

Programă opțional

La nivelul Ariei Curriculare Limbă și comunicare

”Poveștile Europei”

Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate

Disciplină nouă

Clasa a VIII-a

Durata: 1 an

Nr. ore/săptămână: 1 oră

An școlar 2026-2027

Prof. psihopedagog: Hîrciagă-Costache Catrina

Prof. Logoped: Zăhan Diana

NOTĂ DE PREZENTARE

Disciplina opțională: Poveștile Europei

Programa școlară pentru disciplina opțională „**Poveștile Europei**” a fost elaborată în conformitate cu metodologia privind proiectarea curriculumului la decizia școlii, respectând reperele stabilite de Legea Învățământului Preuniversitar nr. 198/2023 și principiile fundamentale ale curriculumului național.

Disciplina face parte din aria curriculară **Limbă și comunicare** și este destinată elevilor cu dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate. Bugetul de timp este de **1 oră/săptămână**.

Fundamentare legislativă și educațională

Programa are la bază principiile educației pentru elevii cu CES, propunându-și dezvoltarea potențialului fiecărui elev, în funcție de particularitățile sale. În acord cu prevederile legale, disciplina contribuie la formarea competențelor-cheie, înțelese ca ansamblu multifuncțional de cunoștințe, deprinderi și atitudini necesare pentru:

- **Împlinirea și dezvoltarea personală**, prin stimularea imaginației și a plăcerii de a citi;
- **Integrarea socială și participarea cetățenească activă**, prin internalizarea valorilor europene și a multiculturalismului;
- **Incluziunea culturală**, prin recunoașterea diversității și identificarea aspectelor comune ale Europei Unite.

Comunicarea, mai ales în contextul dizabilităților intelectuale severe/grave și/asociate, reprezintă una dintre cele mai importante abilități, fiind esențială pentru atingerea unui maximum de potențial al elevilor. Profilul actual al societății și tendințele identificate ale acesteia ne indică necesitatea dezvoltării, la elevi, a unor forme multiple de comunicare. Poveștile sunt fascinante pentru copii și adulți deopotrivă, iar prin intermediul acestui opțional, elevii vor derula interacțiuni psihosociale, pornind de la simboluri și semnificații, ce le vor expanda orizontul cunoașterii prin intermediul memoriei colective europene.

Opționalul pune elevul în centrul activităților didactice. Cadrul didactic va facilita călătoria elevului prin spațiul cultural european, atât prin intermediul textelor studiate, cât și prin introducerea/valorificarea cunoștințelor geografice și a altor tipuri de cunoștințe.

Structura programei

Conform modelului normativ, programa este structurată pe următoarele elemente:

- **Notă de prezentare:** Argumentează utilitatea disciplinei și cadrul normativ.
- **Competențe generale:** Definește achizițiile finale complexe ce vor fi urmărite pe parcursul anului școlar.

- **Competențe specifice și activități de învățare:** Etapele derivate din competențele generale, susținute de exemple concrete de activități care valorifică experiența elevului.
- **Conținuturi:** Organizate tematic (ex: *Basmul nordic*, *Legende mediteraneene*, *Poveștile Europei Centrale*).
- **Sugestii metodologice:** Strategii de predare-învățare-evaluare adaptate grupului-țintă.
- **Bibliografie**

Specificul învățării prin povești

Comunicarea verbală și nonverbală se derulează în contextul universului narativ. Pentru elevi, povestea funcționează ca un instrument de dezvoltare a gândirii, limbajului, imaginației, afectivității. Prin analiza comparativă a tipologiilor personajelor din diferite țări, elevii își dezvoltă capacitatea de a identifica diversitatea și unitatea spațiului cultural european.

În contextul educației moderne, disciplina „Poveștile Europei” propune și utilizarea unor metode de comunicare vizuală și creativă (ilustrarea basmelor, dramatizarea, cunoașterea senzorială, valorificarea elementelor cunoscute de educație emoțională și introducerea altora noi), oferind profesorilor oportunitatea de a adapta actul educațional la particularitățile psiho-individuale și de vârstă, la ritmul și preferințele fiecărui copil.

