



Artele spectacolului și diversitatea funcțională



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea



Proiect cofinanțat prin Programul Erasmus+ al Uniunii Europene



Avrupa birliđi Erasmus+ programı tarafından ortaklaşa finanse edilmektedir

Acest curriculum nu este un curriculum pentru artele spectacolului. Competențele creative nu sunt legate doar de arte; ele sunt, de asemenea, importante în toate ariile curriculumului general al elevilor noștri.

Practicienii și studenții pot folosi, de asemenea, metodologia etapei pentru a ghida predarea și învățarea.

Artele spectacolului reprezintă o metodă esențială de comunicare și de învățare și sunt strâns legate de limbă. Percepem lumea prin intermediul simțurilor, iar artele ne permit să înțelegem (observăm), să explorăm, să experimentăm și să ne exprimăm:

Comunicarea și exprimarea de sine a copiilor îmbracă mai multe forme, inclusiv împărtășirea de povești și simboluri din propria cultură, reconstituirea unor povești familiare și utilizarea artelor creative, cum ar fi desenul, pictura și sculptura, teatrul, dansul, mișcarea și muzica pentru a comunica cu ceilalți. Aceștia creează și explorează lumi imaginare prin intermediul jocului dramatic.

Artele spectacolului oferă elevilor un alt prilej de a interacționa cu ceilalți. Atunci când sunt combinate cu dansul, muzica și teatrul, elevii pot folosi limbajul pentru a înțelege și exprima idei mai complexe.

Am abordat acest curriculum ca pe un mic pas în utilizarea artelor spectacolului ca o metodologie transversală pentru a lucra pe diferite domenii fundamentale din curriculumul general al elevilor noștri. Pe de altă parte, teatrul la școală nu are ca scop formarea de actori.

Din domeniile Mișcare și ritm, abilități emoționale, abilități sociale și comunicare am încercat să asigurăm lucrul în aceste domenii cu resurse din domeniul artelor spectacolului, este un curriculum extensibil și extensibil.

Mișcare și ritm

Ritmul și mișcarea sunt o parte esențială a ființei umane. Acestea fac parte din corpul nostru la fel ca orice alt organ. Ele sunt un element esențial al ciclurilor noastre de viață, organele noastre sunt ritmice prin natura lor. Inima, pulsul, respirația etc. au intervale regulate, ritmice. Dar și natura are ritmurile ei, ziua/noaptea, anotimpurile etc.

Activitățile lucrate cu ritm și mișcare generează la elevii noștri o scădere a agresivității și a tensiunii. Dezvoltarea simțului ritmului generează conștientizarea corpului, orientarea în spațiu, coordonarea locomoției, armonia mișcării, coordonarea abilităților motorii etc.

Jocurile de grup cu ritm și mișcare îi determină pe elevii noștri să lucreze împreună, ceea ce îi încurajează să lucreze împreună pentru rezultatul final.

Obiective Generalități

- 1.- Dezvoltarea motricității și a mișcării prin intermediul artelor spectacolului.
- 2.- Să dezvolte simțul ritmului.
- 3.- Să dezvolte ritmul și mișcarea prin muzică.
- 4.- Să dezvolte reprezentarea experiențelor prin expresie corporală.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ PRIVIND NIVELURILE DE HANDICAP

1.- Dezvoltarea motricității și a mișcării prin intermediul artelor spectacolului.

NIVEL ID Dizabilități severe	NIVELUL IModerate Dizabilități
a) Descoperirea posibilităților corpului de a exprima și de a comunica sentimente și emoții. b) Conștientizarea corpului: activitate, mișcare, respirație, echilibru și relaxare. c) Aplicarea noțiunilor spațio-temporale cu propriul corp. d) Descoperirea spațiului prin mișcare cu diferite mișcări.	a) Experimentarea, în cadrul activităților de mișcare, a pulsației, a întrebărilor-răspunsurilor, a ecourilor și a ostinato-ului prin ascultare. b) Experimentarea mișcării ca mijloc de exprimare pe baza diferiților stimuli sonori. c) Jocuri de improvizație prin mișcare individuală și de grup. d) Participarea activă la producții de mișcare individuală și de grup.

2.- Să dezvolte simțul ritmului.

NIVEL ID Dizabilități severe
a) Explorarea posibilităților motrice ale propriului corp prin jocuri ritmice.
b) Exersarea tehnicilor de bază ale mișcării individuale și a jocurilor motrice: pasul de mers, pasul lateral, etc.
c) Identificarea și urmărirea corporală a ritmului și a accentelor (mers-palme) la ascultarea pieselor instrumentale și a cântecelor.

NIVELUL IModerate Dizabilități
a) Reprezentarea frazării muzicale cu ajutorul mișcării.
b) Executarea unor mișcări fixe sau inventate folosind diferite tipuri de stimuli: vizuali, verbali, sonori și muzicali.
c) Experimentarea și utilizarea semnăturilor temporale de 2 și 3 timpi în dezvoltarea improvizațiilor de mișcare ca răspuns la diferiți stimuli sonori.

3.- Să dezvolte ritmul și mișcarea prin muzică.

NIVEL ID Dizabilități severe
a) Să se bucure de desfășurarea activităților de mișcare muzicală.
b) Cunoașterea muzicii ca mijloc de exprimare și ca sistem de reprezentare.
c) Descoperirea zgomotului, a tăcerii și a muzicii.
d) cunoașterea proprietăților sonore ale vocii, ale obiectelor cotidiene și ale instrumentelor muzicale.
e) Discriminarea sunetelor și zgomotelor cotidiene.
f) Calitățile sunetului: intensitatea și ritmul.
g) Cunoașterea cântecelor populare pentru copii, a dansurilor, a cântecelor folclorice, a cântecelor contemporane, a dansului și a audițiilor.
h) Cunoașterea proprietăților sonore ale vocii.

NIVELUL IModerate Dizabilități
a) Să se bucure de activități muzicale care implică mișcare, singur și în grup.
b) Încredere în contribuțiile proprii și ale celorlalți la dezvoltarea activităților muzicale cu mișcare.
c) Traducerea în mișcare a reprezentării elementelor muzicale, cum ar fi o imagine, o formă, un ritm sau o melodie.

4.- Să dezvolte reprezentarea experiențelor prin intermediul expresiei corporale.

NIVELUL ID Dizabilități severe

- a) Interesul și inițiativa de a participa la spectacole de dans și teatru, printre altele.
- b) Experiența limbajului corporal cu intenționalitate comunicativă și expresivă în activitățile motorii ale propriului corp.
- c) Imitarea și reprezentarea de situații, personaje, povești simple, reale și evocate, individual și în grupuri mici.
- d) Interesul și inițiativa de a participa la reprezentări.

NIVELUL IModerate Dizabilități

- a) Interpretarea unor coregrafii simple și a unor dansuri de grup adecvate nivelului, memorând secvențele de mișcări.
- b) Identificarea și urmărirea corporală a ritmului cântecelor și pieselor instrumentale.
- c) Aplicarea cunoștințelor muzicale dobândite în realizarea unor improvizații simple de mișcări pentru măsuri de 2, 3
- d) Invenția de coregrafii pentru cântece și piese muzicale de diferite stiluri, individual și în grup.

Activități de învățare

Atingerea soarelui

Elevii stau la o distanță de aproximativ doi metri unul de celălalt. Picioarele depărtate la lățimea umerilor, brațele în jos. La inspirație, ridică încet mâinile în sus, "întinzând" treptat tot corpul: începând cu degetele, apoi întinzând încheieturile mâinilor, coatele, umerii, regiunea toracică, partea inferioară a spatelui și picioarele, dar fără prea multă tensiune și fără a ridica călcâiele de pe podea. Ținându-ne răsufierea, cu vârful degetelor ne întindem spre soare. "Expirați, coborând mâinile, relaxați-vă."

1.- Dezvoltarea motricității și a mișcării prin intermediul artelor spectacolului.

Bătură

Elevii stau în picioare cu picioarele depărtate la lățimea umerilor, cu brațele coborâte și cu pumnii strânși. Pe o respirație lentă: elevii își ridică pumnii deasupra umerilor, păstrând coatele ușor îndoite, trag spatele înainte, întinzând umerii și aruncând capul pe spate; se întind, își îndreaptă brațele și se ridică pe vârfuri (imaginați-vă că tocmai v-ați trezit și vă întindeți ușor). În această postură, țineți-vă respirația. La expirație, elevii își coboară mâinile în jos, încercând să "aducă" degetele pe podea.

Atingerea soarelui

Elevii stau la o distanță de aproximativ doi metri unul de celălalt. Picioarele depărtate la lățimea umerilor, brațele în jos. La inspirație, ridică încet mâinile în sus, "întinzând" treptat tot corpul: începând cu degetele, apoi întinzând încheieturile mâinilor, coatele, umerii, regiunea toracică, partea inferioară a spatelui și picioarele, dar fără prea multă tensiune și fără a ridica călcâiele de pe podea. Ținându-ne răsufierea, cu vârful degetelor ne întindem spre soare. "Expirați, coborând mâinile, relaxați-vă."

