

Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 3656/29.03.2012  
MINISTERUL EDUCAȚIEI, CERCETĂRII, TINERETULUI ȘI SPORTULUI

## **CLASA PREGĂTITOARE**

**Programa școlară  
pentru disciplina**

# **COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ**

*Aprobată prin ordin al ministrului  
Nr. 3656/29.03.2012*

**București, 2012**

## Notă de prezentare

Conform planului de învățământ actual, disciplina *Comunicare în limba română* se înscrie în aria curriculară *Limbă și comunicare*, din care mai fac parte *Limba modernă* și opționalele specifice domeniului. Acestei discipline îi sunt alocate 4-6 ore pe săptămână.

În elaborarea programei s-a ținut seama de particularitățile de vârstă ale elevilor și de ideea fundamentală că prima experiență de învățare a comunicării în limba română (maternă) în context școlar ar trebui să fie semnificativă, motivantă și, de ce nu, una plină de bucurie.

Astfel, în mod firesc, modelul propus este unul comunicativ-funcțional ce accentuează o dată în plus centrarea pe competențe de comunicare, nu pe conținuturi lingvistice.

Programa pentru clasa pregătitoare include, pe lângă Nota de prezentare:

- Competențe generale ale disciplinei
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Sugestii metodologice

La nivelul actualului curriculum, competențele sunt definite în perspectivă europeană ca ansambluri structurate de cunoștințe, deprinderi și atitudini dobândite prin învățare, care concură la rezolvarea problemelor specifice unui domeniu, dar și a unor probleme generale.

Prezenta programă vizează atingerea următoarelor competențe generale: receptarea unor mesaje orale în contexte de comunicare variate, exprimarea unor mesaje orale în diverse situații de comunicare, receptarea unei varietăți de mesaje scrise, redactarea unor mesaje diverse, într-o varietate de situații de comunicare adaptate contextului uzual și familiar, pentru clasa pregătitoare.

Competențele specifice sunt deduse din competențele generale și sunt vizate pe parcursul clasei pregătitoare; formulările atitudinale sunt urmărite însă pe întregul ciclu, fiind susținute de activități diferite de la o clasă la alta. Sugestiile metodologice au rolul de a orienta profesorul în organizarea demersului didactic pentru a reuși să faciliteze dezvoltarea competențelor.

În clasa pregătitoare se recomandă activități prin care construirea comunicării să se realizeze într-o manieră sincretică, integrată. Perspectiva descriptivă trebuie să rămână doar o preocupare a specialiștilor, căci o astfel de abordare este artificială pentru realitatea vie a comunicării, pentru felul în care elevii din clasele primare se raportează la lume și o structurează prin intermediul limbajului.

Programa a fost structurată pentru a oferi un parcurs curricular coerent, racordat la nevoile și preocupările școlărilor mici și la nivel începător de achiziție, în concordanță cu profilul de formare specific Ciclului achizițiilor fundamentale. Totodată, programa permite o abordare didactică flexibilă care lasă loc adaptărilor la grupul de copii din perspectiva opțiunilor metodologice ale fiecărui profesor.

## **Competențe generale**

- 1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute**
- 2. Exprimarea de mesaje orale simple în diverse situații de comunicare**
- 3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute**
- 4. Redactarea de mesaje simple în diverse situații de comunicare**