Competențe generale

- | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Receptarea și utilizarea adecvată de mesaje orale și/sau prin intermediul metodelor alternative și augmentative în diverse situații de comunicare • Receptarea de mesaje scrise și/sau prin metode alternative și augmentative de comunicare în diverse situații de comunicare • Elaborarea de mesaje scrise și/sau prin metode alternative și augmentative de comunicare în diverse situații de comunicare • Participarea activă la comunicare în contexte diferite |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Conținuturile învățării sunt grupate pentru a asigura o dezvoltare echilibrată a competențelor de comunicare:

1. **Receptarea mesajului oral:** Audierea poveștilor și identificarea elementelor specifice fiecărei arii culturale
2. **Exprimarea orală:** Povestirea și repovestirea, utilizând limbajul verbal și non-verbal.
3. **Lectura și înțelegerea textului:** Identificarea simbolurilor europene și a mesajelor etice.
4. **Expresia creativă:** Producerea de mesaje proprii (scrieri creative/narațiuni orale sau reprezentări plastice) inspirate din imaginarul european.

- **Receptarea și utilizarea adecvată de mesaje orale și/sau prin intermediul metodelor alternative și augmentative** în explorarea universului poveștilor europene.
- **Receptarea de mesaje scrise și/sau prin metode alternative și augmentative** (pictograme, simboluri, imagini) specifice textelor narative studiate.
- **Elaborarea de mesaje scrise și/sau prin metode alternative și augmentative** de comunicare pentru exprimarea reacțiilor față de personajele și acțiunile din povești.
- **Participarea activă la comunicare în contexte diferite**, prin simularea unor situații de viață regăsite în morala basmelor europene.

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Receptarea și utilizarea adecvată de mesaje orale și/sau prin intermediul metodelor alternative și augmentative în diverse situații de comunicare

1.1. Stabilirea semnificației sunetelor identificate, discriminate și localizate în mediul poveștilor (pădurea magică, marea, castelele), inclusiv prin utilizarea metodelor alternative și augmentative de comunicare

- exerciții de identificare și diferențiere a zgomotelor specifice din basmele europene (ex: foșnetul pădurii din poveștile germane, sunetul valurilor din basmele nordice, onomatopee de animale fantastice);
- exerciții de asociere sunet/cuvânt-imagie (ex: sunetul emis de un animal, insectă, etc., asociat cu imaginea din poveste);
- exerciții-joc de apreciere a comportamentelor personajelor, utilizând termeni simpli (ex: „Este bine/rău, corect/greșit ce a făcut personajul?”);
- exerciții de identificare de tipul Adevărat/Fals, eventual cu ajutorul pictogramelor:

- **1.2. Descompunerea și recompunerea unei propoziții despre un context narativ european prin utilizarea metodei fonetice analitico-sintetice, inclusiv prin utilizarea metodelor alternative și augmentative de comunicare**

- exerciții de formulare orală a unei propoziții simple despre un erou din poveste;
- exerciții de despărțire în silabe a numelor personajelor din povești
- exerciții de identificare și asociere fonem-grafem pentru inițialele eroilor
- exerciții de formulare a unor enunțuri despre o imagine dintr-o poveste, cu ajutorul

simbolurilor/pictogramelor.

1.3. Transmiterea de mesaje adecvate contextului poveștii, prin integrarea elementelor de limbaj expresiv sau corporal în comunicare

- exerciții de descriere a unor obiecte magice din poveștile europene (ex: pantoful Cenușăresei, oglinda reginei), cu ajutorul metodelor augmentative;
- exerciții de mimă și pantomimă pentru a reprezenta emoțiile personajelor (frica, bucuria, tristețea, fericirea);
- jocuri cu imagini/benzi desenate, care reprezintă personaje din diferite țări ale Europei;
- joc de rol pentru interpretarea unor scene din povești

1.4. Identificarea semnificației unui mesaj narativ dintr-un alt spațiu cultural, care nu face parte din experiența personală, inclusiv prin utilizarea metodelor alternative și augmentative de comunicare

- vizionarea de secvențe din povești europene cu selectarea personajelor principale
- exerciții de modificare a finalului poveștii, pe baza unor imagini dintr-un basm nordic sau mediteranean;
- realizarea unor desene simple pentru a ilustra componentele principale ale mesajului unei povești;
- exersarea abilităților de a urma instrucțiuni simple, pentru realizarea unor elemente vizuale conexe poveștii (ex: colorarea steagului țării de proveniență a poveștii).