Gât încăpățânat

Degetele încrucișate la ceafă (coatele în lateral), ridicați capul, priviți în sus. Mâinile încearcă să încline capul înainte, gâtul se opune. Executați de 3-5 ori. În mod similar, palmele pe frunte.

Spălarea părului

a) Degetele ușor întinse și ușor îndoite la articulații. Cu vârful degetelor, elevii masează capul în direcția: 1) de la frunte spre

creștet, 2) de la frunte spre ceafă și 3) de la urechi spre gât.

b) Degetele sunt ușor îndoite, suprafața unghiilor și primele falange sunt în contact strâns cu suprafața capului, chiar în spatele urechilor; masajul se efectuează de către copil cu ambele mâini una spre cealaltă, de la urechi spre creștet.

Urechi

Elevii își freacă urechile cu palmele ca și cum ar fi înghețate; frământă de trei ori de sus în jos - pe verticală; mișcarea reciprocă se freacă în cealaltă direcție - pe orizontală (degetele, cu excepția celor mari, sunt conectate și îndreptate spre ceafă, coatele înainte).

Apoi, închideți-vă urechile cu palmele mâinilor și puneți-vă degetele pe ceafă, apropiindu-le. Cu degetele arătătoare, bateți ușor pe ceafă de până la trei ori. Acest exercițiu tonifică cortexul cerebral, reduce senzația de zgomot în urechi, dureri de cap, amețeli.

Pește

Gura mea este ușor deschisă. Elevii țin buza superioară cu mâna dreaptă și buza inferioară cu mâna stângă. Ei fac mișcări simultane, multidirecționale ale mâinilor, întinzând buzele în sus, în jos, la dreapta, la stânga. Își închid gura, iau ambele buze în mâini și le întind, masându-le, spre înainte.

Piepteni de maimuță

Cu mâna dreaptă se masează capul cu degetele de la tâmpla stângă până la partea dreaptă a cefei și înapoi. Apoi, mâna stângă - de la tâmpla dreaptă până la partea stângă a spatelui corpului. Într-o versiune mai complexă, mâinile sunt încrucișate la baza părului (degetele mari de-a lungul liniei mediane); în această poziție, elevul masează intens capul de la frunte la gât și spate.

Înclinarea capului

Stând jos sau în picioare. Într-un ritm lent (acest lucru este foarte important!) se ajunge cu bărbia la piept, cu ceafa la spate, se pune urechea pe umărul drept, apoi pe cel stâng (este important ca umerii și coloana vertebrală să rămână drepte). Întoarceți încet capul spre dreapta, apoi spre stânga.

Fir de iarbă în vânt

Elevul reprezintă un fir de iarbă cu tot corpul său (așezat pe un scaun sau pe podea, pe călcâie, întinde mâinile în sus, respiră). Vântul începe să sufle, iar firul de iarbă se apleacă spre pământ (expirând, înclinați trunchiul înainte până când pieptul atinge șoldurile; mâinile se întind înainte, cu palmele pe pământ; fără a schimba poziția trunchiului, trageți mâinile pe pământ și mai mult înainte). Vântul se diminuează, firul de iarbă se îndreaptă și ajunge la soare (la inspirație, pentru a reveni la poziția inițială, întindeți-vă în sus).

Foc și gheață

Copiii stau în cerc. La comanda "foc", copiii încep mișcări intensive cu tot corpul. Fluiditatea și gradul de intensitate a mișcărilor pe care fiecare copil le alege în mod arbitrar. La comanda "gheață", copiii îngheață în poziția în care au fost prinși de echipă, încordându-și la limită întregul corp. Profesorul alternează de mai multe ori între cele două comenzi, schimbând timpul de execuție al ambelor comenzi.

Desenarea cercurilor

Stând pe un scaun. Ridicați piciorul drept și rotiți la articulația genunchiului (apoi glezna) spre dreapta, spre stânga, imaginându-vă că desenăm cercuri mari și mici. Până la podea. În același mod, cu piciorul stâng; cu ambele picioare.

Șerpi

Invitați-l pe copil să-și imagineze că degetele lui sau ale ei sunt niște șerpi mici. Se pot mișca-întoarce, întorcându-se la dreapta, la stânga, de jos în sus și de sus în jos. În mod consecvent, fiecare deget reprezintă un "șarpe" (dacă nu se obține mișcarea dorită, ajutați-vă cu cealaltă mână).

Încălzire și relaxare

Elevii își flutură mâinile ca și cum ar încerca să scuture apa din ele. Frecați mâinile de la umăr la mână și înapoi ca și cum ar fi înghețate; masați constant umerii, antebrațele și mâinile. Efectuați o tensiune și o relaxare contrastantă a mâinilor.

Broasca țestoasă

Copilul imită mișcările lente ale capului broaștei țestoase, care apoi iese din carapace (umerii coboară, bărbia se întinde înainte și în sus), apoi se ascunde în ea (umerii se ridică, bărbia - la piept), apoi își întoarce capul.

2.- Dezvoltarea simțului ritmului

Orientarea ritmului extern nu numai că activează canalul auditiv de percepție, dar îi ajută pe copii să se adapteze la ritmul general al clasei. Pentru a efectua aceste exerciții, se utilizează o varietate de instrumente. De exemplu, atunci când efectuați orice exercițiu în care vă gândiți cu voce tare în fața copiilor, puteți, în timp ce bateți din palme, să variați ritmul de execuție, apoi să îl accelerați și apoi să îl încetiniți. Puteți folosi sunete alternative de volum și înălțime diferite în cadrul modelului ritmic. Contribuie, de asemenea, la dezvoltarea atenției și la o mai mare adaptabilitate a copiilor la condițiile în schimbare. Creșterea dificultății exercițiilor înseamnă că putem folosi aceleași exerciții, crescând dificultatea lor, pentru toate nivelurile.

Repețați ritmul

Învățătorul stabilește ritmul, bătând cu o mână, de exemplu "2-2-3" (la începutul dezvoltării, se oferă întărire vizuală: copilul vede mâinile învățătorului). Apoi se trece treptat la percepția auditivă, cu ochii închiși):

- Copilul repetă modelul ritmic cu mâna dreaptă, cu mâna stângă, cu două mâini simultan (bătând din palme sau bătând pe masă), combinat (de exemplu, "2" - cu mâna dreaptă, "2" - cu mâna stângă, "3" - simultan cu două mâini).
- copilul este invitat să reproducă același model ritmic cu picioarele: mai întâi, înaintarea cu tot piciorul, apoi mișcări doar cu piciorul; sărituri pe un picior, pe două picioare...

Mișcări pe muzică

Exerciții cu fragmente muzicale special selectate cu structură ritmică diferită. Copiii sunt invitați să se miște în mod arbitrar (sau să repete exerciții motrice deja învățate) pe muzică, în funcție de modelul ritmic care este interpretat.

Inventarea unui ritm

Exerciții cu utilizarea instrumentelor muzicale ritmice. Aici, copilul poate repeta un ritm dat sau poate veni cu el și să-l reproducă. Acest exercițiu este bine de făcut în grup, când unii în cerc reproduc ritmurile celorlalți, apoi le stabilesc pe ale lor, verificând în același timp corectitudinea repetiției.

Eco

Plimbându-se liber prin spațiu, elevii sunt rugați să imite unul dintre actori, toți îl vor imita pe acel actor și apoi vor urma din nou ritmul lor.

Pica - pica

Acest joc este unul dintre primele care apar în experiența oricărui copil. Dacă nu este familiarizat cu ea - învățați-l să o cânte mai întâi în varianta clasică, dar nu numai cu mâinile, ci și stând cu picioarele. Apoi complicați sarcina:

a) bateți din palme, bateți din palme cu două mâini cu un partener (ambele mâini încrucișate, bumbac, bumbac cu un partener "stânga-dreapta", bumbac, bumbac cu un partener "dreapta-stânga". În plus, sarcina devine mai complicată, numărul de mișcări crește datorită conexiunii dintre clasică și această opțiune. La fel, cu picioarele.

b) "pumn-palmă": mâinile copilului sunt întotdeauna întoarse una spre cealaltă; palmele pe mâini, palmele pe palmă, palmele, palmele pe pumn (postura se schimbă în sens invers. Jucând în perechi, copilul după ce bate din palme "pumn-palmă" face cu tine. Într-o versiune și mai complexă - "pumn-palmă" cu un partener se face cu mâinile îndoite (în fața mâinii stângi, apoi a mâinii drepte).

c) "palmas" cu întoarceri de palme: varianta clasică, în care palmele se execută cu un partener, astfel încât o palmă a copilului să fie orientată în jos, iar cealaltă - în sus (sunt striate una împotriva celeilalte).

Ritm într-un cerc

Copiii se așează în semicerc. Profesorul scoate câteva serii ritmice. Copiii ascultă cu atenție și o repetă (individual sau cu toții). Când ritmul este stăpânit, primesc comanda: "Să batem ritmul ăsta așa: fiecare pe rând bate un pasaj din tot ritmul dat. De la stânga la dreapta. Când ritmul s-a terminat, următorul din cerc așteaptă o scurtă pauză și o ia de la capăt; și așa mai departe, la comanda mea Stop. Întârzie cu bătaia, nu poate suporta pauza, cine a făcut o bătaie în plus primește un punct de penalizare sau este eliminat din joc.

Orașul mare

Participanții sunt instruiți să se plimbe prin spațiu cu premisa de a nu se atinge, de a nu vorbi și de a se uita în ochii celui alt, în ritmul muzicii care se cântă. Acest exercițiu are mai multe variante, una dintre ele ar putea fi că, dacă în acel moment trebuie să lucrăm pentru viitoarea adunare ca toată lumea să fie militară, putem indica ca toată lumea să meargă ca militarii. Cu alte cuvinte, acest exercițiu poate fi adaptat la spațiu și la o anumită atitudine sau rulare. Scopul acestui exercițiu este, ca și al celui precedent, de a încuraja concentrarea și relaxarea, permițându-i actorului să controleze spațiul, având mereu în vedere însoțitorii săi.

Povestea

În primul rând, profesorul îi pune pe elevi să asculte muzica care va fi folosită în cadrul lecției. (Aceasta poate fi și o poveste muzicală).

Profesorul le poate spune elevilor să "închidă ochii și să-și imagineze" în timp ce ascultă. (În funcție de grupa de handicap a copiilor)

Pentru a acompania această muzică, copiilor li se spune că pot lua orice dispozitiv ritmic din clasă.

Profesorul le cere copiilor să ia instrumente ritmice pentru a acompania muzica. (Nu toți copiii trebuie să facă același ritm. Ritmurile simple pot fi realizate în funcție de nivelul lor. În cazul poveștilor muzicale, copiilor li se poate cere să însoțească doar o parte a poveștii. Exemplu: Ritm de ploaie în secțiunea de ploaie).

Copiii care nu folosesc echipamentul de ritm în clasă pot fi rugați să joace o parte din poveste. Exemplu: Elevul poate juca rolul unui copil prins în ploaie. (partea cu ploaia din poveste) Copilul merge sau aleargă în funcție de ritm. Copiii care nu doresc să folosească un dispozitiv de ritm pot folosi corpul lor ca dispozitiv de ritm. Elevii care nu doresc să folosească un dispozitiv de ritm pot participa la activitate prin emiterea unui sunet cu gura. La sfârșitul orei, elevii prezintă un spectacol comun.

Dezvoltă ritmul și mișcarea prin muzică.

Statut ridicat

Toți elevii se deplasează liber în spațiu pe ritmul muzicii stabilite în prealabil de monitor, se vor mișca liber încercând să experimenteze alte posibilități. Una dintre liniile directoare care trebuie să fie clare este că, la început, nu poate exista comunicare între participanți. Când această etapă este finalizată și monitorul consideră că este oportun, participanții vor putea stabili relații, dar ținând cont întotdeauna de faptul că aceste relații nu se vor stabili niciodată prin comunicare verbală, deoarece unul dintre obiective este de a lărgi capacitățile de exprimare corporală.

În primul rând, mișcările vor fi lucrate la nivel înalt, mediu și, în cele din urmă, scăzut. Ordinea poate fi aleatorie. O variantă a acestui exercițiu este ca instructorul să formeze în prealabil trei grupe, în care fiecare grup va lucra pe un anumit nivel și în ritmul temei muzicale care este interpretată.

Bing Bang

Toți participanții se deplasează în ritmul unei teme muzicale. Când muzica se oprește, toți încearcă să intre într-un pătrat din centrul sălii care a fost delimitat în prealabil; fiecare dintre actori trebuie să intre în acest pătrat. La indicația monitorului, actorii se separă rapid și se așează cât mai departe unul de celălalt. Acest exercițiu poate fi repetat de câte ori doriți.

Natura

Li se spune că, în activitatea centrală a acestei sesiuni, vor continua să își exploreze capacitatea de a imagina și de a se exprima. Se va pune accentul pe explorarea spațiului și pe coexistența cu grupul. Se sugerează să începeți cu o activitate care să activeze corpul, să stimuleze simțul ritmului și/sau să interacționeze cu colegii de clasă, cum ar fi "sunet și tăcere" sau "urmărește ritmul".

Cele patru elemente fundamentale prezente în natură, cum ar fi apa, aerul, pământul și focul, vor fi luate ca temă de lucru.

Sala va fi împărțită în patru spații egale, fiecare reprezentând unul dintre elementele de mai sus.

Folosiți o muzică cu sunete din natură (a se vedea melodia sugerată în caseta de prezentare generală) și instruiți-i pe elevi să se deplaseze prin cameră.

Când elevii intră în cutia cu apă, ei "devin apă" și o reprezintă (poate fi o picătură, o cascadă, ploaie, un lac, marea). Fiecare participant poate reprezenta elementul "apă" în orice mod dorește.

Muzica va crea scena și va încuraja mișcarea elevilor și reprezentarea elementului naturii în cauză.

În timp ce unii parteneri se află în spațiul "apă", alți parteneri se vor afla în zona "focului", alții în "aer" și o altă parte a grupului în "pământ".

La fel cum pe teritoriul apei elevii reprezintă acest element, elevii din alte zone vor reprezenta elementul corespunzător, cum ar fi "focul", "aerul" sau "pământul".

Ascult, imaginez și exprim

Monitorul va alege o piesă de muzică.

Rugați-i pe elevi să se împrăștie în sală, să ocupe un loc care le convine și să asculte cu atenție și cu ochii închiși melodia pe care le-o veți cânta.

Puneți muzica și rugați-i pe elevi să asculte cu atenție, fără să deschidă ochii, timp de câteva minute. Spuneți-le că, atunci când au imaginat ceva pe melodie, pot deschide ochii (în timp ce ochii elevilor sunt închiși, facilitatorul plasează în tăcere foi de hârtie și vopsele în fața fiecărui participant).

Când vor deschide ochii, li se va cere să deseneze ceea ce și-au imaginat cu ajutorul melodiei (monitorul va lăsa muzica să cânte pentru a menține atmosfera, astfel încât elevii să își poată imagina în continuare). Li se va acorda suficient timp pentru a desena.

Apoi cereți-le să își extindă mâna și brațul "ca și cum" ar desena în aer cu mișcări ample ale mâinii și brațului. Apoi li se va cere să se ridice în picioare și să reprezinte ceea ce și-au imaginat (peisaje, scene, personaje) prin dans.

Notă: Inițial, facilitatorul le va spune să împartă grupul în două jumătăți (A și B).

La început, tot grupul va desena, iar în momentul în care se ridică în picioare, doar echipa A se va alătura și va începe să danseze ceea ce a desenat înainte, în timp ce echipa B rămâne așezată privind echipa A (echipa care dansează va înconjura frunzele pentru a nu le strica). Când melodia se termină, membrii echipei B vor menționa pe scurt ceea ce au observat, încercând să ghicească ce au dansat colegii lor de echipă.

Apoi, participanții din echipa A se vor așeza, iar echipa B va începe să danseze ceea ce au desenat și imaginat (monitorul va reda din nou melodia de la început, astfel încât grupul să își imagineze și să o exprime prin mișcările lor). La final, echipa A va încerca să ghicească ce a dansat echipa B.

La final va avea loc o expoziție cu picturile grupului și se vor face comentarii despre acestea.

Mișcările mele

Elevii formează un cerc, iar unul dintre ei iese în centru. Începe să facă expresii faciale obișnuite: sărută, râde, plânge, scoate limba, își mișcă mâinile, ridică brațele etc. Mai târziu, îi putem scoate pe copiii cu mai multe dificultăți pentru a-i imita.

4.- Să dezvolte reprezentarea experiențelor prin intermediul expresiei corporale.

Viața de zi cu zi

Elevii vor imita gestual acțiuni simple de zi cu zi efectuate de către profesor. Să mănânce, să se spele pe față, să se spele pe mâini, să se pieptene, să își spele hainele, să bată un ou, să își pună o șosetă, etc.

Proiectarea energiei

Un grup de 5 până la 8 elevi formează un cerc.

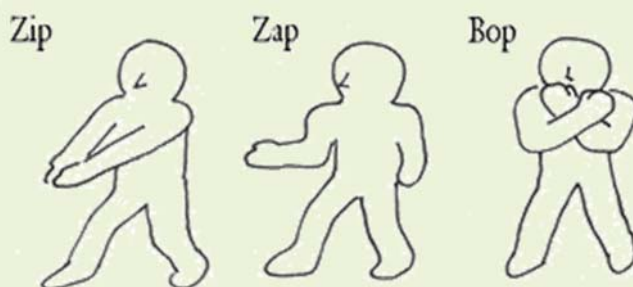
Este un joc în care energia este transmisă cuiva, unul după altul. Ideea este de a reacționa rapid și de a exploata energia. Dacă faci o greșală și te oprești, o iei de la capăt.

Există trei moduri de a transmite energie cuiva. Folosiți-le corect pe acestea trei.

Zip Puteți transmite energie către persoane care nu sunt împreună. Pășește pe un picior în direcția celeilalte persoane, împreunează ambele palme și arată spre cealaltă persoană. În acest moment, strigați "Zip!"

Zap Puteți transmite energie următoarei persoane. Pășește cu un picior în direcția celeilalte persoane, întinde mâna pe partea celeilalte persoane și strigă "Zap!"

Bop Energia celeilalte părți este returnată direct către cealaltă parte. Încrucișați-vă brațele și strigați "Pop!" pentru a vă apăra.



Un joc foarte entuziast. Ar trebui să fie accelerată pe măsură ce elevii se obișnuiesc cu ea. Astfel încât să poată reacționa instantaneu, fără a fi nevoie să se gândească. Cred că deseori cuvintele și acțiunile se confundă și greșesc, dar asta este o dovadă că legătura dintre cap și corp este subdezvoltată. Trebuie să aveți grijă să nu rămâneți fără energie cu mișcări mari.

Cântecul gesturilor

Alegem un cântec simplu pe care îl putem cânta cu gesturi care se referă la cântec. Putem crește nivelul de dificultate cu cântece noi.

Instrumente

Elevii execută gestualitatea cu ajutorul a două bețe de 30 cm. Următoarele instrumente muzicale: trompetă, chitară, tobe, vioară și muzicuță.

Cântecul gesturilor

Se împarte în grupuri de 4-6 persoane.

Așezați-vă pe un scaun și aliniați-vă, presupunând că unele persoane stau în mașină.

Restul am curățat mașina, imaginându-ne forma mașinii.

Curățați mașina cu pantomimă, având grijă să nu stricați mașina cu altele.

În loc să faceți o mașină dintr-o imagine, lăsați oamenii să se ridice în picioare (sau puneți-i în patru labe) și lăsați-i pe ceilalți să își ștergă tot corpul. Faceți contact direct cu fiecare colț al spatelui și al feței.

Poate fi mai ușor să faceți acest lucru cu imaginea unei benzinării. Dacă se poate vedea forma mașinii din împrejurimi, este o dovadă că partea care șterge împărtășește imaginea și mimează. Nu țineți o cârpă în mână, ci ștergeți-o cu palma ca și cum ați ține-o în mână.

Ce faci?

O persoană A începe să facă o mișcare, cum ar fi să mănânce un măr. Persoana din stânga B întreabă "Ce faci?" A continuă activitatea, dar spune altceva, de exemplu "Cânt la pian". B începe să cânte la pian. A le oprește activitatea. C îl întreabă pe B ce fac. El spune să sari în sus și în jos. C începe să sară în sus și în jos, iar B se oprește, etc.

Mingea

Elevii se așează în cerc. Exercițiul constă în trecerea unei mingi invizibile de la o persoană la alta.

Treceți o minge cu greutate constantă la viteze diferite și la înălțimi diferite. Cel mai important aspect aici este că liniile și unghiurile corpului indică traiectoria pe care trece mingea.

Emiterea unei voci la aruncare. Vocea este emisă din mâna celui care o aruncă până când ajunge la destinatar.

Atunci când mingea este primită, energia vie intră în corp și este eliberată din nou atunci când mingea este aruncată. Prin urmare, o minge dreaptă rapidă poate roti corpul prinzătorului. Prinzătorul va schimba traiectoria mingii primite pe o nouă traiectorie și o va arunca cuiva, chiar dacă aceasta se învârte.

Joacă-te la prindere în acest fel. Prinzătorul primește nu numai mingea invizibilă, ci și energia și vocea.

Emite o energie dinamică atât mental, cât și fizic și vocal, așa că este o idee bună să o repetați cu regularitate. Vedeti dacă puteți stabili un contact vizual.

Abilități emoționale

Emoțiile joacă un rol important de motivare și activare în viața elevilor noștri. La fel ca orice altă persoană. Dar diferența este că elevii noștri sunt mult mai vulnerabili în ceea ce privește capacitatea lor de a-și identifica corect sentimentele și de a lucra cu ele. Și, ca atare, este necesar să se dezvolte abilități pentru sentimente, chiar și în predarea școlară, este necesar să se țină cont de ele și să se dezvolte abilități specifice de percepție, înțelegere și reglare a acestora. Lipsa lor de experiență și de învățare a sentimentelor le influențează nu numai starea mentală, ci și starea fizică prin mecanisme fiziologice.

Obiective Generalități

1. Dezvoltarea încrederii în sine prin activități artistice.
2. Exprimarea emoțiilor prin intermediul artelor spectacolului
3. Dezvoltarea capacității de a primi și de a înțelege mesajele pentru a reduce comportamentele nedorite.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ PRIVIND NIVELURILE DE HANDICAP

1. Dezvoltarea încrederii în sine prin activități artistice.

NIVEL ID Dizabilități severe	NIVELUL IModerate Dizabilități
1.1. Recunoașterea emoțiilor și sentimentelor proprii și ale altor persoane.	1.1. Recunoașterea emoțiilor și sentimentelor proprii și ale altor persoane.
1.2. Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă.	1.2. Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă
	1.3 Dezvoltarea empatiei și a abilităților interpersonale

2. Exprimarea emoțiilor prin intermediul artelor spectacolului

NIVEL ID Dizabilități severe	NIVELUL IModerate Dizabilități
2.1. Identifică și diferențiază emoțiile pozitive și negative prin intermediul PECS. 2.2. Receptarea și imitarea mesajelor și stărilor de spirit ale personajelor.	2.1. Exteriorizează viața interioară a personajelor prin gesturi, mimică, voce, volum, mișcare scenică. 2.2. Manifestare spontană și neimplicată în interpretarea caracteristicilor. 2.3. Să dezvolte spiritul de echipă și colaborarea prin recunoașterea și respectarea unui sistem de reguli.

3. Dezvoltarea abilităților de receptare și înțelegere a mesajelor pentru a reduce comportamentele nedorite.

NIVELUL ID Dizabilități severe	NIVELUL IModerate Dizabilități
3.1. Interpretarea unor roluri simple în felul lor. 3.2. Reducerea numărului de stereotipuri prin înlocuirea lor cu gesturi acceptate social.	3.1. Acceptarea propriilor emoții pentru a obține starea de bine 3.2. Exersarea empatiei prin identificarea emoțiilor 3.3. Să exprime impresii sau emoții declanșate în diferite situații de viață.

Activități de învățare

1. Autocunoaștere și intercunoaștere

1.1.- Încrederea în sine	Exerciții pentru dezvoltarea încrederii în sine
1.2.- Diversitate	Exerciții de autocunoaștere

2. Competențe de comunicare și socio-emoționale

2.1.- Expresia	Exerciții de relaxare. Exerciții de socializare. Exerciții de coordonare a corpului. Exerciții privind postura corpului. Exerciții de mimică și gesturi.
2.2.- Improvizație	Jocuri sociale. Jocuri pentru stimularea concentrării. Atenție la jocuri. Jocuri energizante.

3. Comportamente dezirabile

3.1.- Conștientizarea riscurilor (pericole)	Exerciții de conștientizare a riscurilor.
3.2.- Improvizație	Exerciții de control al impulsurilor

Activități de învățare

1.- Autocunoaștere și intercunoaștere. Încredere în sine

Cercul de încredere

Un copil va sta în centrul cercului, cu ochii închiși și cu mâinile strânse la piept. El va sta cât mai drept posibil și se va lăsa să cadă pe spate. Ceilalți copii, stând în cerc, îl vor trimite dintr-o parte în alta, având grijă să nu-l scape.

Lanțul orbilor

Copiii vor fi rugați să memoreze spațiul în care se află. Acestea vor fi apoi scoase și coordonatorul va crea un labirint. Doar unul dintre copii va putea vedea labirintul. El/ea va fi liderul lanțului și va fi ținut(ă) mereu deschis(ă). Ceilalți copii își vor ține mâinile într-un singur rând și, în funcție de ordinea dată de primul copil, vor trebui să traverseze întregul labirint.

1.- Autocunoaștere și intercunoaștere. Diversitate

Prinderea mingii

Vom folosi o minge sau un balon pentru a facilita cunoașterea reciprocă. Pentru început, participantul care prinde mingea își spune numele. Apoi, aruncătorul face contact vizual cu o persoană din grup și îi strigă numele, aruncând mingea. Dacă cineva nu este sigur de numele cuiva, are posibilitatea de a întreba. Pe măsură ce jocul avansează, viteza de aruncare a mingii poate fi crescută, apoi se pot introduce încă una sau două până când viteza de aruncare crește considerabil.

Ghici cine a plecat?

Copiii se așează în cerc și se uită cu atenție unii la alții. Copilul ales să ghicească cine a părăsit camera (locul de joacă), ține ochii închiși până când comandantul jocului decide că este suficient. Comandantul jocului pune întrebarea: Ghici cine a plecat? Dacă copilul nu ghicește prea repede, poate fi ajutat sau încurcat cu întrebări de genul: "Băiatul este fată, unde are părul scurt/lung și ochelari?"

2.- Comunicare și abilități socio-emoționale. Expresie

Am fost la mare/la munte

Un băiat se întoarce și spune: "Eram la ... și am avut un vis. În visul meu era... "Copilul se gândește și spune orice obiect, poate un animal. "Eram la ... și am avut un vis. În visul meu era... un măgar. "Copiii din spate se prefac că sunt măgari. Acel copil se întoarce împotriva lor și alege un copil. Jocul continuă cu un alt obiect sau animal.

Fraza truc - Memorie

Un jucător spune un cuvânt, al doilea jucător spune același cuvânt și adaugă un alt cuvânt, dar care are mai întâi logică, al treilea jucător va spune primele două cuvinte și va adăuga un alt cuvânt și astfel jocul continuă până când primul jucător eșuează.

2.- Comunicare și abilități socio-emoționale. Improvizatie

Bucătăria

Un băiat se întoarce și spune: "Eram la ... și am avut un vis. În visul meu era... "Copilul se gândește și spune orice obiect, poate un animal. "Eram la ... și am avut un vis. În visul meu era... un măgar. "Copiii din spate se prefac că sunt măgari. Acel copil se întoarce împotriva lor și alege un copil. Jocul continuă cu un alt obiect sau animal.

Împăratul (MIMO)

Copiii se așează în semicerc pe scaune, iar împăratul stă în fața lor. Unul dintre copii îl întreabă:

- Unde ai fost rege cu cămașa ruptă pe spate?
- În baia reginei!
- Ce ai făcut acolo?

Împăratul îi răspunde la ureche și el va trebui să imite acțiunea (se spală pe piept etc.), iar ceilalți o ghicesc.

Cel care ghicește este rege.

3.- Comportamente dezirabile. Conștientizarea riscurilor (pericole)

Barca - Imaginație și creativitate

Fiecare jucător va spune o meserie care îi vine cel mai ușor în minte. Apoi își vor imagina că se află pe o navă care se îndreaptă spre o insulă pustie. Nava este supraîncărcată și cineva trebuie să coboare, așa că vor încerca să demonstreze cu argumente că locul de muncă al fiecăruia este important pe insula pustie.

Cine vrea să fie actor?

Propuneți o temă pe care jucătorii vor încerca să o dramatizeze în fața celorlalți. De exemplu: * în magazin, * în piață, * la telefon, * la doctor, * la masă, * pe masă etc.

3.- Comportamente dezirabile. Controlul impulsurilor

Mă aflu într-o pădure

Copiii se relaxează și strâmbă din nas. Aceștia ascultă vocea coordonatorului care îi conduce printr-o poveste despre diferite locuri în care trăiesc unele state. Apoi, la comanda coordonatorului, se trezesc și trebuie să spună ce au simțit.

Să scăpăm de emoțiile negative!!!!

Copiii vor alege jetoanele cu comportamentele corespunzătoare (anexa 1), astfel încât emoțiile negative asociate cu furia, dezamăgirea și îngrijorarea (de la jetoanele emoționale) să-i ajute să se îndepărteze de acestea, transformându-le în emoții pozitive. Prin asocierea emoțiilor negative, a cipurilor cu comportamente adecvate, copiii transformă comportamentul negativ într-unul pozitiv.

Jocuri de expresie

CALEA CERULUI - Mișcare și orientare

Copilul este rugat să parcurgă o cale prin cameră și apoi să o facă din nou în timp ce este legat la ochi.

INVISIBLE LITTLE BALL - euritmie, mișcare scenică

Pe muzică, copiii își imaginează că au înghițit o minge și că mingea se mișcă prin corpul lor, iar ei trebuie să activeze părțile corpului în care simt că se află mingea.



MAȘINA DE SPĂLAT EMOȚII - Creativitate

Îi dai unui copil o emoție, apoi el se duce în spatele unui ecran și când se întoarce trebuie să aibă o altă emoție, total diferită.

CA ÎN OGLINDĂ - Conștientizarea propriului corp și a celorlalți.

Copiii formează două echipe și se confruntă între ei. Profesorul propune o mișcare unei echipe (sau mai multor echipe în același timp, dacă elevii sunt mai mari). Echipa execută mișcarea (mișcările), iar cealaltă echipă trebuie să imite mișcarea fără indicații verbale.

URMAȚI VERSURILE...!

Executarea mișcărilor prin imitație și prin asociere cu litera. Elevii se așează în cerc. În centru se află un profesor sau un alt elev care spune o scurtă poezie.
(cum ar fi "Ursuleț de pluș" sau "Pisicuța mea dragă").

AVERTISMENT - PERICOL DE CĂDERE - Utilizarea conștientă a mișcărilor corpului, dezvoltarea abilităților motorii generale, dezvoltarea atenției.

Profesorul va face un pod imaginar din hârtie cu următoarele dimensiuni: 10-15 cm lățime și 4 metri lungime. Bucata de hârtie va fi fixată pe podea. Fiecare elev va traversa pe jos podul imaginar. Profesorul le va explica că, dacă vor coborî de pe pod, vor cădea în râul imaginar. Cei care trec de 5 ori vor fi răsplățiți".

GHICIȚI CE S-A SCHIMBAT? - Dezvoltarea spiritului de observație, a atenției, dezvoltarea selectivității stimulilor.

Copiii se vor așeza în cerc și unul dintre ei se va muta în centrul cercului. El/ea va prezenta modul în care este îmbrăcat/ă și accesoriile pe care le are. Apoi, copilul din interiorul cercului va părăsi camera și își va schimba hainele sau va renunța la un accesoriu. El/ea va reîntra în cerc, iar ceilalți participanți la joc vor ghici ce îmbrăcăminte sau accesoriu a înlocuit sau lipsește.

În cazul elevilor mai mari, jocul va deveni mai complicat, în cerc vor fi 2 sau 3 elevi care își vor schimba niște haine".

AMNESIA

Exersarea dialogului între personaje; formarea abilităților de manipulare a siluetei; Activitatea se bazează pe poveștile "Scufița Roșie" și "Cei trei purceluși". Poveștile sunt actualizate. Personajele vor fi alese. Noua poveste va fi dezvoltată în spatele ecranului pornind de la un nou scenariu. Vom folosi procesul de animație "Teatru de umbre". Se vor alege scene din ambele povești, în funcție de numărul de elevi. Dialogurile vor fi dezvoltate prin intermediul siluetelor. Fiecare elev va manipula silueta și va rosti un anumit text. Ideea de bază a noii povești este că lupul, după ce o întâlnește pe Scufița Roșie, are un accident în drum spre casa bunicii și se trezește într-o altă poveste".

CORPUL NOSTRU - Eurythmia

Copiii li se spune să spună o poveste doar cu ajutorul anumitor părți ale corpului".

RUTA IMAGINARĂ - Creativitate și imaginație

Coordonatorul creează un traseu imaginar marcat de un obiect (de exemplu, scaunul reprezintă casa, mingea reprezintă parcul, mâncarea reprezintă mâncarea). Copilul este apoi rugat să creeze un traseu care să acopere toate punctele unei povești".

PALABRAS - CREAREA UNUI MOMENT ARTISTIC - Creativitate și improvizație

Jocul se joacă în echipe de 4 persoane. Fiecare copil va primi câte o propoziție. Ei vor trebui să creeze o poveste cu personaje și acțiuni care să includă exact propozițiile de la început".

CUVÂNTUL INTERZIS - Imaginația

Jocul include exerciții de activare a vocabularului, a atenției voluntare și a imaginației. Copiii li se pun întrebări și trebuie să dea un răspuns în care să nu fie folosit un cuvânt, cuvântul interzis. Copiii trebuie să găsească alte formulări care reprezintă răspunsul la întrebarea pusă. Pentru a explica clar copilului ce trebuie să facă, se va da un exemplu.
Cuvântul interzis - primăvară
Întrebare: Când se topește zăpada?
Răspuns: În perioada de înflorire.
Întrebare: Când vin păsările migratoare?
Răspuns: Când copacii încep să înflorească.

GHICI ANIMALUL

Profesorul trebuie să se gândească la un animal și trebuie să spună mai întâi dacă este domestic sau sălbatic, ce mănâncă, dacă este o pasăre, un mamifer sau dacă este subacvatic. Copiii pot pune întrebări despre animal și trebuie să afle despre ce animal este vorba.

DA SAU NU - Atenție

Jocul se joacă între două sau mai multe persoane. Profesorul pune o întrebare, iar copiii nu pot răspunde cu da sau nu. Dacă răspund cu da sau nu, primesc pedeapsa. Dacă răspund da sau nu, primesc pedeapsa. Exemplu-întrebare corectă: "Ați fost în magazin?"

CUVINTE - SPONTANEITATE. Improvizație

Profesorul stabilește domeniul în care vor fi folosite cuvintele. De exemplu: nume de copii, de țări, de orașe, de flori, de animale, de obiecte de casă/școală/baie, nume de dulciuri/alimente etc.
Învățătorul aruncă mingea unui copil și, după ce acesta o prinde, spune un cuvânt în domeniul ales, apoi aruncă din nou mingea. După ce copiii au epuizat cuvintele dintr-un câmp, se creează un alt câmp".

RĂSPUNS CU ÎNTREBARE - Improvizație

Stabiliți un cadru pentru joc (de exemplu, autobuz, magazine, parc, spital etc.). Unul dintre copii este ales să se așeze în centru și să pregătească scena. Următorul care intră în scenă trebuie să pună o întrebare. Celălalt trebuie să răspundă cu o întrebare. Și așa mai departe, până când unul dintre participanți nu răspunde la o întrebare și este înlocuit".

TOT CE E ÎNCONJURĂTOR - Atenție, Concentrare, Spontaneitate

Fiecare jucător, pe rând, a chemat câte un obiect din runda respectivă până când unul dintre jucători nu a mai găsit nici o rundă de obiecte noi. Alte categorii pot fi: tot ceea ce este albastru, tot ceea ce poate fi umplut cu apă, tot ceea ce se scufundă.

MAȘINĂ DE SCRIERE - Creativitate, coordonare, atenție

Unul dintre copii stă în centru cu spatele (scriitorul). Ceilalți patru copii stau în spatele lui și trebuie să interpreteze ceea ce spune scriitorul (de exemplu, erau 4 îngeri, unul era fericit, unul era trist, unul era mic și unul era beat, primul înger a făcut...).

STORY - Imaginație, creativitate

Jocul se joacă în echipe de 4-5 copii. Aceștia aleg o poveste și trebuie să discute despre acest subiect. La semnalul riglei, povestirea se oprește, iar următoarea o reia de unde a rămas. Pentru a face lucrurile mai complicate, se trage o carte".

CÂNTĂREAȚA ȘI MÂINILE - Improvizație

Unul dintre participanți este povestitorul și își alege o meserie (brutar, frizer etc.) și trebuie să descrie o zi de lucru. În spatele lui, un alt copil joacă rolul mâinilor povestitorului. Mâinile trebuie să se miște în direcția opusă poveștii".

DE CE? - Imaginația

Copiii sau coordonatorul îi vor adresa copilului o întrebare. Întrebarea va începe cu "De ce", iar el/ea trebuie să răspundă foarte repede, începând cu "Pentru că"

MIME ON CRAFTS - Creativitate și Eurythmics

Copilul trebuie să imite o meserie, iar ceilalți trebuie să o ghicească. La început, dacă nu se poate gândi la un loc de muncă, coordonatorul îi va găsi unul.

CUM SE RESTAUREAZĂ MODELUL - Memorie

Coordonatorul prezintă un model format din obiecte, apoi îi cere copilului să se întoarcă și să schimbe modelul, cerându-i să recupereze".

OBIECTE ÎN MEMORIE - Memorie

Coordonatorul așează aproximativ 10 obiecte pe o masă și îi cere copilului să le privească cu atenție. Apoi se acoperă și copilul trebuie să spună câte obiecte sunt pe masă".

EMOȚII ÎN CUVINTE - Creativitate, memorie

Se aleg vocalele a, e, i, o, u. Fiecare vocală reprezintă o stare (de exemplu, eu dorm, E - sunt neliniștit, I - sunt curios, O - sunt nervos, U - sunt fericit). Apoi, coordonatorul va rosti cuvinte care încep cu vocala respectivă, iar copilul va trebui să interpreteze starea impusă".

IMPROVISED MOMENT - Improvizație

Coordonatorul distribuie rolurile și apoi copiii intră în scenă atunci când aud numele și fac ceea ce spune coordonatorul, dar rămâne la libera alegere a copilului care îl va rosti.

PRIETENUL IMAGINAR - Imaginație, creativitate

Copiii sunt rugați să creeze un prieten imaginar (pentru început, sunt ajutați cu o imagine sau un balon desenat sub forma unei fete) și trebuie să creeze o poveste. Joacă în echipe

CUM POT SĂ MĂ CALMEZ?

Acest joc urmărește să ofere alternative la comportamente dezirabile, înlocuind furia cu situații mult mai plăcute.



Pictogramele autorului: Sergio Palao
Sursa: [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org)
Licența: CC (BY-NC-SA)roperty: Gobierno de Aragón (Spania)

INIMĂ SĂNĂTOASĂ

OBIECTIVE	Social-emoțional Recunoașterea și ajustarea sentimentelor
MATERIALE	Borcan Tabela de marcaj Pompoane
DEZVOLTARE	<p>Luați un borcan și scrieți numerele de la 1 la 5 pe o parte a borcanului. O culoare desemnează o emoție. Discutați despre ceea ce declanșează emoția pe măsură ce puneți pompoanele în borcan.</p> <p>De exemplu, copilul este supărat pentru că și-a pierdut jucăria preferată; rugați-l să vă spună cum se simte, trist, furios etc. în timp ce pune bilele în borcan. Dacă continuă să umple borcanul peste nivelul la care v-ați așteptat pentru acea emoție, vorbiți cu copilul despre faptul că acea emoție a devenit mai mare decât ar trebui să fie și apoi luați un alt borcan pentru sentimentele calme și fericite. Aflați împreună cu copilul ce anume îi produce starea de calm sau de bucurie atunci când pune pompoanele în borcan. Apoi întoarceți-vă la borcanul cu sentimentele "furioase" și încercați să aflați dacă este dispus să scoată pompoanele.</p> <p>Dacă un copil este prea furios pentru a pune bilele în borcan, lăsați-l să le arunce, pur și simplu pentru a scăpa de unele frustrări.</p> <p>Copilul va vedea că sentimentele sale sunt validate și va începe să înțeleagă cum să gestioneze emoțiile puternice.</p>

CUM SE SPUNE? - Joc educațional

Cunoaștem expresia "Nu contează ce spui, ci cum spui". Deși tonul vocii și limbajul non-verbal sunt adesea intenționate, există multe momente în care nu sunt intenționate (copilul nu este conștient sau este prea emoționat pentru a ști cum să reacționeze), oferindu-i copilului posibilitatea de a înțelege impactul pe care îl are adresarea către ceilalți poate fi începutul dezvoltării empatiei.

Primul jucător învârte roata; se va opri la un ton de voce și la o culoare. El alege o carte de aceeași culoare, pe care sunt scrise afirmații simple și generale.

Următorul jucător citește afirmația scrisă pe carte despre melodia reprezentată pe roată (supărat, enervat, fericit, calm, liniștit, fluierând).

Jucătorul care o citește plasează cartea pe o planșă în locul potrivit, cu emoția simțită pe tonul colegului său. Dacă s-a simțit mulțumit, primul jucător vine în față cu o cutie.

Se discută impactul și importanța vocii, a feței și a limbajului non-verbal.

INIMĂ SĂNĂTOASĂ	
OBIECTIVE	Să identifice modul în care comportamentul nostru afectează sentimentele celorlalți.
MATERIAL	O inimă roșie decupată dintr-o foaie de hârtie A4 pentru fiecare participant.
DEZVOLTARE	<p>Enumerați pe tablă 21 de comentarii jignitoare pe care elevii le-au auzit sau pe care le-au folosit vreodată pentru a se adresa altora. De exemplu, "nu ați fost invitat", "nu aveți un loc de muncă la noi" etc. Acestea sunt enumerate fără a face referire la o anumită persoană.</p> <p>Apoi, faceți o listă cu 21 de afirmații pozitive pe care le-au auzit sau le-au exprimat altora. Încurajați-i să se gândească la lucruri care îi ajută atunci când sunt speriați, singuri, furioși, excluși, nesiguri.</p> <p>Apoi, citiți lista de cuvinte jignitoare. De fiecare dată când citiți o expresie jignitoare, rugați-i pe copii să se aplece pentru a îndoii inima în fața lor (după ce ați citit câteva propoziții, verificați dacă toată lumea a făcut îndoirea corectă). Inimile arată un pic diferit, dar toate au cicatrici.</p> <p>Veți citi lista de expresii frumoase. Regulile sunt următoarele: după fiecare 7 lucruri frumoase diferite, cereți elevilor să desfacă curba inimii.</p> <p>Discuții:</p> <p>Împărtășiți cu clasa că este nevoie de cel puțin 7 lucruri frumoase pentru a elimina un comentariu negativ.</p> <p>Chiar dacă pliem toate pliurile, urmele rămân.</p>

Metodologie și resurse materiale

Metodologie

Explicație
Conversație
Demonstrație
Observație
Jocuri de rol
Dramatizare
Joc educațional
Exercițiu

Materiale

Recuzită și măști de teatru
Fișe informative despre emoții
Fotografii și ilustrații
Cărți, foi
Cutii de carton, hârtie colorată
Creioane, foarfeci, lipici
Bețe, materiale textile
Imprimantă, pistol de sudură, plastifiant.