# Competențe specifice și exemple de activități de învățare

## 1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

| Competențe specifice   | Exemple de activități de învățare  |
|--|--|
| <i>Până la finalul clasei pregătitoare vor fi formate următoarele competențe:</i>              | <i>Pe parcursul clasei pregătitoare se recomandă derularea următoarelor activități:</i>  |
| 1.1. Sesizarea semnificației globale a unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar și rar | <ul style="list-style-type: none"> <li>- selectarea unei imagini dintr-un set, pentru a indica despre ce este vorba în mesaj</li> <li>- realizarea unui desen pentru a indica despre ce este vorba în mesaj</li> <li>- oferirea de răspunsuri scurte la întrebarea: <i>Despre ce este vorba</i> (în acest fragment de poveste)?</li> <li>- aprecierea ca adevărate sau false a unor enunțuri scurte care testează înțelegerea globală a textului audiat</li> <li>- formularea de răspunsuri la întrebări despre conținutul unui mesaj/scurt text audiat</li> <li>- reformularea unor mesaje</li> <li>- repovestirea unor secvențe preferate, dintr-un text audiat</li> </ul>   |
| 1.2. Recunoașterea unor detalii dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- numirea personajului/personajelor dintr-un fragment de poveste audiat</li> <li>- oferirea de răspunsuri la cererea elementară de informații: <i>Cine? Ce? Unde? Cum?</i></li> <li>- oferirea de replici afirmative/negative la enunțuri scurte care vizează diverse informații din text – <i>Exemplu:</i> numele greșit al personajului, locul corect în care se petrece acțiunea</li> <li>- recunoașterea unor enunțuri care nu se potrivesc ca sens cu un mesaj audiat anterior</li> <li>- indicarea prin semne (ridicarea unui deget/a creionului etc.) pentru a selecta detaliul corect dintr-un set de enunțuri/cuvinte</li> <li>- îndeplinirea unei instrucțiuni simple</li> <li>- participarea la jocuri de grup, ca urmare a înțelegerii regulilor jocului</li> </ul>   |
| 1.3. Identificarea cuvintelor din enunțuri scurte, rostite clar și rar                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- indicarea cuvintelor percepute prin diferite semne: bătăi din palme, jetoane puse pe bancă, săritură etc. – <i>Exemplu:</i> „Pune pe masă atâtea jetoane câte cuvinte ai auzit”</li> <li>- numărarea cuvintelor dintr-un enunț scurt</li> <li>- stabilirea poziției sau succesiunii cuvintelor din enunțuri orale de 3-4 cuvinte</li> <li>- punerea în corespondență a unui cuvânt rostit cu imaginea potrivită</li> <li>- identificarea sensului unui cuvânt rostit de cadrul didactic/de colegi</li> </ul>  |
| 1.4. Identificarea silabelor și a sunetului inițial și final în cuvinte clar articulate        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- indicarea silabelor percepute prin diferite semne: ridicarea unui deget, a unui obiect, prin mimică sau prin semne grafice</li> <li>- rostirea cuvintelor pe silabe, în jocuri, cântece sau numărători ritmate</li> <li>- audierea unor înregistrări cu sunete din mediul înconjurător</li> <li>- discriminarea sunetelor din natură și a sunetelor din cuvinte</li> <li>- interpretarea unor cântece care conțin onomatopee</li> <li>- construirea de rime pornind de la cuvinte date</li> <li>- indicarea sunetelor percepute, folosind diferite semne (ridicarea unui deget, a unui obiect) sau prin mimica buzelor, în silabe care nu conțin aglomerări de consoane sau diftongi</li> <li>- identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep/se termină cu un anumit sunet</li> <li>- sortarea de jetoane reprezentând obiecte din mediul familiar, după diferite criterii (sunet inițial/final; număr de silabe etc.)</li> <li>- desenarea unor obiecte/ființe cu relevanță pentru copii a căror denumire conține (în poziție inițială sau finală) sunetul specificat</li> </ul> |

|   |  |
|---|--|
| <p>1.5. Manifestarea curiozității față de receptarea semnificației mesajelor orale, în contexte de comunicare cunoscute</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- participarea la jocuri de rol de tipul vorbitor - ascultător, folosind păpuși pe deget, pe mână, marionete, măști etc.</li> <li>- audierea unor povești citite, înregistrate/povestite de adulți/copii</li> <li>- participarea la activități de tipul „Știrile zilei”, în care copiii ascultă întâmplări/evenimente povestite de colegi sau adulți invitați</li> <li>- <i>*vizionarea unor scurte secvențe din emisiuni pentru copii</i></li> <li>- <i>*rezolvarea unor probleme întâlnite în jocurile pe computer (unde instrucțiunile sunt oferite verbal)</i></li> </ul> |
|---|--|