1.5. Formularea de mesaje despre peripețiile eroilor europeni, în diverse situații de comunicare, inclusiv prin utilizarea metodelor alternative și augmentative de comunicare

- exerciții de formulare a enunțurilor după un suport imagistic reprezentând o scenă dintr-o poveste;
- exerciții de repovestire a unei povești cunoscute, cu suport imagistic secvențial;
- exerciții de schimbare a finalului unei povești europene prin alegerea unei pictograme diferite;
- utilizarea unor termeni specifici din poveștile studiate în cadrul jocurilor de rol

2. Receptarea de mesaje scrise și/sau prin metode alternative și augmentative de comunicare în diverse situații de comunicare

2.1. Recunoașterea unor simboluri grafice și cuvinte-cheie din titlurile poveștilor europene

- exerciții de asociere a titlului scris (cu caractere mari) cu imaginea reprezentativă a poveștii;
- identificarea etichetelor cu numele personajelor pe o hartă a Europei;

2.2. Identificarea succesiunii logice a evenimentelor prezentate prin imagini și text scurt

- exerciții de ordonare a benzilor desenate sau a imaginilor, pentru a reconstitui firul epic;
 - exerciții de „citire” globală a unor expresii specifice poveștilor și basmelor (ex: „A fost odată...”);
-

3. Elaborarea de mesaje scrise și/sau prin metode alternative și augmentative de comunicare în diverse situații de comunicare

3.1. Completarea unor fișe de lucru despre povești prin semne grafice sau metode augmentative

- exerciții de trasare sau colorare a elementelor definitorii ale unui erou european;
- completarea unui „Jurnal de călătorie prin Europa poveștilor” prin lipirea pictogramelor sau imaginilor corespunzătoare fiecărei țări vizitate literar;

3.2. Exprimarea prin scris sau simboluri a preferinței pentru un personaj

- exerciții de marcare a personajului preferat cu ajutorul unor desene simple;
 - compunerea unui mesaj pentru un personaj dintr-o poveste, oral sau în scris, ori cu ajutorul unor pictograme;
-

4. Participarea activă la comunicare în contexte diferite

4.1. Inițierea și menținerea unui schimb verbal sau prin metode alternative

- exerciții-joc de comunicare între personaje din țări diferite, oral sau prin tehnici teatrale simple (ex: Salutul dintre un cavaler englez și un erou român);
- participarea la activități de grup pentru realizarea unei hărți (ex.: „Harta Poveștilor Europene”;

DOMENII DE CONȚINUT – CLASA a VIII-a

I. COMUNICAREA NON-VERBALĂ

- **Limbajul corporal și expresiile faciale** ale personajelor din basme (ex: frica, bucuria, furia).

- **Procedee figurative:** gesturi, mimică, pantomimă pentru reprezentarea trăsăturilor caracteristice ale eroilor și a ființelor fantastice din Europa (ex: zborul dragonului, somnul de 100 de ani).
- **Comunicare augmentativă și alternativă (CAA):** utilizarea fotografiilor cu peisaje europene (castele, fiorduri), cărți de comunicare cu pictograme pentru obiecte magice, PECS și tehnologii asistive pentru redarea replicilor celebre din povești.

II. COMUNICAREA VERBALĂ

- **Identitatea personajelor:** Numele eroilor din diferite țări (ex: Hans, Pinocchio) și relațiile dintre aceștia (familie, prieteni).
- **Vocabular tematic european:** Castele, păduri, mare, costume populare, instrumente muzicale (harpa, flautul).
- **Cuvântul și propoziția:** Formularea de mesaje despre faptele eroilor folosind propoziția simplă și dezvoltată (ex: „Vikingul navighează pe marea rece”).
- **Dialogul:** Inițierea și încheierea unui schimb verbal între personaje; formule de salut, de prezentare și de solicitare specifice diverselor culturi europene.
- **Povestirea:** Relatarea unor întâmplări din basmele europene după un suport vizual sau text audiat (ex: repovestirea poveștilor citite).
- **Reguli de comunicare civilizată** reflectate în interacțiunile dintre personajele pozitive ale basmelor europene.

III. CITIREA

- **Cartea de povești:** Identificarea elementelor (copertă, pagină, ilustrații) în ediții celebre ale autorilor europeni (Andersen, Frații Grimm, Perrault).
- **Asociere fonem-literă:** Recunoașterea literelor mari de tipar în numele personajelor și ale capitalelor europene.
- **Metoda globală și fonetico-analitico-sintetică:** Citirea (cu/fără suport imagistic) a unor cuvinte-cheie recurente: **rege, palat, drum, luptă, munte, mare.**

IV. SCRIEREA

- **Motricitate fină și coordonare oculo-motorie:** Trasarea conturului unor elemente simbolice din folclorul european sau colorarea „hărții basmelor”.
- **Asociere fonem-literă-grafem:** Desenarea literelor de tipar pentru a forma numele personajului preferat.
- **Scrierea unor texte scurte (creativ-aplicative):**
 - **Biletul:** O scurtă invitație la balul unui prinț.
 - **Felicitarea:** Un mesaj ilustrat pentru un erou european.
 - **Scrisoarea:** Mesaj către un personaj dintr-o altă țară a Europei.
 - **Compunere descriptivă:** Descrierea scurtă a unui obiect magic (ex: oglinda, bagheta) folosind pictograme, recuzită și cuvinte.

SUGESTII METODOLOGICE

1. Abordarea Transdisciplinară: „Călătoria pe Hartă”

Înainte de introducerea fiecărui text narativ, activitatea va debuta cu o etapă de orientare geografică, adaptată nivelului de înțelegere al elevilor:

- **Identificarea pe harta digitală:** Elevii vor localiza țara de origine a poveștii. Se vor utiliza culori distincte pentru fiecare regiune (ex: galben pentru țările nordice, albastru pentru cele mediteraneene). Se poate utiliza puzzle-ul ”Harta Europei”
- **Asocierea Capitală-Simbol:** Identificarea capitalei prin pictograme reprezentative (ex: Turnul Eiffel pentru Paris/Franța, înainte de a citi o poveste de Charles Perrault).
- **Simboluri Naționale:** Prezentarea steagului țării respective ca element vizual de recunoaștere (metoda asocierii globale). Audierea Imnului.

2. Strategii și Metode de Predare-Învățare

- **Metoda „Pașaportului de Călător”:** Fiecare elev va avea un pașaport simbolic în care va aplica un autocolant cu steagul țării și numele capitalei vizitate prin poveste.
- **Traseul Senzorial Geografic:** Poveștile vor fi ilustrate cu elemente specifice reliefului regiunii (ex: scoici și nisip pentru poveștile din Grecia, ramuri de brad și „zăpadă” artificială pentru cele din Norvegia).
- **Utilizarea Tehnologiei Asistive:** Folosirea aplicațiilor de tip Google Earth sau hărți interactive pentru a „vizita” virtual capitala țării sau alte locuri de interes din țara de proveniență a poveștii.

3. Organizarea Conținutului pe Regiuni Geografice

Activitățile vor fi grupate în **Module Regionale**, facilitând memorarea prin repetiție și asociere:

5. Evaluarea prin Produse Geografice-Literare

- **Jocuri digitale:** jocuri de identificare a capitalelor, imaginilor geografice, culturale, culinare, etc., realizate cu ajutorul aplicației LearningApps.org:
 - <https://learningapps.org/display?v=phixzwdht26>
 - <https://learningapps.org/display?v=p65a6nmy326>
 - <https://learningapps.org/display?v=pmmfxtvb26>
 - <https://learningapps.org/display?v=p1stwn95a26>
 - <https://learningapps.org/display?v=p2utikm3k26>
 - <https://learningapps.org/display?v=psgvaq36j26>
 - <https://learningapps.org/display?v=pw2mae9wc26>
- **Harta Poveștilor Clasei:** Realizarea unui panou mare unde, la finalul fiecărei unități, se va afișa harta țării de proveniență, capitala, steagul și imaginea personajului principal din povestea țării respective)

- **Exerciții de Corespondență:** Fișe de lucru în care elevii trebuie să traseze linii între personaj, steagul țării și numele capitalei (utilizând suport de scriere/punctaj pentru motricitate fină).

Bibliografie

- David, C., Roșan, A. (2019). *Tulburările specifice de învățare. Învățăm fonologic – program structurat de antrenament al conștiinței fonologice*, Ed. Polirom, Iași
- Gherguț, A. (2005). *Sinteze de psihopedagogie specială*, Ed. Polirom, Iași
- Gherguț, A. (2006). *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale*, Ed. Polirom, București
- Gherguț, A., Frumos, L. Raus, G. (2016). *Educația specială. Ghid metodologic*, Ed. Polirom, Iași
- Hathazi, A. (2012). *Comunicare în contextul deficienței multiple*, Ed. Presa Universitară Clujeană
- Roșan, A. (2015). *Psihopedagogie specială. Modele de evaluare și intervenție*, Ed. Polirom, Iași
https://rocnee.eu/sites/default/files/2021/curriculum/Programe-scolare-invatamant-special_OME_3702_2021.pdf
- Lemmens, Tineke, Senden, Margot, 2018, *Trolul*, Ed. Univers Enciclopedic, București
- Green, Roger, L., coord. , 2021, *Miturile Greciei Antice*, Ed. Curtea Veche, București
- Breslin, Th., Leiper, K., 2020, *Basme ilustrate din mitologia scoțiană*, Ed. Nomina, București
- Miralles, Fr., 2023, *Marile legende medievale*, Ed. Humanitas, București
- Povești și legende din Europa*, 2013, Editura Paralela 45, Pitești
<https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool>