

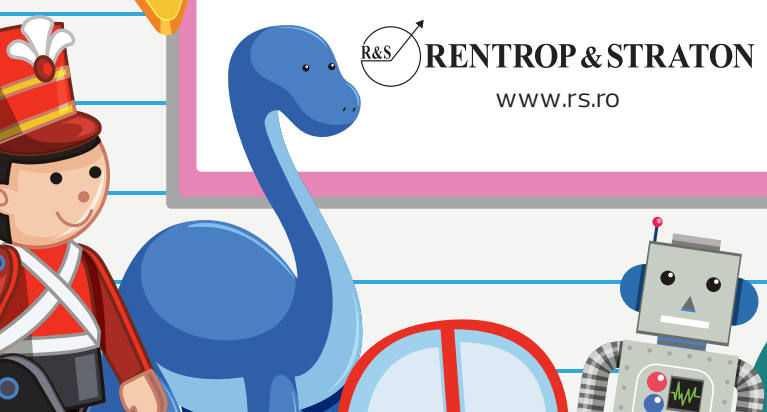
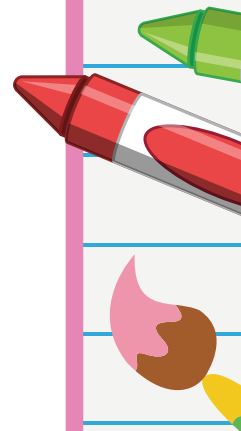
Cristina Andriș

Teste rezolvate pentru reușita la examenul de titularizare

EDUCATOR- PUERICULTOR

 RENTROP & STRATON
www.rs.ro

 Portal
ÎNVĂȚĂMÂNT
www.portalinvatamant.ro



TESTE

- **Toate subiectele sunt obligatorii. Se acordă zece puncte din oficiu.**
- **Timpul de lucru efectiv este de patru ore.**

Testul nr. 1

SUBIECTUL I

(30 de puncte)

A. LIMBA ROMÂNĂ

Citiți cu atenție următorul text:

Cerul abia se rumenise; picăturile de rouă încă nu se prefăcuseră în mărgăritare; luceafărul tot făcea din ochi pământului.

Dar peste puțin, deodată, adâncul scăpără. Cea dintâi rază străpunse văzduhul și se topi în ochiul ciocârliei. Niciodată darul acesta, trimis de către soare, nu umpluse sufletul păsării de o mai mare fericire. Căci și fericirea nu-și alege totdeauna clipa nimerită în care să-și verse prinosul.

Scuturându-și penele, un tril de mulțumire izvorî din gura ciocârliei. Apoi se dezlipi de țărână și, pâlپând din aripi, se înălță.

(Din lumea celor care nu cuvântă, de Emil Gîrleanu)

Scrieți pe foaia de concurs răspunsul la fiecare dintre următoarele cerințe, cu privire la textul de mai sus:

1. Despărțiți în silabe cuvintele următoare: *mărgăritare*, *nimerită*.
2. Transcrieți, din primul paragraf al fragmentului dat, două cuvinte monosilabice și un cuvânt plurisilabic.
3. Menționați câte un antonim potrivit pentru următoarele cuvinte:
 - *fericire*;
 - *umpluse*.
4. Indicați câte un sinonim potrivit pentru sensul din text al următoarelor cuvinte:
 - *mulțumire*;
 - *țărână*.
5. Alcătuiți un enunț în care să utilizați omonimul cuvântului *mare*.
6. Transcrieți, din textul dat, o propoziție negativă.
7. Alcătuiți un enunț asertiv cu substantivul *picăturile*.

B. LITERATURA ROMÂNĂ

Redactați un eseu de 300-400 de cuvinte, în care să prezentați *specificul construcției discursului narativ al unei fabule* aparținând unui scriitor studiat.

În elaborarea eseului veți avea în vedere următoarele repere:

- precizarea a două trăsături ale fabulei;
- exemplificarea celor două trăsături precizate ale unei fabule specificate în programa de concurs, prin valorificarea conținutului acestuia;
- ilustrarea a două elemente de construcție a discursului narativ, existente în fabula specificată (de exemplu: acțiune, temă, momentele subiectului, conflict, incipit, final, moduri de expunere, repere spațiale, repere temporale etc.);
- exemplificarea celor două elemente de construcție indicate, prin valorificarea a două secvențe din opera literară selectată.

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

Pentru **conținutul** eseului veți primi **10 puncte** (câte 2 puncte pentru fiecare cerință/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 puncte)

Redactați un eseu structurat de maximum două pagini, în care să prezentați importanța *jocului și a învățării*, punând accentul pe educația la vârsta mică.

În elaborarea eseului veți avea în vedere următoarele aspecte:

- joc și învățare – delimitări conceptuale;
- evoluția comportamentului de joc la copilul de 0-3 ani și rolul pe care îl are puericultorul în activitățile ludice;
- numirea și descrierea a două tipuri de jocuri specifice antepreșcolarului.

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

Pentru **conținutul** eseului veți primi **20 de puncte**, iar pentru **redactarea** acestuia veți primi **10 puncte** (*organizarea ideilor în scris și utilizarea limbii literare și a limbajului de specialitate – 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 puncte)

- a) Definiți conceptul de *ambianță psiho-relațională* din perspectiva organizării și amenajării spațiului educațional în educația timpurie.
- b) Descrieți modul în care se pot organiza și realiza activități ludice și de învățare la creșă, ținând cont de următoarele reperi:
 - exprimarea argumentată a unui punct de vedere privind importanța centrelor de activitate în evoluția antepreșcolarilor;
 - exemplificarea unui centru de activitate amenajat în creșă.

SUGESTII DE REZOLVĂRI

- Se punctează orice modalitate de rezolvare corectă a cerințelor.
- Nu se acordă punctaje intermediare, altele decât cele precizate explicit în barem. Nu se acordă fracțiuni de punct.
- Se acordă zece puncte din oficiu. Nota finală se calculează prin împărțirea la zece a punctajului total acordat pentru lucrare.

Testul nr. 1

SUBIECTUL I

(30 puncte)

A. LIMBA ROMÂNĂ

1. Măr-gă-ri-ta-re; ni-me-ri-tă.
2. Tot, ochi, rumenise.
3. Fericire ≠ tristețe; umpluse ≠ goli.
4. Mulțumire = satisfacție; țărână = pământ.
5. Anul acesta mă duc la *mare* împreună cu familia. (mare – substantiv comun)
6. „Niciodată darul acesta, trimis de către soare, nu umpluse sufletul păsării de o mai mare fericire.”
7. *Picături*le de ploaie se loveau zgomotos de fereastra casei.

B. LITERATURA ROMÂNĂ

Fabula este o specie a genului epic, în versuri sau în proză, în care se prezintă o scurtă întâmplare alegorică și moralizatoare, pusă pe seama unor animale, plante, obiecte sau fenomene ale naturii, prin procedeul personificării. Aceste personaje însumează anumite vicii, deprinderi sau trăsături negative de caracter specifice oamenilor, cu scopul de a le îndrepta.

Am ales spre exemplificare opera literară „Căinele și cățelul”, de Grigore Alexandrescu, deoarece prezintă toate aceste caracteristici. **O primă trăsătură** a fabulei este prezența animalelor ca personaje personificate, ce participă la întâmplarea din text, cei doi câini ilustrând categorii diferite de oameni. Pe de o parte, Samson, al cărui nume sugerează mândrie și putere, își dorește un rang boieresc și devine ipocrit, iar Samurache întruchipează omul naiv, care crede tot ce aude. Boul „oarecare”, personajul-martor, este și el un simbol al parvenitismului, deoarece nu reacționează la afirmațiile dulăului, aceasta fiind o aprobare tacită. **O a doua trăsătură** specifică este structurarea textului în două părți: întâmplarea propriu-zisă și morala. **Acțiunea** fabulei este simplă, iar **dialogul** reprezintă principalul mod de expunere și de caracterizare a personajelor, prin care acestea se exprimă liber și își dezvăluie adevăratul caracter. Căinele Samson se plânge boului de superioritatea unor dobitoace precum lupii, urșii și leii și susține egalitatea sa cu acestea „ca-n țări civilizate”. Ipocrizia din afirmațiile sale reiese, însă, atunci când cățelul Samurache intervine și i se adresează cu apelativul „frate”. Dulăul se simte ofensat de o posibilă asemănare cu o „potaie” și îi explică cum stau, de fapt, lucrurile: „Adevărat vorbeam că nu iubesc mândria și că urăsc pe lei/Că voi egalitate, dar nu pentru căței”. **Morala** fabulei este prezentată în ultimele versuri și ilustrează intenția autorului de a critica ipocrizia și demagogia: „Aceasta între noi adesea o vrem./Și numai cu cei mari egalitate vrem.” Astfel, **tema** fabulei o reprezintă critica unor vicii și moravuri umane, prin care scriitorul vizează, prin intermediul animalelor, tipologii întâlnite în diverse împrejurări: dorința de parvenire, naivitatea, prostia, minciuna.

Prin cele afirmate mai sus, am încercat să prezint specificul construcției discursului narativ al fabulei „Căinele și cățelul”, de Grigore Alexandrescu, operă specificată în programa de concurs.

Subiectul al II-lea

(30 puncte)

Având ca reper afirmația lui Jean Chateau „Copilul este o ființă care se joacă și nimic altceva”, putem deduce importanța pe care o are această activitate în dezvoltarea copilului. Jocul este limbajul prin care

cel mic comunică trăirile, interesele și preocupările sale, achiziționează abilități fizice și intelectuale. Tot astfel, învățarea pentru copii este activitatea ce se realizează în context social și emoțional, în interacțiunea cu adultul (începând de la mama, tata și ceilalți membri ai familiei și continuând mai apoi cu adulții din centre instituționalizate precum puericultori, educatori, îngrijitori). Copilul mic nu face și nici nu trebuie să facă diferență între joc și învățare, deoarece cele două activități se completează una pe cealaltă. Cel mic învață prin imitare, explorare și experimentare, iar jocul facilitează practicarea acestora într-un mod natural, firesc, dar și atractiv.

Încă din primele luni de viață, în etapa de dezvoltare senzorio-motorie, se poate vorbi despre apariția primelor rudimente de joc. Inițial, jocul presupune exploatarea diverselor părți ale corpului, în special mâinile și picioarele, ca apoi să se dezvolte jocul cu diverse obiecte special create pentru această vârstă: jucării care scot sunete, foșnesc, sunt viu colorate și realizate din materiale speciale. Raporturile copilului cu mediul sunt situate în zona prelogică, iar jucăriile-animale, moi, preferate și purtate de acesta peste tot, îl ajută să înțeleagă mai bine situațiile necunoscute, să descopere mediul proxim. Aceasta este funcția de „tranziție” a jucăriilor, care facilitează separarea de părinți atunci când merg la creșă sau grădiniță. Introducerea copilului în cadrele educației formale îl va duce către un mediu de învățare stimulat din punct de vedere intelectual, diversificat și bazat pe joc, fiind, sub multitudinea sa de forme și de înfățișări pe care le poate lua, principalul instrument educațional și de socializare. Acum este etapa în care puericultorul sau educatorul are un rol foarte important în evoluția comportamentului de joc al copilului prin activitățile ludice și jocurile pe care le inițiază și le desfășoară, prin atașamentul pe care cel mic îl manifestă față de adult. Totodată, puericultorul sau educatorul începe să devină treptat „autoritatea”, care până atunci era reprezentată de părinți și, în special, de mama copilului. Dintre jocurile specifice care pot fi realizate cu antepreșcolarii amintim două tipuri: jocuri de mișcare în interior sau aer liber și jocuri simbolice.

Jocurile de mișcare în interior sau în aer liber pot fi realizate sub mai multe forme, în diverse împrejurări, cum ar fi: exersări libere în timpul momentelor de tranziție sau al rutinelor (sosirea și plecarea) în care copiii sunt încurajați să urce și să coboare trepte, sub nume atractive precum „Țop în sus pe scări, ca mingea”, „Urcăm și coborâm muntele”; activități în aer liber în care copiii aleargă, sar, se rostogolesc; mici trasee unde se pot combina deprinderile respective: „Ocolim obstacolele”; „De-a ascunselea”, „Șoarecele și pisica”, „Suntem păsările”. Acest tip de jocuri ajută la dezvoltarea mușchilor, la coordonarea mișcărilor și la orientarea în spațiu.

Jocurile simbolice sau jocurile-mimă sunt cele prin care copilul imită și încearcă să recreeze lumea adulților. Aceste activități pot lua forma jocului de rol, în care copilul pretinde că este pompier, polițist, tata, mama, cântăreață, din dorința reproducerii și integrării în lumea adulților. Activitățile ludice de acest tip pot fi inițiate de puericultor prin jocuri didactice prin care se urmărește însușirea anumitor deprinderi: „Îmbracă păpușa”, „Hrănește bebelușul cu lingura”, „Pregătim cina”, „La doctor”.

În concluzie, jocul, sub orice formă ar îmbrăca, reprezintă principala modalitate de dezvoltare fizică și cognitivă și totodată de pregătire a copilului pentru rolul de adult.

Subiectul al III-lea

(30 puncte)

a) Conceptul de **ambianță psiho-relațională** ar putea fi definit prin existența unui mediu fizic, sigur și securizat, care să asigure un climat armonios și care să favorizeze stimularea învățării pe diverse domenii ale dezvoltării copilului și a interacțiunii acestuia cu cei din jur. Totodată, **ambianța psiho-re-**

lațională se referă la existența unui mediu ce trebuie să răspundă nevoilor și particularităților individuale și de vârstă ale copilului, calm, luminos, călduros, primitiv și organizat.

b) Atât la creșă, cât și la grădiniță, activitățile ludice și de învățare se realizează în cea mai mare parte în **centre de activitate**. Acestea sunt spații educative special amenajate, care stimulează dezvoltarea copiilor prin propunerile de joc și învățare pe care le oferă. Este foarte important ca aceste centre să fie aranjate astfel încât să exprime ordine și siguranță pentru copii, dar în același timp să fie dotate corespunzător cu materialele și jucăriile necesare pentru fiecare tip de activitate.

Importanța centrelor de activitate în evoluția antepreșcolară reiese din faptul că, aceste modalități de amenajare a spațiului ajută copiii să-și dezvolte personalitatea prin faptul că le oferă posibilitatea de a alege singuri unde, cu ce, cu cine și cât se joacă, își asumă responsabilități pentru alegerile făcute, percep activitățile ca fiind reușite, deoarece sunt potrivite nivelului lor de formare și nu resimt frustrările unei constrângeri. Alegând singuri și asumându-și responsabilitatea deciziei, copiii devin independenți, capabili să se descurce singuri, încrezători în forțele proprii, ceea ce duce la formarea unei imagini de sine pozitive.

Pentru exemplificare vom alege **centrul pentru jocuri de rol**. Acesta este spațiul în care cei mici își exprimă sentimentele în raport cu ce trăiesc, cu ceea ce văd și aud în viața reală sau în povești. Din materialele și jucăriile necesare acestui centru amintim: păpuși mari și mici, mobilier pentru păpuși, haine de diverse mărimi și texturi, pentru fete și băieți, pieptene și perii, ustensile pentru bucătărie, truse de prim ajutor, bonete, scule din plastic, bancuri de lucru, case de marcat pentru copii etc. Jocurile care pot fi inițiate și desfășurate în acest centru pot fi: „La doctor”, „La coafor”, „De-a bucătarii/cofetarii”, „Atelierul de reparații”, „La piață”, „Cabinetul veterinarului” etc. Important de precizat este faptul că cei mici trebuie lăsați să se desfășoare liber, iar rolul puericultorului este acela de a supraveghea, intervenind doar în cazul în care cei mici solicită acest lucru. Spațiul pentru jocul de rol se poziționează de obicei în apropierea celui pentru mișcări motorii ample sau pentru jocuri senzoriale. Spațiul poate fi dotat cu pereți despărțitori de tip paravan, de înălțime mică și cu o oglindă sau folie reflectorizantă, astfel copiii se pot observa în diferite posturi, pot mima gesturi și exersa roluri.