Abilități sociale

Competențele sociale sunt unul dintre pilonii învățării pentru elevii noștri. Dificultățile pe care le întâmpină în rezolvarea conflictelor, în gestionarea corectă a interacțiunilor cu ceilalți, în accesul la diferite domenii în afara vieții școlare și familiale etc. fac ca abilitățile sociale să fie esențiale pentru ca ei să se adapteze bine în toate domeniile: social, prietenii, muncă, familie, școală etc.

Competențele sociale nu sunt norme comportamentale, nici trăsături de personalitate, ele sunt, într-un procent foarte mare, rezultatul învățării.

Lipsa de interacțiune socială a elevilor noștri, în afara mediului familial și școlar, întărește intervenția școlii în învățarea unor comportamente care să genereze o bună și corectă adaptare socială a elevilor noștri.

Obiective General

- 1.- Să genereze abilități de rezolvare a conflictelor.
- 2.- Utilizarea asertivității în relațiile noastre sociale
- 3.- Să atingă un grad de autocunoaștere în conformitate cu abilitățile lor.
- 4.- Să lucreze asupra abilităților pentru a obține stima de sine.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ PRIVIND NIVELURILE DE HANDICAP

1. Generează abilități de rezolvare a conflictelor.

NIVEL ID Dizabilități severe	NIVELUL IModerate Dizabilități
1.1.- Respectarea rândurilor de vorbire.	1.1.- Să înțeleagă perspective diferite, acceptând și respectând manifestările de sentimente, emoții și nevoi ale celorlalți.
1.2.- Să dezvolte obiceiuri, atitudini și obișnuințe de colaborare și ajutor.	1.2.- Să știe să îi asculte și să îi înțeleagă pe ceilalți.
1.3.- Recunoașterea erorilor.	
1.4.- Lucrul în grup.	

2. Să folosim asertivitatea în relațiile noastre sociale.

NIVELUL ID Dizabilități severe	NIVELUL IModerate Dizabilități
1.1.- Nu vă descurajați în fața eșecurilor sau a greșelilor.	1.1.- Învățați să spuneți "nu" fără să vă fie rușine
1.2.- Fiind optimist	1.2.- Faceți critici constructive
1.3.- Îndrăznește să faci lucruri noi.	1.3.- Atingerea obiectivelor fără a jigni pe nimeni.

3.- să atingă un grad de autocunoaștere în conformitate cu capacitățile lor.

NIVELUL ID Dizabilități severe	NIVELUL IModerate Dizabilități
1.1.- Exprimați sentimentele și emoțiile prin cuvinte și prin corp.	1.1.- Cunoașterea de sine și prețuirea de sine.
1.2.- Recunoașterea propriilor gusturi și preferințe.	1.2.- Vorbirea despre sine: prezentarea, exprimarea preferințelor și a sentimentelor.
	1.3.- Respectul și încrederea în ceilalți și în sine.

4.-. Lucrul pe abilități pentru a obține stima de sine.

NIVELUL ID Dizabilități severe	NIVELUL IModerate Dizabilități
1.1.- Acceptarea și mulțumirea de sine.	1.1.- Recunoașterea propriilor realizări și greșeli.
1.2.- Depășirea dificultăților.	1.2.- Apreciați-vă și luați inițiativă.
1.3.- Exprimă sentimente, emoții și nevoi prin intermediul limbajului verbal și nonverbal.	1.3.- Să știi cum să te aperi

Activități de învățare

ACTIVITĂȚI, EXERCITII ȘI JOCURI DRAMATICE PENTRU A LUCRA ASUPRA ABILITĂȚILOR SOCIALE

OBIECTIVE

- Să ne îmbunătățim creativitatea și abilitățile personale.
- Dezvoltarea imaginației noastre.
- Stimulați spontaneitatea.
- Creșterea percepției și a sensibilității.
- Încurajați eliminarea complexelor și a inhibițiilor.
- Consolidarea autonomiei, a stimei de sine și a personalității.

CRITERII METODOLOGICE

Profesorul îi va determina pe elevi să inițieze, să motiveze și să ghideze jocul, să încurajeze creativitatea celorlalți, având capacitatea de a deveni în multe momente participant la activitate.

Este esențial ca profesorul să asculte, să stimuleze și să ghideze jocul într-un mod liber. El/ea nu evaluează executarea corectă sau incorectă a exercițiilor, ci îi ajută pe elevi să rectifice, să modifice și să îmbunătățească executarea activităților.

Participanții ar trebui să fie conștienți de greșelile lor și să își formeze o opinie despre munca lor.

Activitățile nu vor fi un scop în sine, ci vor fi întotdeauna un mijloc de dezvoltare a abilităților sociale.

Vom începe întotdeauna sesiunile de activitate cu exerciții care ne ajută să ne relaxăm, să respirăm, să ne îmbunătățim atenția și concentrarea, să ne dezvoltăm sensibilitatea organelor senzoriale și să ne îmbunătățim calitatea percepțiilor.

EXERCITIU: Relaxare musculară și relaxare

10 minute. Contactul cu spațiul în care trebuie să lucrăm.

PROCEDURĂ

Pășești prin spațiu cu un obiectiv important, ales de tine. Profesorul poate sugera câteva obiective, dacă este necesar, de exemplu, să mergă la o întâlnire amoroasă foarte importantă; să mergă să prindă un tren în cinci minute etc. Când toți elevii au început să mergă, fiecare cu obiectivul său specific, profesorul va da câteva ordine pe care toți trebuie să le urmeze:

- O palmă: toți paralizați.
- Două bătăi de palme: revenim la situația inițială.
- Spunând **aua**: un salt în sus.
- Spunând **ma**: atingem pământul cu o mână.
- În a spune **voy**: mergem în mișcare rapidă.
- Spunând **hei**: mergem cu încetinitorul.

Atunci când cineva face o greșală, acesta va fi eliminat și va conduce jocul ca și cum ar fi profesorul.

Jocul se termină atunci când rămâne un singur participant.

EXERCITIU: Relaxarea întregului corp și eliberarea tensiunii

5 minute. Toate.

PROCEDURĂ

Jumătate dintre membrii grupului stau la un capăt al spațiului, unul lângă altul. Cealaltă jumătate se află la celălalt capăt, în aceeași poziție. Cele două grupuri se deplasează în același timp până la capătul opus al spațiului și apoi revin în poziția inițială. Modul în care trebuie să te miști în acest exercițiu este următorul: îți miști picioarele și brațele în stil kung fu, ca și cum te-ai lupta cu cineva imaginar. Participanții nu trebuie să atingă sau să se ciocnească cu membrele de la celălalt capăt, deoarece se vor intersecta față în față cu acestea.

Aceste mișcări pot fi însoțite de un strigăt sau de un sunet pentru a ajuta la eliberarea tensiunii.

EXERCITIU: Învățați să respirați corect și deveniți conștienți de propria respirație.

Între 10 și 15 minute într-o ședință de o oră. Toate. Diverse exerciții.

PROCEDURĂ

- Ochii sunt închiși pentru a deveni mai conștienți de respirație și pentru a ne concentra mai mult.
- Inspiră și ridică brațele, apoi expiră și coboară brațele. Repetați exercițiile de încă cinci ori.
- Toată lumea stă în cerc, iar profesorul stă între ei. Inspiră și apleacă-te la talie spre stânga, îndoind brațul drept spre stânga deasupra capului. Expirați și reveniți la poziția de plecare. Repetați exercițiul de cinci ori pe fiecare parte.
- Toată lumea stă în cerc, iar profesorul stă între ei. Inspiră și îndoiaie corpul ca și cum ar atârna de talie, cu capul și brațele de asemenea relaxate. Expirați și reveniți la poziția de plecare. Repetați exercițiul de cinci ori.

ACTIVITĂȚI INDIVIDUALE

Stimulează creativitatea și imaginația. Dezvoltarea abilităților de rezolvare a conflictelor.

Între 10 și 15 minute.

METODOLOGIE

Înainte de a începe activitatea, profesorul trebuie să le reamintească elevilor că:

- Ar trebui să se țină mereu de obiectiv și să încerce toate căile posibile pentru a-l atinge.
- Aceștia nu sunt obligați să vorbească, ci ar trebui să o facă doar dacă simt că este necesar. Mulți oameni nu vorbesc atunci când sunt singuri, în timp ce alții vorbesc tot timpul.
- Ei nu ar trebui să fie conștienți de public. Ei vor încerca să se comporte ca și cum ar fi cu adevărat singuri.
- Pentru profesor: ar trebui să întrerupeți o improvizație atunci când observați acest lucru:
 - Improvizația și-a atins scopul.
 - Improvizația devine repetitivă și nu-și atinge scopul.
 - Improvizația depășește timpul alocat.
 - Actorul ratează ținta.

EXERCIȚII

- Vii acasă de la școală, foarte obosit și cu o nevoie urgentă de a merge la toaletă. Nu este nimeni acasă. Căutați cheile pentru a intra în casă, dar nu le găsiți.
- Sunteți singur acasă și vă uitați la televizor și deodată auziți un zgomot în bucătărie. Se pare că cineva încearcă să intre pe fereastra de la bucătărie. Te duci să suni la poliție, dar singurul telefon din casă este chiar în bucătărie. Vrei să ieși pe ușa din față, dar aceasta este încuiată în mod misterios.
- Ești la dietă. Ai slăbit trei kilograme într-o săptămână și ești foarte mândru, dar mai ai de slăbit. Deschizi frigiderul și vezi o bucată de tort de ciocolată pe care l-a făcut mama ta. Niciodată nu ai putut rezista tortului de ciocolată.
- Ajungeți la școală. Trebuie să returnezi un bilet semnat de părinți pentru a merge într-o excursie. Căutați biletul și nu-l găsiți.

ACTIVITĂȚI CU DOUĂ PERSONAJE

**Învățarea de a face alegeri și de a lua decizii. Încercarea de a rezolva probleme.
Acceptarea ideilor celorlalți. Îmbunătățirea exprimării orale.**

Între 10 și 15 minute.

METODOLOGIE

Înainte de a începe activitatea, profesorul trebuie să le reamintească elevilor că:

- Actorul/actrița trebuie să fie întotdeauna foarte clar în privința obiectivului și să nu-l piardă din vedere. Dacă avem un obiectiv clar, scena va avansa și se va dezvolta corect.
- Actorul trebuie să se concentreze asupra celuilalt actor și nu asupra publicului. Ei nu trebuie să joace pentru public, ci pentru partenerul lor de scenă.
- Propunerile partenerului trebuie să fie acceptate.
- Actorul trebuie să își păstreze obiectivul până la sfârșit, până când profesorul indică faptul că activitatea s-a încheiat.
- Este foarte important ca profesorul să dea obiectivele fiecărui elev în parte. Elevii nu ar trebui să cunoască obiectivele celorlalți.

EXERCIȚII

- O elevă îi cere surorii sale o rochie nouă pentru a ieși în oraș cu o prietenă de care este foarte interesată. Sora ei nu a purtat încă rochia, deoarece este pentru o nuntă care va avea loc a doua zi.

-
- Un prieten vă spune că și-a văzut prietena cu un alt tip cu o zi înainte. Prietenul nu-l crede și crede că prietenul său este gelos pentru că nu are o prietenă și că vrea să-i ia prietena.
 - O colegă de cameră vrea să-și petreacă weekendul la tine acasă, dar mama ta nu o cunoaște și nu este de acord ca ea să-și petreacă weekendul la tine acasă.
 - Un coleg de clasă de la școală mi-a propus să ieșim în cuplu în afara școlii. Dar nu-mi place de el, nu-mi place de el.

ACTIVITĂȚI COLECTIVE

Învățarea de a face alegeri și de a lua decizii. Încercarea de a rezolva probleme. Acceptarea ideilor celorlalți. Îmbunătățirea exprimării orale Dezvoltarea caracterului, învățarea de a-i asculta pe ceilalți.

Între 10 și 15 minute.

METODOLOGIE

Înainte de a începe activitatea, profesorul trebuie să le reamintească elevilor că:

- Actorul/actrița trebuie să fie întotdeauna foarte clar în privința obiectivului și să nu-l piardă din vedere. Dacă avem un obiectiv clar, scena va avansa și se va dezvolta corect.
- Actorul trebuie să se concentreze asupra celuilalt actor și nu asupra publicului. Ei nu trebuie să joace pentru public, ci pentru partenerul lor de scenă.
- Trebuie să acceptăm propunerile partenerilor noștri.
- Actorul trebuie să își păstreze obiectivul până la sfârșit, până când profesorul indică faptul că activitatea s-a încheiat.
- Este foarte important ca profesorul să dea obiectivele fiecărui elev în parte. Elevii nu ar trebui să cunoască obiectivele celorlalți.
- Lăsați-i pe alții să vorbească și să intervină la momentul potrivit. Nu vorbiți în același timp cu ceilalți.

EXERCIȚII

- La școală. Ne aflăm într-o sală de clasă. Profesorul vine în clasă și elimină o ieșire neanunțată din exterior. Unele persoane nu sunt de acord cu măsura și îl sună pe director.
- Prima zi de vânzări. Este prima zi de reduceri într-un magazin de haine. Toți elevii joacă rolul de clienți, cu excepția unuia care este vânzător și a unuia care este paznic. Doi bărbați se ceartă pentru același articol de îmbrăcăminte, iar o femeie a furat o fustă, o poartă și neagă că a furat-o.
- Familia. O familie formată din tată, mamă și două surori. Una dintre surori le spune pentru prima dată părinților ei că are un prieten. Părinții susțin că este prea tânără pentru a avea un iubit și nu vor ca ea să iasă cu el.
- La locul de muncă. Cineva a anunțat managerul că pleacă mai devreme de la serviciu. Toată lumea acuză o persoană în mod special, iar aceasta se apără de acuzații.

Comunicare

Propunerea noastră de activități teatrale și expresive, cu valoare pedagogică, este orientată spre favorizarea integrării și socializării în cadrul grupului clasă, urmărind să facă din aceasta o realitate complexă și multidimensională, oferind momente capabile să îmbine dimensiunea artistică cu cea expresivă și relațională.

Din această perspectivă, teatrul reprezintă o oportunitate de comparație și de extindere a cunoștințelor pentru toți, satisface nevoia de comunicare și facilitează exprimarea emoțiilor, a dorințelor și a potențialului creativ. Prin teatru, este posibil să se creeze o dimensiune a înțelegerii în care diversitatea este exprimată și transformată în resurse.

Vom folosi tehnici teatrale pentru a crea un context de învățare folosind corpul și emoțiile ca materie primă.

Obiective Generalități

Promovarea bunăstării psiho-fizice și sociale a copilului într-o experiență educativă prin teatru.

Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare

Construirea de relații, devenirea autonomiei, creșterea stimei de sine

Structurarea unei mentalități pozitive, autoevaluare

Încurajarea descoperirii și dezvoltării potențialului expresiv prin gesturi, culori, obiecte, sunet și mișcări corporale.

Descoperirea unor moduri de exprimare alternative la cele convenționale

Îmbunătățirea relațiilor în cadrul grupului

Promovarea cooperării și integrării între oameni

Activități de învățare

Comunicarea emoțiilor și sentimentelor

Dezvoltarea imaginației prin improvizație

Să se orienteze în spațiul scenic în raport cu oamenii, obiectele, luminile și sunetele.

Creșterea controlului și exprimării gesturilor corporale și a expresiilor faciale.

Înțelegerea valorilor care stau la baza activităților desfășurate

Învățarea de a se mișca în spațiu

Învățarea de a relaționa cu partenerul și cu grupul mic

Învățarea de a se mișca în funcție de un ritm

Învățând să te miști în funcție de vreme

Utilizarea corpului ca instrument de comunicare

Conținut

Primul nivel "să ne implicăm": relaxare, poziționare în spațiu, lucru cu expresia corporală, explorarea simțurilor și a emoțiilor.

Al doilea nivel "să trecem la treabă": improvizație liberă și ghidată, interpretare ghidată.

Al treilea nivel "să mergem pe scenă": pregătirea pentru un spectacol

Metodologie

Prin experimentarea cu potențialul corpului, explorarea spațiului și a relațiilor cu ceilalți, prin imitație și improvizație, fiecare elev va fi capabil să ajungă la o mai mare și mai profundă înțelegere de sine.

Cursul va fi dezvoltat în jurul temei limbajului non-verbal, prin activități distractive și creative care să le permită copiilor să experimenteze școala ca pe un loc primitiv.

Resurse

Materiale audiovizuale (muzică, imagini)

- Ordenator
- Videoproiector
- Camera foto
- Culori fosforescente
- Carton colorat
- Țesătură colorată
- Negru în general
- Pantofi și mănuși albe

Acest document a fost elaborat cu ocazia proiectului Erasmus+ "Artele spectacolului și diversitatea funcțională".

Este un curriculum deschis, modificabil, extensibil și toate acele operațiuni care îl îmbunătățesc pentru utilizare ulterioară.

Nu este necesar să se notifice autorilor orice modificare adusă documentului.



**I.I.S.S. ETTORE MAJORANA
GENZANO DI LUCANIA
ITALIA**