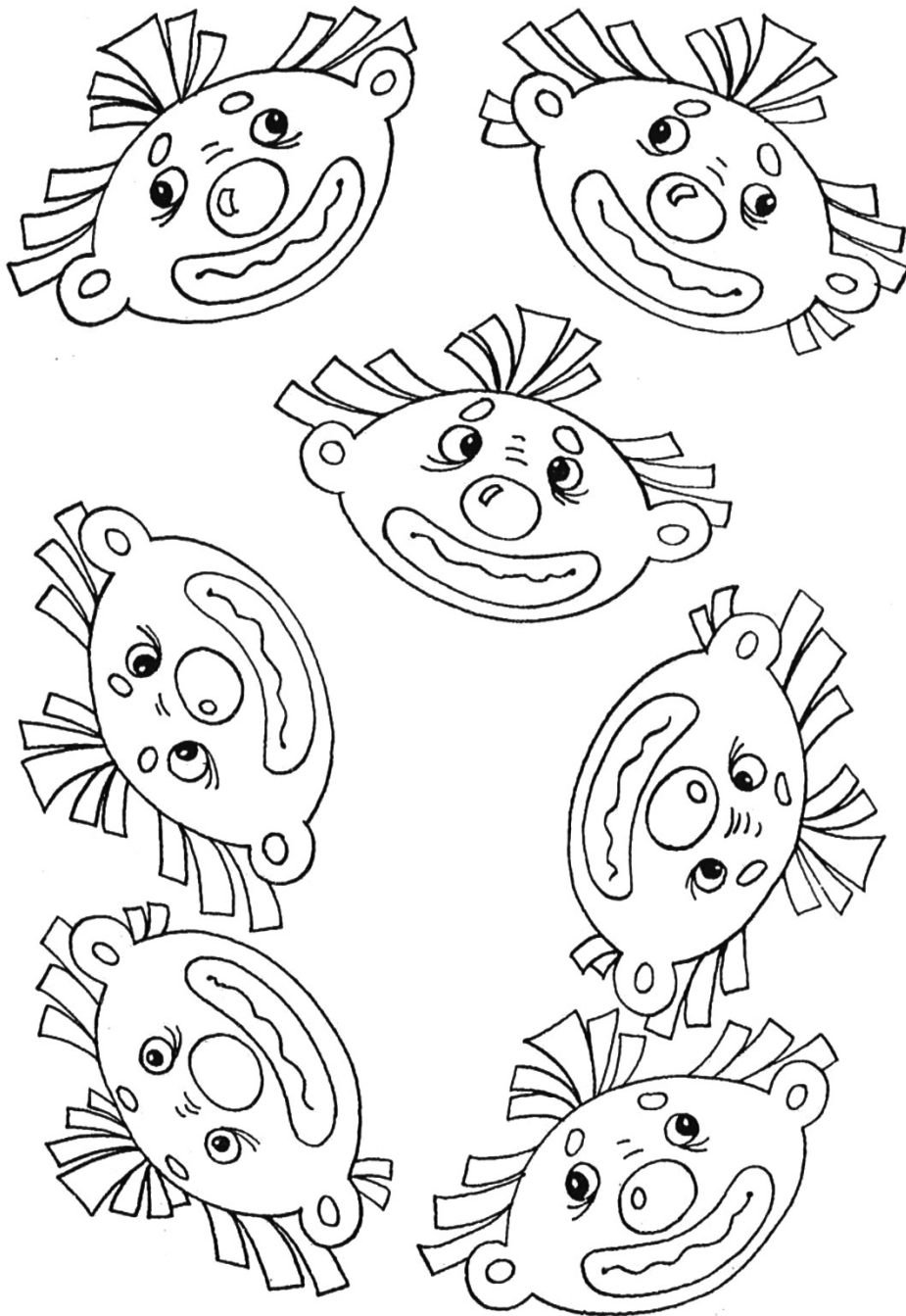
Anexa 5. Matricea cu figuri geometrice





Anexa 6 b



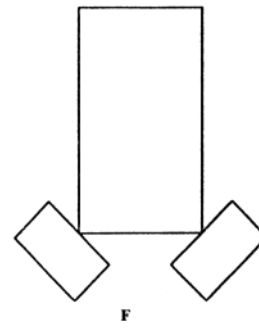
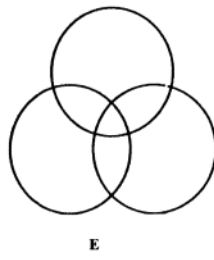
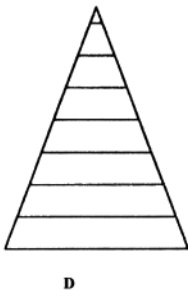
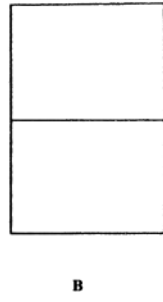
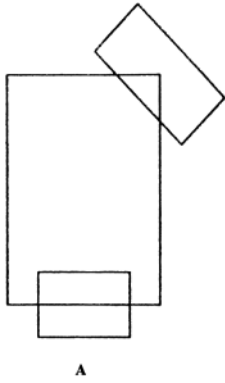








Anexa 9



Anexa 10

/		:	\	+	/	-		=	=
-	×	•	•		/	\	+	\	:
+		\	+	-		-	=		
=		=	•	×	+	/	/	•	
×			-	:	×	×		=	/
:	-		+	•	-	\	\	+	•
=	:	/	+	-			/	•	-
•	=	\	•	-	×	\	-	•	-
	:	+		+	+	+	•	+	
:	×	•	×	\	=		/		:







