Programi i ri mësimor për klasën e parë

Propozim version

Prill, 2018

PËRMBAJTJA

Qëllimet e mësimit në klasën e parë 4

Qëllime të veçanta, propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të mësuarit dhe rezultatet nga të nxënit 5

PËRSHKRIM I LËNDËVE MËSIMORE NË KLASËN E PARË 6

GJUHË AMTARE (GJUHË MAQEDONASE/SHQIPE/TURKE/SRBE) 6

GJUHË ANGLEZE 9

MATEMATIKË 11

BOTA RRETH NESH 12

ART 13

ARSIM FIZIK DHE SHËNDETËSOR 14

DIMENSIONI INTERKULTUROR NË PROGRAMET E REJA MËSIMORE 16

PROGRAMET MËSIMORE PËR KLASËN E PARË 17

МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК 17

Општи цели на наставата по македонски јазик за прво одделение 17

Програмско подрачје: КОМУНИКАЦИЈА И ЈАЗИК (КЈ) 18

Програмско подрачје: ЛИТЕРАТУРА (Л) 21

Програмско подрачје: МЕДИУМСКА КУЛТУРА (МК) 22

Програмско подрачје: ПОДГОТОВКА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ (ПЧП) 24

GJUHË SHQIPE 27

Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës gjuhë shqipe për klasën e I: 27

Fusha programore: KOMUNIKIM DHE GJUHË (KGJ) 28

Fusha programore: LETËRSI (L) 30

Fusha programore: KULTURA E MEDIEVE (KM) 31

Fusha programore: PËRGATITJA PËR LEXIM -SHKRIMIN FILLESTAR (LSHF) 33
TÜRKÇE DERSİ 36
BİRİNCİ SINIF TÜRKÇE DERSİ GENEL AMAÇLARI 36
Öğrenme Alanı: İLETİŞİM VE DİL (İD) 37
Öğrenme Alanı: EDEBİYAT (E) 39
Öğrenme Alanı: MEDYA KÜLTÜRÜ (MK) 40
Öğrenme Alanı: OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK (OYH) 42
СРПСКИ ЈЕЗИК 45
Општи циљеви наставе српског језика за I разред: 45
Програмско подручје: КОМУНИКАЦИЈА И ЈЕЗИК (КЈ) 46
Програмско подручје: ЛИТЕРАТУРА (Л) 49
Програмско подручје: МЕДИЈСКА КУЛТУРА (МК) 50
Програмско подручје: ПРИПРЕМА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИСАЊЕ (ПЧП) 52
GJUHË ANGLEZE 55
Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Gjuhë angleze për klasën e parë: 55
Fusha programore: NJËSI LEKSIKORE (NJL) 56
Fusha programore: KUPTIM I DREJTË DHE PËRDORIM I GJUHËS (KPGJ) 57
Fusha programore: SHKATHTËSI (SH) 58
Fusha programore: VETËDIJE KULTURORE DHE KOMPETENCA (VKK) 59
MATEMATIKË 60
Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Matematikë për klasën e parë: 60
Fusha programore: MATEMATIKA RRETH NESH (MRRN) 61
Fusha programore: NUMËRA (N) 64
Fusha programore: MATJE DHE PUNË ME TË DHËNA (MPDH) 66

BOTA RRETH NESH 67
Temat programore: 67
Fondi vjetor i orëve (përafërsisht për çdo temë programore) 67
Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Bota rreth nesh për klasën e parë: 67
Fusha programore: UNË DHE TË TJERËT (UT) 68
Fusha programore: KUJDESEM PËR VETE DHE MJEDISIN (KVM) 70
Fusha programore: E HULUMTOJ NATYRËN DHE MJEDISIN (HNM) 71
Fusha programore: ORIENTIM NË KOHË DHE HAPSIRË (OKH) 73
ART 75
Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Art për klasën e parë: 75
Sfera programore: ARTE VIZUALE (AV) 76
Sfera programore: MUZIKË DHE LOJËRA SKENIKE (MLS) 79
Sfera programore: PUNËTORI KREATIVE (PK) 81
ARSIM FIZIK DHE SHËNDETËSOR 83
Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Arsim fizik dhe shëndetësor për klasën e parë: 83
Tema programore: Forma dhe lëvizje natyrore 84
Tema programore: ALFABETI i atletikës 86
Tema programore: Alfabeti i gjimnastikës 88
Temë programore: Ritëm dhe vallëzime 90
Tema programore: LOJËRA (L) 91
Tema programore: Përmbajtje lëvizëse në mjedis alternativ 93

Qëllimet e mësimit në klasën e parë

Plani dhe programi mësimor për klasën e parë ka për detyrë t'i realizojë qëllimet vijuese:

- Adaptimi i nxënësit/ses në mjedisin e ri shkollor;
- Përcaktim të potencialeve, por edhe të afiniteteve të secilit fëmijë;
- Përvetësim i niveleve të detyrueshme fillestare të njohurive, shkathtësive dhe aftësive;
- Nxitja e kuriozitetit;
- Nxitja e të menduarit kritik dhe logjik;
- Nxitja e mësimit nëpërmjet lojës;
- Nxitja e vetëbesimit;
- Nxitja e ndërveprimit dhe bashkëpunimit me të tjerët;
- Ndërtimi i identitetit dhe integritetit personal – respektim i vetvetes dhe karakteristikave të veta;
- Vetëdijesim për përkatësi ndaj bashkësisë dhe respektim i dallimeve;

