

Teste rezolvate pentru reușita la examenul de titularizare în învățământul preșcolar

Cristina Scurtu

Camelia Vlad



www.portalinvatamant.ro

Testul nr. 1

SUBIECTUL I

(30 de puncte)

A. LIMBA ROMÂNĂ – 15 puncte

Se dă textul:

Era cam de o vârstă cu mine, dar nu chiar atât de în vârstă cum îl arăta o expresie parcă prea potolită în privire și pe chipul său lat, rotund ca o pâine țărănească. Mă plimbam prin parc și l-am văzut de departe, după mers și apoi după surâsul larg care-i lumina chipul, că e un om în primul rând comunicativ și cu suflet încăpător, își permite să-și arate bucuria care îl stăpânea, deși privirea inteligentă dovedea că știe că oamenii au treburile lor și poate nu le arde de unul care părea să n-aibă niciuna și să fie extrem de încântat și de mulțumit de sine. Nu am decât foarte rar reacții spontane, dar de astă dată eram sigur că nu dau greș. Mi-am încetinit pașii. El s-a uitat la mine drept și i-a încetinit și el. Am surâs. „Sunteți vesel!” i-am spus. A surâs și el, confirmând, și-a ridicat fruntea mai sus, gest care sugera că atunci când omul vorbește are nevoie de perspectivă să-și pună, ca să zic așa, interlocutorul în peisaj! (gest pe care aveam apoi să-l îndrăgesc foarte tare la el fiindcă aveam să descopăr că în acea clipă el gândea, nu-i ieșeau cuvintele din gură doar să exprime ceva previzibil) și mi-a răspuns cu o uimire de sine și cu o sinceritate în glas, ca și când s-ar fi întâlnit cu un prieten: „Păi dacă am scăpat de belea?” Se vede că ați scăpat prin proprie voință.” „Este foarte exact ceea ce spuneți dumneavoastră!”

(Marin Preda, *Cel mai iubit dintre pământeni*)

Scrieți, pe foaia de concurs, răspunsul la fiecare dintre următoarele cerințe:

1. Menționați câte un sinonim potrivit pentru sensul din text al cuvintelor: *potolită*, *a surâde*.
2. Scrieți câte două cuvinte care aparțin familiei lexicale a verbului *a se plimba*.
3. Precizați valoarea morfologică a cuvintelor subliniate în enunțul: *A surâs și el, confirmând, și-a ridicat fruntea mai sus, gest care sugera că atunci când omul vorbește are nevoie de perspectivă să-și pună, ca să zic așa, interlocutorul în peisaj!*
4. Rescrieți, din textul dat, un atribut adjectival și un complement indirect.
5. Explicați rolul cratimei în structura: *nu-i*.
6. Construiți câte un enunț în care să folosiți corect următoarele omofone, fără a le modifica forma: *s-a/sa, i-a/ia*.

B. LITERATURA ROMÂNĂ – 15 puncte

Redactați un eseu de 300-400 de cuvinte, în care să evidențiați *particularitățile basmului* specificat în programa de concurs, ca specie literară a genului epic.

În elaborarea eseului, veți avea în vedere basmul specificat în programa de concurs, ținând cont de următoarele repere:

- precizarea a două trăsături ale basmului, ca specie literară a genului epic;
- exemplificarea celor două trăsături ale basmului specificat în programa de concurs, prin valorificarea conținutului acestuia;

- ilustrarea a două elemente de construcție a discursului narativ (de exemplu: acțiune, temă, conflict, momentele subiectului, incipit, final, moduri de expunere, repere spațiale, repere temporale etc.);
- prezentarea statutului social, psihologic, moral etc. al unui personaj din basmul specificat în programa de concurs;
- exprimarea argumentată a unui punct de vedere cu privire la mesajul basmului selectat.

Notă: Ordinea integrării reperelor în cuprinsul eseului este la alegere.

Pentru **conținutul** eseului veți primi **10 puncte** (câte 2 puncte pentru fiecare reper), iar pentru **redactarea** eseului veți primi **5 puncte** (organizarea ideilor în scris – 1 punct; utilizarea limbii literare – 1 punct; abilități de analiză și de argumentare – 1 punct; ortografie, punctuație, așezare în pagină și lizibilitate – 1 punct; încadrare în limita de spațiu indicată – 1 punct).

În vederea acordării punctajului pentru redactare, eseul trebuie să aibă minimum 300 de cuvinte și să dezvolte subiectul propus.

SUBIECTUL al II-lea

(30 de puncte)

Redactați un eseu structurat, de maximum două pagini, cu titlul *Predarea și educația timpurie*. În elaborarea eseului, veți avea în vedere următoarele aspecte:

- definirea conceptelor *predare* și *educație timpurie*;
- enumerarea competențelor ce transformă actul de predare într-un succes atât pentru educator, cât și pentru copii.

Notă: Ordinea integrării reperelor în cuprinsul eseului este la alegere.

Pentru **redactarea** eseului veți primi **10 puncte** (organizarea ideilor în scris – 3 puncte; abilități de analiză și de argumentare – 4 puncte; ortografie, punctuație, așezare în pagină și lizibilitate – 2 puncte; încadrare în limita de spațiu indicată – 1 punct).

În vederea acordării punctajului pentru redactare, eseul trebuie să aibă minimum o pagină.

SUBIECTUL al III-lea

(30 de puncte)

1. Prezentați **valoarea educativă a jocului senzorial la vârsta preșcolară**, având în vedere următoarele repere:

- definirea conceptului de *joc senzorial* la vârsta preșcolară;
- descrierea unui joc senzorial pentru grupa de vârstă 5-6 ani, domeniul *Științe*.

2. a) Definiți **conceptul de evaluare în învățământul preșcolar**, ca element component al unei activități instructiv-educative în grădinița de copii.

- b) Prezentați funcțiile evaluării în învățământul preșcolar, ținând cont de următoarele repere:
 - precizarea a două funcții ale evaluării;
 - descrierea uneia dintre funcțiile precizate, punând accentul pe utilizarea acesteia în învățământul preșcolar.

SUGESTII DE REZOLVĂRI

Testul nr. 1

SUBIECTUL I

(30 de puncte)

A. LIMBA ROMÂNĂ – 15 puncte

1. *potolită* – calmă, *a surâde* – a zâmbi.
2. plimbare, plimbăreț.
3. *și*- pronume reflexiv, *sugera* – verb predicativ, *așa* – adverb de mod
4. pâine *țărănească* – atribut adjectival, nu *le arde de unul* – complement indirect
5. Cratima face legătura între două părți de vorbire diferite: adverbul negativ *nu*- și pronumele personal *-i*.
6. După cele aflate, el *s-a* lămurit repede în privința sincerității amicilor săi.
Prietenul *sa* i-a recomandat această carte.
I-a spus adevărul dureros, în speranța să obțină de la el reacția așteptată.
Sperând ca de data aceasta să aibă succes, el *ia* o carte de joc de pe masă.

B. LITERATURA ROMÂNĂ – 15 puncte

Redactați un eseu de 300-400 de cuvinte, în care să evidențiați *particularitățile basmului* specificat în programa de concurs, ca specie literară a genului epic.

Povestea lui Harap-Alb, de Ion Creangă

Povestea lui Harap-Alb este considerată cea mai reușită creație de inspirație fantastică a lui Ion Creangă, fiind văzută de O. Bârlea drept: „cel mai frumos basm al lui Creangă și din întreaga noastră literatură”.

Basmul *Povestea lui Harap-Alb* a fost publicat în revista *Convorbiri literare*, în august 1877.

Basmul este o operă epică în proză sau în versuri care dezvoltă tema luptei dintre bine și rău la care iau parte personaje simbolice sau care au trăsături fantastice, supranaturale. Basmul are un rol didactic și moralizator.

Titlul basmului are o funcție de anticipare prin sugestia de parcurs existențial spectaculos al eroului, subliniat prin substantivul *povestea*. Totodată, numele protagonistului constituie un oximoron, prin reunirea a două trăsături contrare, harap și alb; aceste atribute prezintă condiția specială a eroului care acceptă să fie sluga Spânului (harap), în vederea depășirii stadiului de neofit (statut subliniat prin termenul „alb”).

Basmul lui Creangă respectă tiparul narativ specific acestui tip de scriere, prin structurarea scenariului epic în patru secvențe: înregistrarea stării de echilibru (un crai avea trei feciori); perturbarea stării de echilibru (Împăratul Verde, fratele craiului, nu are moștenitori la tron și cere un nepot să îl urmeze la împărăție); acțiunea de restabilire a echilibrului, reprezentând secvența cea mai întinsă (mezinul craiului pleacă spre unchiul sau și trece de probele inițiatice); reinstalarea echilibrului (Harap-Alb devine împărat și se însoară cu fata împăratului Roș). Ca în orice basm, reperele temporale și spațiale sunt vagi, nedefinite: „Amu cică era odată într-o țară un craiu care avea trei feciori.”

În textul basmului sunt reprezentate toate momentele subiectului, de la expozițiunea, în care sunt prezentate personajele basmului, la intrigă, desemnată de cererea împăratului Verde, la desfășurarea acțiunii, în care se prezintă peripețiile lui Harap-Alb și până la deznodământul în care, în mod firesc, protagonistul devine biruitor și își primește răsplata.

Deși este un basm cult, creația lui Ion Creangă păstrează câteva dintre elementele, motivele și formulele caracteristice creației folclorice: călătoria, legământul ca urmare a vicleșugului, probele, demascarea impostorului, căsătoria; sunt prezente, de asemenea: formulele inițiale mediane și finale, personajele ajutoare: calul năzdrăvan, Sfânta Duminică, obiectele magice: apa vie, apa moartă, smicelele de măr.

Cifra trei, având conotație magică, se repetă de mai multe ori în text, ca element de triplicare: confruntările fiilor de crai cu ursul sunt în număr de trei, la fel aparițiile Spânului, probele la care Spânul îl supune pe Harap-Alb (salatele ursului, pietrele prețioase ale cerbului, aducerea fetei împăratului Roș); încercările prin care îl provoacă împăratul Roș (casa de fier, ospățul pantagruelic, separarea macului de nisip), probele la care îl supune fata însăși (s-o păzească, s-o identifice, să aducă apă vie și apă moartă) sunt un multiplu de trei.

Conținutul basmului lui Ion Creangă dezvoltă mai multe teme, tema secundară fiind aceea a maturizării eroului, textul fiind, prin relatarea aventurilor eroului, care se pregătește să devină împărat, un Bildungsroman. Cele două personaje principale sunt, totodată, protagonist și antagonist și dau viață principiilor etice antagonice din basm, binele și răul. Rolul Spânului devine complex în basmul lui Creangă, el fiind imaginea răului necesar, un pedagog sever, care îl supune pe mezinul craiului la probe dificile, pentru a-l căli și a-l forma în vederea obținerii rangului de împărat. Conflictul principal al basmului este de ordin exterior și are loc între Spân și Harap-Alb. Protagonistul duce, în același timp, o luptă interioară, cu sine, pe parcursul drumului, când trece de la starea de neinițiat la cea de inițiat.

Deși cele două personaje se suprapun pe categoriile etice obișnuite din basm, ele reproduc structuri caracteriale mai apropiate de realitatea umană, întrucât Harap-Alb nu este o întruchipare absolută a binelui, având defecte și slăbiciuni omenești, iar spânul are și o trăsătură pozitivă, fiind maestrul spiritual și se dovedește benefic pentru evoluția eroului. Harap-Alb este un personaj rotund, care evoluează pe parcursul acțiunii, în timp ce Spânul este un personaj plat și nu-și modifică statutul social de-a lungul acțiunii.

Basmul urmărește evoluția spirituală a protagonistului. La început, tânărul este naiv și impulsiv, însă, pe parcurs, prin trecerea probelor, obține calitățile necesare dobândirii statutului de împărat. O dovadă a maturizării sale se observă în momentul în care se împrietenește cu cele cinci ființe supranaturale, intuind că-i vor fi de ajutor, în felul profund în care percepe oamenii, trecând de înfățișarea lor neobișnuită. Întâlnirea dintre protagonist și antagonist survine în momentul în care fiul craiului, „boboc de felul lui” se rătăcește în pădurea-labirint. Episodul semnificativ pentru sublinierea relației dintre cei doi este momentul descinderii în fântână. Mezinul craiului acceptă tovarășia craiului, pentru a ieși din pădure, dar este păcălit, când coboară în fântână. Această descindere este simbolică, pentru că tânărul intră ca un fecior de crai anonim și iese cu numele oferit de Spân, Harap-Alb, cu semnificația de slugă de rang nobil. Jurământul din fântână conține și condiția eliberării, care înseamnă sfârșitul inițierii.

În finalul basmului se pune capăt relației dintre cei doi, Spânul îl omoară pe Harap-Alb, pentru vina închipuită de a fi încălcat jurământul; Spânul, la rândul lui, este ucis de calul lui Harap-Alb, ca semn că inițierea s-a încheiat. Fata îl învie pe Harap-Alb, care își primește, după acest lung și greu drum al inițierii, răsplata promisă: împărăția și pe fata iubită.

Întreaga călătorie întreprinsă de Harap-Alb este un drum al evoluției interioare, al maturizării; în această odisee a eroului, rolul precumpănit îl deține Spânul care-l supune la probe grele, provocându-l să-și depășească limitele. Caracterul de basm cult și de Bildungsroman este vizibil prin complexitatea relației dintre cele două personaje.

Viziunea despre lume a scriitorului humuleștean îmbină narațiunea fantastică, umorul și oralitatea, sub formă unui discurs spontan, original. Elementele de supranatural ale basmului se încadrează în universal rural îndrăgit de autor și relatarea întâmplărilor se face în manieră realistă. Autorul alege categoria miraculosului din fantastic pentru că se potrivește mai bine lumii pe care o descrie și care nu este îndepărtată de realitatea cotidiană a vremii lui.

Stilul autorului se remarcă printr-o combinație reușită de umor, oralitate și selecție lingvistică nimerită. Umorul este generat de expresiile pleonastice, de enumerările hilare și rimate, de asocierile fonetice și lingvistice nepotrivite, de apelativele depreciative la adresa personajelor.

Oralitatea dovedește faptul că scriitorul a fost un mare auditiv, care a fost sensibil la redundanța sonoră, cu efect comic, la intonația vioaie, la repetiții și la interjecțiile sonore, unele chiar onomatopice.

Basmul *Povestea lui Harap-Alb* este o creație care confirmă geniul scriitorului moldovean prin imaginea verosimilă a lumii în care fantasticul și miraculosul sunt estompate, în favoarea umanului. Fantasticul servește ca introducere pentru universul ficțional în care se aduc în discuție concepte epice, morale și, fiind umanizat, prin comportamentul și limbajul personajelor facilitează reconstituirea unei lumi asemănătoare cu cea din textul *Amintirilor din copilărie*.

SUBIECTUL al II-lea

(30 de puncte)

Redactați un eseu structurat, de maximum două pagini, cu titlul *Predarea și educația timpurie*.

Deși suntem în prezența unor copii mici, într-o sală de grupă, în calitate de educatori, activitatea noastră de bază este tot predarea. E limpede că aceasta nu poate lua proporțiile predării specifice învățământului primar, întrucât ne raportăm la învățământul preșcolar, aflat sub semnul educației timpurii.

În cele ce urmează, în cuvinte proprii, definim cele două concepte enunțate în titlu și în preambul.

Prin *predare* înțelegem actul instructiv-educativ în baza căruia transmitem informații prelucrate cu scopul de a le forma copiilor o serie de competențe elementare, absolut indispensabile pe traseul educațional ulterior. (Când spunem *competență*, ne gândim la complexul de cunoștințe fundamentale, aptitudini și atitudini, atât de necesar pentru buna desfășurare a oricărui activități de învățare.) Pentru a fi de calitate, actul de predare trebuie efectuat după anumite proceduri și în anumite condiții riguros îndeplinite. Despre toate vorbim în exclusivitate de-a lungul temei.

Iar prin *educație timpurie* înțelegem perioada cuprinsă între 0 și 6 ani, vitală pentru evoluția fără limite în cele mai frumoase moduri. Primii 6 ani din viața copilului reprezintă perioada profund marcată de formarea și dezvoltarea proceselor psihice, fără de care integrarea lui în viața socială nu este posibilă.

Acesta este un concept relativ nou în literatura autohtonă de specialitate. Asupra lui s-a pus mai mult accent în țările dezvoltate, unde i s-a conștientizat importanța pentru întregul parcurs al copilului prin viața școlară și prin cea socio-profesională. Ca să fie una solidă, educația timpurie trebuie realizată între niște parametri strict determinați. Pe aceștia îi vedem strâns legați de predare, succedată firesc de în-

vățare. Fiind inerente pe traseul educațional, ambele acte trebuie puse în lumina unor factori de mediu favorabili evoluției umane.

Pornim de la premisa că subiectul educabil – în speță, preșcolarul – se află sub oblăduirea celor mai buni formatori ai săi: educatorul și părinții. În continuare, ne concentrăm atenția asupra educatorului, a cărui primă sarcină este să dirijeze corespunzător copilul pe drumul ce înlesnește trecerea între nivelurile caracteristice educației timpurii: ante- și preșcolar. Trecerea este mult ușurată de priceperea cu care educatorul tratează noul curriculum în materie. Concis zis, e imperios necesar să aibă educatorul permanent în vizor cele cinci domenii de dezvoltare, prevăzute expres în curriculum. Domeniile sunt așa de importante, întrucât privesc dezvoltarea: cognitivă, socio-emoțională, fizică, a sănătății, a igienei personale, a limbajului, a comunicării, a capacităților și atitudinilor în procesul de învățare. Cu alte cuvinte, educatorul trebuie să vizeze în mod constant stimularea copilului pe următoarele paliere: academic, psihomotor, afectiv, socio-comportamental. Cu cât sunt mai mult atinse pragurile lor superioare, cu atât mai bine pentru subiectul ce va intra ulterior în ciclul primar, când viața de mic școlar i se va ușura. Punctăm acest aspect relevant, știind că subiectul în discuție (preșcolarul) are de străbătut nu doar nivelul pre-elementar, ci și alte trei, în timp, adică nivelurile elementar, funcțional, dezvoltat.

Deducem considerentele din care educatorul trebuie să dea dovadă de profesionalism. În caz contrar, nu se ating țintele indicate în programa pentru educația timpurie. Știm că pe axa programei sunt fixate: domeniile de dezvoltare, dimensiunile dezvoltării și comportamentele ce trebuie să transpară din cele opt competențe-cheie formate ori în curs de formare.

Acestea fiind spuse, să revenim la predare – primul act din procesul de învățământ. Înainte de începerea sa, educatorul trebuie să țină totodată seama de planul de învățământ pentru educația timpurie și de metodologia lui de aplicare. În altă ordine de idei, în preșcolaritate, predarea se face ținându-se cont de prevederile planului (intervalul de vârstă, tipurile activităților educative, numărul orelor alocate pe zi și pe săptămână), respectiv de mențiunile metodologice. Privind lucrurile în substrat, educatorul mai trebuie să ia în calcul aceste aspecte:

- programul anual de studiu, structurat în baza temelor date sub formă de întrebări (Cine sunt/suntem? Când, cum și de ce se întâmplă? Cum este, a fost și va fi aici pe pământ? Cine și cum planifică/organizează o activitate? Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim? Ce și cum vreau să fiu?);
- proiectele tematice (maximum 7/an) prestabilite și scopurile lor;
- tipurile activităților de învățare (experiențiale, liber alese, jocuri, de dezvoltare personală);
- natura și recuzita fiecărui centru de învățare în care intră copiii dimineața și după-amiaza;
- particularitățile copiilor: temperamente, potențial (intelectual, afectiv, creativ), stiluri și ritmuri de învățare, stiluri de comunicare;
- principiile educației; evidențiem îndeosebi principiile ce promovează calitatea și accesibilitatea informației;
- formele de organizare potrivite pentru activitățile ce urmează a fi desfășurate (in- și outdoor);
- aspectele ce alcătuiesc momentele numite *rutine* și *tranziții*;
- elementele de joc folosite pentru a dinamiza copiii;
- tipul și recuzita necesară pentru activitățile după-amiezei, care pot fi: recuperatorii/ameliorative pe domenii experiențiale, recreative, liber alese, de cultivare a valorilor și aptitudinilor;
- stilul didactic de predare adecvat fiecărei situații de învățare;
- intuirea momentelor ce pot deveni oportunități de învățare;
- gândirea modurilor în care situațiile și oportunitățile de învățare sunt susceptibile să genereze ex-

periențe de învățare; în context, recomandabil este să se ia în seamă orice activitate extrașcolară sau extracurriculară – organizată prin prisma noilor educații; deopotrivă, și prin prisma proiectelor tematice;

→ conceperea felului în care se poate construi raportul de cauzalitate între nivelurile colaterale preșcolarității (antepreșcolaritate și școlaritate mică), avându-se în vedere ansamblul celor opt competențe-cheie.

Și totuși, reflecția asupra predării nu se oprește aici. În opinia noastră, indiferent de domeniul experiențial, educatorul trebuie să accentueze trei aspecte: educarea limbajului și jocul de rol. Educarea limbajului dezvoltă inteligența verbal-lingvistică, una atât de necesară pentru formarea competențelor de comunicare, cooperare și colaborare. Iar jocul de rol face trimitere spre teatrul educațional, atât de necesar pentru deprinderea vorbirii în public, odată cu depășirea tracului dat de reprezentația frontală.

În încheiere, să vedem ce competențe transformă predarea într-un succes pentru toți actorii ce joacă în sala de grupă (educatorul și copiii). Cele opt competențe agreeate la nivel european se înțeleg de la sine. Punctual, amintim unele derivate din acestea, știute sub denumirea de *competențele secolului XXI*, și anume: cooperarea, colaborarea, organizarea, gândirea, soluționarea problemelor, flexibilitatea, creativitatea. În viziunea proprie, pe fondul lor, scenariul didactic poate fi atât de bine dirijat de educator, încât, la finalul zilei, acesta poate bifa mulțumit obiectivele operaționale. În plus, educatorul trebuie să ateste că deține abilitățile de management al resurselor umane și capacitățile de a fi un bun animator și facilitator. Precizăm aici cuvântul *animator* deloc întâmplător, știind rolul jocului în viața copilului, indiferent de vârstă. Jocul e forma lui naturală de exprimare și dezvoltare. Pentru a răspunde nevoii firești de joacă, educatorul trebuie să îi vină copilului în întâmpinare cu acte teatrale, care să destindă atmosfera în grupul de învățare. Odată destins, copilul poate fi mai ușor implicat în sarcini de lucru și, totodată, mai receptiv la ceea ce îi transmite educatorul în calitate de formator, respectiv de facilitator.

Conchidem că predarea este o activitate esențială, oricare ar fi nivelul de studiu al subiecților educabili. În lipsa predării nu putem vorbi de acel transfer de cunoștințe, în baza căruia se formează baza de date și seria de abilități și aptitudini elementare. Le putem privi ca pe o temelie, pe care, apoi, învățătorul construiește baza de achiziții fundamentale. Astfel, credem că se înlesnește procesul de învățământ derulat în fiecare clasă primară ulterioară. Opinăm că aceasta este rațiunea pentru care educatorul trebuie să trateze simultan, cu seriozitate, actul de predare și spectrul educației timpurii. În acest spectru vedem lucruri ce stau să fie (re)descoperite, lucruri cum sunt: stadiile dezvoltării copilului, teoriile jocului, didactica, metodicile de specialitate, strategiile cognitive de predare și de învățare, regulile de sănătate emoțională, normele de relaționare constructivă etc.

SUBIECTUL al III-lea

(30 de puncte)

1. În cuvinte simple, *joc senzorial* înseamnă descoperire – descoperire a lumii, în general, și a corpurilor din natură, în particular, cu ajutorul simțurilor. Descoperind prin simțuri, ne dezvoltăm plenar. Nu este o pură întâmplare faptul că termenii *descoperire* și *dezvoltare* încep cu aceeași literă. Cu cât un copil le dă acestora curs mai devreme, cu atât mai bine. Mediul preșcolar de învățare, completat de mediul familial, reprezintă esențialul pentru necesitățile lui, specifice vârstei.

Tot în cuvinte simple, prin *joc senzorial* înțelegem orice activitate ludică desfășurată în sau în afara grădiniței, de-a lungul căreia ne activăm simțurile. Altfel spus, ne prindem în joacă să aflăm taine despre ceea ce ne înconjoară în orice mediu frecventat; le aflăm văzând, auzind, atingând, gustând și mirosind. Reușim făcând oricare dintre cele cinci acțiuni continue, mai ales dacă totul este în același timp divers și dinamic. Rămânem în spațiul grădiniței și adăugăm câteva mențiuni relevante. De educator depind felul în care arată activitatea ludică și maniera în care decurge aceasta în fiecare centru de interes „deschis” în sala de grupă pentru a explora lumea dimprejur prin văz, auz, atingere, gust și miros. Centrele de interes se pot „deschide” și acasă, sub supravegherea familiei. Explorarea lumii continuă acasă, unde copilului i se pun la dispoziție diverse materiale având semnificație pentru testarea simțurilor. Așa începe un joc cu sens, orientat înspre toate cele cinci domenii de dezvoltare: cognitiv, psihomotric, lingvistic, emoțional, social. Cu spirit de animator, jocul este întreținut de tiruri de întrebări de tipul *Ce ai văzut / auzit / atins / gustat / mirosit? Cum ți s-a părut? Cu ce seamănă ceea ce ai văzut / auzit / atins / gustat / mirosit?*

Vădit manifestată în antepreșcolaritate, dorința de a explora lumea prin orice mijloace continuă firesc la vârsta preșcolară. În altă ordine de idei, educația timpurie este optimă pentru dezvoltarea proceselor psihice senzoriale. Dintre cele trei componente ale acestora – senzațiile, percepțiile, reprezentarea –, în educația timpurie, punem accent pe primele două. Fiind bine formate, acestea permit și dezvoltarea celei de a treia componente – reprezentarea – de-a lungul școlarității mici. Așadar, de timpuriu, este important să descopere copilul însușirile lucrurilor ce îi atrag atenția și să învețe să le descrie cu propriile cuvinte. Exersând în acest sens, el își dezvoltă spiritul de observație, iar treptat, capacitatea de a realiza legătura dintre cauză și efect; exemple, sunet/spațiu/ecou, apă/lovitură/sunet, ochi/lumină (naturală și artificială). Prin cooperare, educatorul și membrii familiei pot contribui substanțial la dezvoltarea proceselor psihice senzoriale, folosind valențele jocului și ale activităților cu caracter experimentale. Astfel i se înlesnește copilului drumul printre noțiunile care îi arată mersul lucrurilor în natura înconjurătoare. La momentul oportun, el înțelege cum se formează imaginile despre acestea și cum se redau explicit. Cu alte cuvinte, el devine capabil să descopere mecanismele datorită cărora culege și procesează rezultate empirice. Ba mai mult decât atât, la vârsta miciei școlarități, el devine capabil să le cuprindă în reprezentări, fapt care îi favorizează internalizarea informațiilor acumulate prin canale de comunicare orală sau vizuală (pe calea materialului concret intuitiv.)

Pe scurt, jocul senzorial este activitatea recreativ-formativă desfășurată în grupul de învățare și acasă, în baza căreia preșcolarul își folosește simțurile pentru a face lucrurile perceptibile și inteligibile, atât cât îi permite stadiul preoperațional de inteligență umană. Indubitabil, ajutat de adulții din viața lui, el poate „preschimba” în imagini însușirile lucrurilor deduse prin senzații și percepții bine „prelucrate”. E un alt fel de a spune că el poate fi dus în zona proximei dezvoltări.

În continuare, descriem un atare joc pentru grupa de vârstă 5-6 ani, potrivit pentru domeniul *Științe* – și nu numai. Să ne gândim la atributele centrelor de interes *Construcții* și *Nisip și Apă*. În primul, copilul simte, de exemplu, tipurile de lemn din care sunt confecționate cuburile cu care clădește case, castele și mobilier. Concret, folosind simțul tactil, el observă, de pildă, că un cub este mai dur decât altul. Astfel, el asociază cuvintele *tare – cireș, tei, moale – brad, elastic – răchită*. În cel de-al doilea, folosindu-și același simț, copilul observă diferențele dintre aceste trei tipuri de nisip: fin, grunjos, kinetic.

Totuși, să ne oprim în centrul *Construcții*. Împărțiți în trei grupuri de câte 4-5, preșcolarii construiesc, case, castele și piese de mobilier sau împletesc, individual, coșulețe. Odată cu prezentarea lucrărilor, pe calea întrebărilor formulate de educator în deplin consens cu principiul accesibilității, ei vorbesc despre caracteristicile materialelor utilizate (formă, culoare, mărime, miros, duritate, flexibilitate). Răspunsurile lor, bine ghidate de educator, pot face trimitere spre întrebări proprii celorlalte centre de interes, în care

se valorifică alte simțuri și, per ansamblu, domeniile de dezvoltare. Oricâte tușe i se imprimă, activitatea trebuie să rămână de factură senzorială. De tactul educatorului depinde, negreșit, felul în care se îmbină învățarea prin mijlocirea simțurilor și a dimensiunilor dezvoltării aparținând celor cinci domenii. În plus, dialogurile purtate pe marginea rezultatelor obținute experimentând favorizează premisele recunoașterii stilurilor de învățare. Când spunem *rezultate*, ne gândim la răspunsuri – la cele date îndeosebi în temeul întrebărilor *Ce ...?* și *Cum ...?*. Iar când spunem *recunoaștere*, ne referim la tacticile educatorului de a le observa sistematic micușilor stilurile de învățare, stiluri bazate exclusiv pe analizatorii proceselor psihice senzoriale, dintre care preponderenți sunt trei: auditiv, vizual, tactil. Fără doar și poate, un joc în care se dă curs simțurilor – în tot sau în parte – este realmente benefic pentru preșcolarii animați de ideile ce le stârnesc plăcerea de a (re)încerca experiențe fascinante pentru vârsta lor.

2. În concepția noastră, **evaluarea** în învățământul preșcolar are aceeași semnificație ca și cea efectuată în învățământul primar. Diferența constă în faptul că, în grădiniță, nu se aplică probe de tipul testelor și nici sisteme de notare. În cuvinte proprii, evaluarea este o parte integrantă din procesul de învățământ – în discuție, cel preșcolar – în baza căruia se măsoară progresul unui copil înregistrat în fiecare dimensiune a dezvoltării per domeniu. În funcție de rezultatele consemnate, educatorul ia măsurile necesare pentru a ridica nivelul copilului pe un palier anume sau în totalitate. Mai mult decât pe verificarea cunoștințelor și de cuantificare a lor, accentul se pune pe comportamentele manifestate în contextul dimensiunilor dezvoltării. Acestea sunt identificabile, măsurabile în indicatori prestabiliți, interpretabile și susceptibile să determine luarea deciziilor ce privesc reglarea învățării și ameliorarea situației. În scop evaluativ, cel mai des întâlnită este metoda observării sistematice (structurate).

Fiind parte din procesul de învățământ, și evaluarea are **funcții**. Ne referim strict la cele pedagogice. Le precizăm în cele ce urmează și ne oprim asupra uneia.

Funcțiile în cauză sunt: de constatare și apreciere a rezultatelor, de diagnosticare și de prognosticare. Vedem că acestea nu diferă de cele din învățământul primar. Însă, așa cum spuneam la un moment dat, în ciuda asemănării, în preșcolaritate, nu se acordă calificative sau note pentru aprecierea rezultatelor pe scara valorică. Ne întărim spusele subliniind funcția de diagnosticare a evaluării. Gândind la natura fișei de observație sistematică, periodic, educatorul interpretează rezultatele unui copil, obținute la activitățile desfășurate. Iar gândind la dimensiunile celor cinci domenii de dezvoltare și la indicatorii evidențiați în curriculum, interpretarea se face pe criterii calitative. Ne atrage atenția diagnosticarea (diagnoza), știind cât de importantă este aceasta la nivel pre-elementar; primează stimularea comportamentală. De aceea e imperios necesar să aibă educatorul în vedere aspectele care indică schimbări în conduita preșcolarului, în genere. De vreme ce observă aspectele cu grad de risc, acesta poate interveni pentru a redresa situația, influențând starea de fapt a copilului nu doar în domeniul afectat, ci dezvoltarea lui globală. Pentru a se dovedi eficiența diagnozei, trebuie să conlucreze și familia copilului. Numai așa are continuitate munca educatorului. Abia atunci când lucrurile sunt clare și pe fâgaș se poate vorbi de următoarea funcție – cea de prognosticare (prognoză). Cunoscând îndeaproape stadiul la care se află preșcolarul, în fiecare dintre cele cinci domenii de dezvoltare, se poate ști dacă acesta va face față situațiilor de învățare întâlnite la nivelul superior de studiu. De pildă, la trecerea din grupa mijlocie în grupa mare sau din aceasta în clasa pregătitoare.

În loc de încheiere, reamintim importanța evaluării, corespunzător efectuate nu doar în preșcolaritate. Fiind o parte inseparabilă dintr-o activitate instructiv-educativă, inclusiv în grădiniță, evaluarea trebuie să treacă succesiv prin cele trei funcții definitorii (măsurare, diagnoză, predicție). Bine gândită și riguros efectuată, aceasta determină progresul copilului și, implicit, ascensiunea pe traseul său educațional.