## 2. Exprimarea de mesaje orale simple în diverse situații de comunicare

| Competențe specifice   | Exemple de activități de învățare  |
|--|--|
| <p><i>Până la finalul clasei pregătitoare vor fi formate următoarele competențe:</i></p>                   | <p><i>Pe parcursul clasei pregătitoare se recomandă derularea următoarelor activități:</i></p>   |
| <p>2.1. Articulația de enunțuri folosind accentul și intonația corespunzătoare intenției de comunicare</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocuri de mișcare pentru exersarea corectă a actului respirator, cu țintă pe pronunția corectă</li> <li>- exerciții-joc de dicție, cântece, numărători ritmate</li> <li>- formulare de răspunsuri la ghicitori</li> <li>- participarea la activități de tipul „Tu ești ecoul meu” (reproducerea unor mesaje formulate de adult sau copii)</li> <li>- rostirea cuvintelor cu prelungirea unor sunete stabilite anterior</li> <li>- reglarea tonului, volumului și vitezei vorbirii, prin rostirea repetată a aceluiași enunț, cu schimbarea tonului, volumului sau vitezei vorbirii</li> <li>- asocierea unor imagini sau obiecte, cu onomatopeele corespunzătoare jocurilor de pronunție a onomatopeelor, însoțite de mișcare</li> <li>- reproducerea unui mesaj scurt cu schimbarea intonației, în funcție de intenția de comunicare (aserțiune, întrebare, exclamație, supărare, bucurie etc.)</li> <li>- simularea unor situații care presupun verbalizarea unor trăiri diferite - jocuri de rol</li> <li>- repovestirea unor fragmente din povești audiate, cu reproducerea intonației interpreților (cadrul didactic, actori etc.)</li> <li>- dramatizări ale poveștilor/fragmentelor din basme audiate</li> <li>- sesizarea utilizării formulelor specifice în situații concrete de tipul: invitație, urare, prezentarea unor scuze etc. pentru a transmite intenții, gânduri, sentimente etc.</li> </ul> |
| <p>2.2. Oferirea de informații referitoare la sine și la universul apropiat, prin mesaje scurte</p>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- formularea de mesaje despre sine: nume, vârstă, adresă, despre familie, colegi, despre animalul preferat, despre culoarea preferată, despre mâncarea preferată etc.</li> <li>- formularea de răspunsuri la întrebări formulate de colegi, pe teme de interes pentru copii</li> <li>- prezentarea unor evenimente semnificative din viața proprie</li> <li>- discuții privind comportamentul personajelor; evidențierea unor modele de comportament</li> <li>- formularea, completarea de enunțuri orale care să conțină comparații sau distincții între obiecte familiare</li> <li>- <i>*formularea unei descrieri elementare (1-2 trăsături) a unui personaj de desen animat/bandă desenată/ poveste cunoscută</i></li> <li>- <i>*formularea de descrieri/prezentări elementare ale unor activități, jocuri încheiate</i></li> </ul>   |
| <p>2.3. Participarea la dialoguri scurte, în situații de comunicare uzuală</p>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- exersarea unor formule de salut, de adresare, prezentare și <i>*solicitare</i>, potrivite interlocutorului</li> <li>- dialoguri în diferite contexte, reale sau simulate, pe teme de interes</li> <li>- exersarea unor reguli de comunicare eficientă, civilizată: vorbire pe rând, ascultarea interlocutorului, păstrarea ideii – <i>Exemplu:</i> jocuri de</li> </ul>   |

|   |   |
|---|---|
|   | <p>tipul „Spune și dă mai departe”, „Repetă și continuă”, „Statuile vorbitoare” etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- participarea la jocuri de rol: „La doctor”, „La telefon”, „În parc”, „La cumpărături”, „O zi în familie”, „Aniversări” etc.</li> <li>- formularea de sarcini/ instrucțiuni adresate colegilor</li> <li>- jocuri de tipul: „Să ne imaginăm”; „Ce s-ar întâmpla dacă ...”</li> </ul>  |
| 2.4. Manifestarea interesului pentru exprimarea de idei în contexte cunoscute | <ul style="list-style-type: none"> <li>- recunoașterea unui obiect, prin formularea de întrebări despre caracteristicile acestuia - joc de tipul „Cutiuța fermecată”</li> <li>- conversații scurte în grup, pe baza unui text audiat sau a unei imagini</li> <li>- <i>*jocuri de modificare a poveștilor audiate: schimbarea succesiunii evenimentelor, modificarea finalului</i></li> <li>- <i>*crearea de povești orale pornind de la idei/imagini date sau desene create de copii</i></li> </ul> |

### 3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute

| Competențe specifice  | Exemple de activități de învățare   |
|---|---|
| <i>Până la finalul clasei pregătitoare vor fi formate următoarele competențe:</i>   | <i>Pe parcursul clasei pregătitoare se recomandă derularea următoarelor activități:</i>   |
| 3.1. Recunoașterea unor cuvinte uzuale, din universul apropiat, scrise cu litere mari și mici de tipar  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- observarea etichetelor din clasă, plasate pe dulapuri, sertare, deasupra cuierelor, pe coșulețe de plastic, nuiele sau carton (în care se depozitează diferite lucruri) etc.; etichetarea se realizează împreună cu copiii</li> <li>- citirea globală a numelui scris cu litere de tipar pe dulăpior, la cuier, la colțul de prezentare al clasei, la responsabilități etc.</li> <li>- utilizarea jocurilor „Loto” cu diferite subiecte, „Domino”, „Bingo”, care au cuvinte scrise sub imagine</li> <li>- punerea în corespondență a unor cuvinte formate din 1-2 silabe cu imagini potrivite ce reprezintă obiecte din universul apropiat</li> </ul>  |
| 3.2. Desprinderea semnificației globale din imagini/suită de imagini care prezintă întâmplări, fenomene, evenimente familiare                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- formularea de răspunsuri ce presupun alegere duală/multiplă – <i>Exemplu:</i> „În prima imagine este Cenușăreasa sau Frumoasa din pădurea adormită?”</li> <li>- <i>*lectură după una sau mai multe ilustrații/benzi desenate</i></li> <li>- prezentarea de albume personale cu fotografii sau imagini</li> </ul>   |
| <i>*3.3. Identificarea semnificației unor simboluri care transmit mesaje de necesitate imediată, din universul familiar</i>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>*identificarea semnificației unor simboluri întâlnite în situații cotidiene: M – metrou, H - spital, I - informații, intrare, ieșire, farmacie, trecere de pietoni, semafor etc.</i></li> <li>- <i>*sortarea unor semne, simboluri grafice identice</i></li> <li>- <i>*„citirea” simbolurilor pentru vreme și a calendarului naturii, a orarului și/sau a jurnalului ilustrat</i></li> <li>- <i>*punerea în corespondență a imaginilor cu mesaje orale indicate</i></li> <li>- <i>*codarea sau decodarea unor mesaje scrise – Exemplu: expunerea în clasă a unor panouri care prezintă reguli de comportament, aniversări ale copiilor, mesaje ale copiilor sau ale profesorului etc.</i></li> </ul>  |
| 3.4. Manifestarea curiozității pentru decodarea semnificației mesajelor exprimate în limbaj <i>* vizual</i> sau verbal, în contexte cunoscute | <ul style="list-style-type: none"> <li>- observarea (intuitivă) a cărților de diverse forme, dimensiuni, grosimi, cu sau fără imagini etc.</li> <li>- răsfoirea de cărți în colțul amenajat cu o mini-biblioteca, în biblioteca școlii etc.</li> <li>- <i>*observarea și stabilirea de asemănări și diferențe între suporturi de lectură variate – Exemplu: carte de colorat, carte de povești cu ilustrații, carte ce conține doar text etc.</i></li> <li>- <i>*observarea amplasării imaginilor în raport cu textul</i></li> <li>- <i>*„citirea” imaginilor 3D din revistele pentru copii</i></li> <li>- audierea unei povești, însoțită/urmată de răsfoirea cărții ce conține textul și observarea imaginilor</li> <li>- jocuri de rol: „La librărie”; „Toneta cu reviste” etc.</li> </ul> |

#### 4. Redactarea de mesaje simple în diverse situații de comunicare

| Competențe specifice   | Exemple de activități de învățare  |
|--|--|
| <i>Până la finalul clasei pregătitoare vor fi formate următoarele competențe:</i>                                  | <i>Pe parcursul clasei pregătitoare se recomandă derularea următoarelor activități:</i>  |
| 4.1. Reproducerea unor mesaje simple, în contexte uzuale de comunicare   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- confecționarea de felicitări și bilețele cu litere de tipar rupte sau decupate din reviste, ziare etc.; învățătoarea va comunica/va arăta mesajul ce trebuie scris – <i>Exemplu:</i> „Pe felicitare vom scrie 1 Martie”</li> </ul>  |
| 4.2. Trasarea *elementelor grafice și a conturilor literelor, folosind resurse variate                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- pipăirea literelor din plastic/din alfabetarul magnetic sau tipărite în relief pe diferite suporturi</li> <li>- construirea literelor din șenile, plastilină, pastă de modelaj, “fir” de hârtie creponată sau hârtie reciclată răsucită etc.</li> <li>- exersarea musculaturii fine a mâinii și a coordonării mișcărilor prin colorare, hașurare în interiorul unui contur, înșirare de mărgele, modelarea plastilinei, ruperea hârtiei după un contur etc.</li> <li>- poziționarea corectă a suportului de scriere, în raport cu propriul corp</li> <li>- orientarea în spațiul scrierii, prin joc: sus, jos, dreapta, stânga etc.</li> <li>- exersarea poziției corecte la scris</li> <li>- utilizarea corectă a instrumentelor de trasare/de scris</li> <li>- scrierea pe diferite suporturi și cu diferite instrumente a unor litere, modele liniare, simboluri etc.</li> <li>- realizarea unui alfabetar prin desenarea „chipului literei”</li> <li>- trasarea de litere mari și mici de tipar după contur dat sau prin unirea punctelor, folosind instrumente diferite de scris (pensulă, carioca, creioane colorate, stilou etc.)</li> <li>- *scrierea elementelor grafice de dimensiuni și culori variate (mari/mici, groase/subțiri), pe foaie velină sau pe spații de 1-2 cm</li> <li>- jocuri de tip labirint</li> <li>- realizarea unor lucrări plastice, decorative (folosind linia și punctul), utilizând instrumente diferite</li> <li>- *transcrierea prin „fotografiere vizuală” a unor cuvinte cu semnificație pentru copii: numele părinților, fraților, bunicilor etc.</li> </ul> |
| *4.3. Exprimarea de idei, trăiri personale și informații prin intermediul limbajelor neconvenționale               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- „scrierea” de bilețele cu mesaje diverse, folosind desene, simboluri (inventate spontan sau stabilite anterior) etc.</li> <li>- exprimarea răspunsului la anumite întrebări cu ajutorul desenului sau prin simboluri – <i>Exemplu:</i> &lt;&lt;Cum putem arăta prin „scris” ce frumoasă e primăvara?&gt;&gt;</li> <li>- etichetarea originală a unor obiecte personale</li> <li>- confecționarea unor mini-cărți pe teme familiare, în care se vor folosi limbaje neconvenționale</li> <li>- organizarea în clasă a unui colț/panou intitulat “Peretele vorbitor”, în care copiii să-și poată lăsa mesaje și informații pe o temă aleasă de ei, în cadrul unui proiect (prin desene, cuvinte și simboluri)</li> </ul>   |
| 4.4. Manifestarea interesului pentru schimbul de mesaje scrise, într-o varietate de limbaje, în contexte cunoscute | <ul style="list-style-type: none"> <li>- organizarea de concursuri – <i>Exemplu:</i> „Cine realizează cel mai interesant colaj/puzzle/desen/poster din desene/cuvinte/alte simboluri?”</li> <li>- crearea de ecusoane personalizate (cu simboluri, cuvinte sau imagini)</li> <li>- crearea unui orar pe un cod de culori sau simboluri</li> <li>- completarea jurnalului clasei folosind desene, fotografii, simboluri</li> <li>- confecționarea unor mini-cărți cu imagini, desene, text scris, simboluri, pe teme familiare copiilor</li> <li>- crearea de povestiri în grup, spuse și ilustrate de copii și scrise de adult</li> <li>- *povești despre istoria scrisului de-a lungul timpului</li> </ul>  |

## Sugestii metodologice

Programa școlară pentru clasa pregătitoare este un instrument de lucru care se adresează cadrelor didactice care predau disciplina *Comunicare în limba română*, fiind concepută în așa fel încât să permită orientarea propriei activități spre formarea la elevi a competențelor specifice recomandate, precum și manifestarea creativității în scopul adecvării demersului didactic la particularitățile elevilor.

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei școlare pentru proiectarea și derularea la clasă a activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul acestei discipline.

### Conținuturi utilizate pentru dezvoltarea competențelor specifice

**Acte de vorbire:** a saluta, a se prezenta și a prezenta pe cineva, a identifica un obiect, o persoană, a cere și a da informații, a formula o idee, *\*a formula o solicitare*

#### Elemente de construcție a comunicării

Literele mari de tipar

Litere mici de tipar

Sunete specifice limbii române

*\*Simboluri uzuale din universul apropiat: metrou, intrare, ieșire, spital, trecere de pietoni etc.*

*\*Simboluri neconvenționale folosite în exprimarea scrisă*

*\*Elemente grafice care intră în componența literelor de mână*

### Strategii didactice

Pentru eficiența învățării copiilor din clasa pregătitoare trebuie să ne raportăm la lumea lor, respectiv la universul imediat, tangibil, la îndemână. Dar foarte adesea acest univers este și o creație a copilului - care arareori stă locului! Elevul meșterește câte ceva în permanență - desenează, modelează, rupe și lipește, îngână o melodie cunoscută sau doar de el știută.

Deci, o primă sugestie metodologică se referă la **folosirea nonverbalului pentru intuirea conceptelor**, fie că e vorba de nume de obiecte sau de acțiuni, fie ca e vorba de filtre de comunicare de tipul funcțiilor limbii/actelor de vorbire. Dacă profesorul mimează acțiunea de a se ridica/sta jos atunci când enunță aceste activități, pentru elev va fi mult mai clar despre ce este vorba. În același context, învățarea va fi facilitată dacă elevii sunt stimulați să combine verbalul (ceea ce au receptat sau ceea ce exprimă) cu limbajul corporal sau vizual sau muzical.

O altă sugestie se referă la **abordarea ludică**: tot ceea ce se întâmplă la "ora" de comunicare în limba română ar trebui să se deruleze sub forma unei suite de jocuri sau antrenamente amuzante. Din spațiul clasei nu trebuie să lipsească jucăriile. Profesorul are posibilitatea să realizeze jucării simple (din materiale reciclabile) cu elevii mai mari, în cadrul unor proiecte. Aceste jucării pot fi apoi folosite la cei mici, unde apar adesea ameliorări de design - copiii pot colora, adăuga accesorii - ceea ce reprezintă tot atâtea contexte de învățare (învățarea unor calități și exprimarea unei descrieri rudimentare - *Exemplu: X e roșu!*).

Foarte importantă este și **învățarea în context**. Dezvoltarea competențelor de comunicare are loc în contexte de comunicare și, bineînțeles, cu un scop inteligibil copiilor. În absența contextului, elevii ajung să recite doar cuvinte și fraze memorate fără să poată să le transfere apoi în alte situații. De altfel, oricine învață mult mai bine dacă înțelege de ce învață ceea ce învață.

Evaluarea reprezintă o componentă organică a procesului de învățare. Abordarea comunicativ-funcțională impune metodele de evaluare complementare cum ar fi: proiectul, portofoliul dar și autoevaluarea.

Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a competențelor dobândite de către copii în contexte non-formale sau informale. Evoluția copilului va fi înregistrată, comunicată și discutată cu părinții. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui copil.

Prezentăm în continuare un exemplu de abordare integrată, în cadrul căruia activitățile de învățare au fost structurate astfel încât să concure la dezvoltarea de competențe specifice, rămânând totodată circumscrise unei teme accesibile școlarului mic.



## Exemplu de abordare integrată

### TEMA: Jucării

| Ce urmărim?<br>- competențe<br>specifice - | Cum procedăm?  |
|--|--|
|  | Ordinea realizării activităților nu coincide cu ordinea prezentării competențelor. Activitățile se vor desfășura pe parcursul unei săptămâni. Se recomandă proiectarea în manieră integrată: comunicare în limba română + matematică și explorarea mediului + arte vizuale + muzică și mișcare   |
| 1.1.                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ selectarea unei imagini dintr-un set, pentru a indica despre ce este vorba în textul audiat – <i>Exemplu:</i> „Cum au fugit odată jucăriile de la un copil”</li> <li>✓ realizarea unui desen pentru a indica despre ce este vorba în mesaj</li> <li>✓ oferirea de răspunsuri scurte la întrebarea: <i>Despre ce este vorba poveste?</i></li> <li>✓ aprecierea cu adevărat/fals a unor enunțuri scurte care testează înțelegerea globală</li> <li>✓ formularea de răspunsuri la întrebări despre conținutul textului audiat – <i>Exemplu:</i> „Ce jucării avea Petrișor?” „Ce au făcut ele?” „Din ce motiv au plecat?”</li> <li>✓ repovestirea secvenței preferate din povestea audiată</li> </ul> |
| 1.2.                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ numirea personajelor din poveste</li> <li>✓ oferirea de răspunsuri la cererea elementară de informații – <i>Exemplu:</i> „Cum arătau jucăriile lui Petrișor?” „Care sunt jucăriile tale preferate?” „Cum le îngrijești?”</li> </ul>   |
| 1.3.                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ indicarea cuvintelor percepute prin diferite semne: bătaii din palme/jetoane puse pe bancă – <i>Exemplu:</i> Pune pe masă atâtea jetoane câte cuvinte ai auzit. “Jucăriile au fugit.”</li> <li>✓ numărarea cuvintelor dintr-un enunț</li> <li>✓ punerea în corespondență a unui cuvânt rostit cu imaginea potrivită – <i>Exemplu:</i> minge, ursuleț, jucării, mașină etc.</li> </ul>   |
| 1.4.                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ despărțirea cuvintelor în silabe</li> <li>✓ indicarea prin mimică a silabelor (prima silabă din cuvintele <i>mașină, jucării, minge</i>)</li> <li>✓ indicarea sunetelor percepute prin diferite semne (ridicați un deget când auziți sunetul <i>j</i> – <i>jucărie, jar, cenușă, curaj, jumătate, minge etc.</i>)</li> <li>✓ sortarea de jetoane reprezentând obiecte din mediul familiar, după criteriul: Încep cu sunetul <i>j</i> (<i>se dau jetoane care reprezintă: jucării, jaluzele, minge, cojoc etc.</i>)</li> <li>✓ colorarea unor imagini care reprezintă obiecte /ființe a căror denumire începe cu sunetul <i>j</i> (<i>jucării, jder, jardinieră</i>)</li> </ul>                    |
| 1.5.                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ audierea unor povești citite, înregistrate sau povestite de adulți sau copii</li> <li>✓ participarea la activități de tipul „Tu ești ecoul meu” (reproducerea unor mesaje formulate de adult sau copii)</li> </ul>  |
| 2.1.                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ jocuri de cuvinte – <i>Exemplu:</i> “Spuneți cuvinte în care sunetul <i>j</i> se aude la început.” (<i>jumătate, jucărie, jumulit, japonez etc.</i>)</li> <li>✓ reproducerea unui mesaj scurt cu schimbarea intonației, în funcție de intenția de comunicare (aserțiune, întrebare, exclamație, supărare, bucurie etc.)</li> <li>✓ ridicarea unui jeton-simbol, în funcție de intenția de comunicare – <i>Exemplu:</i> „Ridică jetonul roșu atunci când auzi o întrebare.”</li> </ul>   |
| 2.2.                                       | ✓ prezentarea jucăriei preferate   |
| 2.3.                                       | ✓ repovestirea textului audiat, respectând succesiunea momentelor prezentate   |
| 2.4.                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ participarea la jocuri de grup</li> <li>✓ selectarea unor etichete ce reproduc cuvinte afișate la tablă/în clasă sau sunt tipărite pe fișele de lucru</li> </ul>  |
| 3.1.                                       | ✓ punerea în corespondență a unor cuvinte formate din 1-2 silabe cu imaginile potrivite – <i>Exemplu:</i> minge, urs, copil, robot   |
| 3.2.                                       | ✓ <i>*lectură după una sau mai multe ilustrații</i>  |
| 3.3.                                       | ✓ punerea în corespondență a imaginilor cu mesaje orale indicate   |
| 3.4.                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ observarea unor pliante despre jucării</li> <li>✓ observarea cutiilor jocurilor din sala de clasă (identificarea unor specificații referitoare la vârsta participanților la joc, la regulile jocului etc.)</li> </ul>   |
| 4.1.                                       | ✓ decorarea unor jucării realizate din hârtie sau carton   |
| 4.2.                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ construirea literei <b>J</b> din șenile, plastilină, pastă de modelaj, “fir” de hârtie creponată sau hârtie reciclată răsucită etc.</li> <li>✓ trasarea literelor de tipar <b>J</b> și <b>j</b> după contur dat sau prin unirea punctelor, folosind instrumente diferite de scris (pensulă, carioca, creioane colorate, stilou etc.)</li> <li>✓ colorarea conturului literei, pe o fișă de dimensiuni A4</li> <li>✓ copierea unor cuvinte ce conțin litera <b>J</b> și/sau <b>j</b></li> </ul>  |

|  |   |
|--|---|
| *4.3.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ etichetarea originală a jucăriilor din clasă/din camera personală</li> <li>✓ realizarea unor „prezentări” ale jucăriilor preferate, utilizând desene, simboluri și cuvinte, care vor fi afișate în spațiul denumit „Peretele/ Panoul vorbitor”)</li> </ul>   |
| 4.4.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ completarea jurnalului clasei folosind desene, fotografii, simboluri (la finalul săptămânii)</li> <li>✓ crearea unei povestiri în grup despre jucăriile fericite ale unui copil; povestea va fi scrisă de către profesor și ilustrată de copii</li> </ul>  |
| <b>Competențe specifice și sugestii de activități de învățare precizate la alte discipline de studiu Matematică și explorarea mediului</b> |   |
| 1.1.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ numărarea jucăriilor și distribuirea lor</li> <li>✓ construirea de mulțimi de jucării</li> </ul>   |
| 1.2.   | ✓ compararea grupurilor de jucării  |
| 2.1.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ construcții cu ajutorul figurilor geometrice</li> <li>✓ confecționarea de jucării utilizând cutii, cilindri, sfere</li> <li>✓ jocuri de construcții cu cuburi</li> </ul>   |
| 2.2.   | ✓ jocuri de orientare și de poziționare a jucăriilor în funcție de diferite repere  |
| 3.1.   | ✓ jocuri care presupun rezolvarea unor situații practice: „la din coș cu două jucării mai mult decât are colegul tău.”  |
| 3.2.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ crearea/completarea unor modele repetitive de cel mult 10 jucării</li> <li>✓ recunoașterea efectelor unor tipuri de forțe în jocuri cu obiecte (lovirea/lansarea mingii; lansarea/împingerea mașinuțelor etc.)</li> <li>✓ utilizarea jucăriilor muzicale pentru identificarea relației vibrație-sunet</li> </ul> |
| 4.2.   | ✓ jocuri cu jucării de tipul „Ce s-ar întâmpla dacă...”   |
| 5.1.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ organizarea și întreținerea colțului cu jucării</li> <li>✓ gruparea jucăriilor după un anumit criteriu</li> </ul>  |
| 5.2.   | ✓ jocuri care necesită rezolvarea de adunări și scăderi cu 1-2 unități în centrul 0-10  |
| 6.1.   | ✓ ordonarea jucăriilor după înălțime; comparații succesive și exprimarea rezultatului   |
| 6.3.   | ✓ joc de rol: „La magazinul/raionul de jucării”   |
| <b>Arte vizuale și lucru manual</b>  |   |
| 1.1.   | ✓ vizionarea unui fragment din filmul pentru copii „Toy story/Povestea jucăriilor” și discutarea mesajului transmis   |
| 2.1.   | ✓ enumerarea unor caracteristici ale jucăriei/jucăriilor preferate  |
| 2.3.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ realizarea de construcții libere, spontane</li> <li>✓ realizarea de construcții libere cu materiale puse la dispoziție</li> <li>✓ confecționarea de jocuri și jucării simple</li> </ul>  |
| <b>Muzică și mișcare</b>   |   |
| 2.1; 2.2.  | ✓ însușirea și interpretarea unor cântece în colectiv („Cutia cu jucării” – <a href="http://www.gradinitalonline.wordpress.com">www.gradinitalonline.wordpress.com</a> sau <a href="http://www.trilulilu.ro/muzica-diverse/cutia-cu-jucarii-melodii-gradinita">www.trilulilu.ro/muzica-diverse/cutia-cu-jucarii-melodii-gradinita</a> )                   |
| <b>Educație pentru societate</b>   |   |
| 1.1.   | ✓ observarea și descrierea unor comportamente în timpul jocurilor și activităților  |
| 1.2.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ jocuri de rol ce presupun respectarea unor reguli</li> <li>✓ manifestarea dezacordului față de comportamentele bazate pe neglijență față de lucrurile încredințate (jucării folosite în activități)</li> </ul>   |
| 3.1.   | ✓ realizarea „barometrului emoțiilor” pentru activitățile realizate   |
| 3.2.   | ✓ jocuri care presupun manifestarea inițiativei elevilor  |