Plani mësimor dhe fondi i orëve		
LËNDËT MËSIMORE	**ORËT MËSIMORE NË JAVË**	**ORËT MËSIMORE NË VIT**
Gjuhë amtare	**4**	**144**
Matematikë	**4**	**144**
Bota rreth nesh	**2**	**72**
Art	**3**	**108**
Arsim fizik dhe shëndetësor	**3**	**108**
Gjuhë angleze	**2**	**72**
Gjithsej	**18**	**648**

Qëllime të veçanta, propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të mësuarit dhe rezultatet nga të nxënit

Struktura e çdo fushe/teme/sfere programore është e përbërë nga tre elemente:

- **qëllime të veçanta,** të cilat duhet të arrihen;
- janë të përmendur propozim **aktivitete dhe strategji/teknika të të nxënit** (si alternativa të mundshme, kurse nga mësimdhënësit pritet të përdorin edhe aktivitete, teknika/lojëra të tjera përkatëse në varësi nga qëllimi dhe konteksti). Ato janë të përmendur në mënyrë taksative për çdo qëllim të veçantë.
- për çdo qëllim të veçantë janë përmendur edhe **rezultatet nga të nxënit** të cilat nxënësi/nxënësja duhet t'i arrijnë. Rezultatet nga të nxënit janë deklarata të qarta për atë çka pritet nga nxënësi, gjegjësisht, cilat njohuri do t'i fitojë dhe cilat shkathtësi dhe qëndrime do t'i zhvillojë. Rezultatet nga të nxënit duhet të jenë të matshme. Nga çdo qëllim i veçantë mund të dalin disa rezultate të të nxënit.

Nëpërmjet rezultateve nga të nxënit secilit nxënës duhet t'i bëhet e qartë çka pritet nga ai.

Vërejtje:
Fusha programore paraqiten në programet mësimore të gjuhës amtare (maqedonisht, shqip, turqisht, serbisht), gjuhës angleze, matematikës
Tema programore paraqiten në programet mësimore: bota rreth nesh, arsim fizik dhe shëndetësorë
Sfera programore paraqiten në programin mësimor: art

1. **Fushat/temat/sferat programore në çdo program mësimor kodohen sipas metodologjisë së caktuar:**

Simbol i fushës programore	Simbol i klasës	Numri rendor i qëllimit të veçantë	Numri rendor i rezultatit dalës
Shkronjat fillestare të emërtimit të fushës/temës/sferës programore	Numër romak për klasën	Shkronjë e madhe të alfabetit cirilik/latin për gjuhë shqipe dhe turke	Numri rendor i rezultatit dalës me numër arab
Komunikim dhe gjuhë KGJ	klasa e pare I	A	1

PËRSHKRIM I LËNDËVE MËSIMORE NË KLASËN E PARË

GJUHË AMTARE (GJUHË MAQEDONASE/SHQIPE/TURKE/SRBE)

Në propozim programin e ri arsimor parashikohet zvogëlimi i numrit të fushave programore në gjithsej katër:

Fusha programore:	**Fondi vjetor i orëve:*(përafërsisht për çdo fushë programore)***
KOMUNIKIM DHE GJUHË ()	**54 orë**
LETËRSI ()	**35 orë**
KULTURA E MEDIES ()	**20 orë**
PËRGATITJE PËR LEXIM-SHKRIM FILLESTAR ()	**35 orë**

Fondi i orëve në javë është zvogëluar në 4 orë në javë

Orientimi nga objektivat me rezultatet e dhëna nga të nxënit

Mësimdhënësit mund të planifikojnë realizim të objektivave nëpërmjet burimeve, aktiviteteve dhe strategjive të ndryshme, duke e përdorur kreativitetin e tyre dhe në varësi nga konteksti. Matja e arritjeve të nxënësve është shumë më e thjeshtë, duke i falënderuar rezultateve të përkufizuar të cilat dalin nga objektivat, në pajtim me taksonominë e Blumit. Është planifikuar që në programet për klasat vijuese të ketë përsëritje të fushave programore me thellim përkatës të objektivave, me çka do të sigurohet pasuesi dhe qasje spirale.

Njohja e shkronjave të vogla, së bashku me shkronjat e mëdha të shtypit të alfabetit përkatës (maqedonisht, shqip, turqisht)

Në programin e ri mësimor propozohet njohje e shkronjave të mëdha dhe të vogla të shtypit. Këtë qëndrim e mbështesim në faktin se kuptimi për e madhe / e vogël në klasën e parë do të përvetësohet edhe në fushat programore të lëndëve mësimore matematikë dhe bota rreth nesh, dhe atë nëpërmjet vëzhgimit të sendeve nga mjedisi përreth dhe emërtimi i karakteristikave të tyre ku fëmija në mënyrë praktike e kupton nocionin i/e madh/e dhe i/e vogël dhe dallon atë veçori të sendit, njohja e tillë praktike e nocionit i/e madh/e dhe i/e vogël, sipas mendimit tonë në tërësi i mundëson nxënësit që përveç shkronjave të mëdha të shtypit (të gjuhëve të përmendura) në mënyrë vizuale të mund t'i njeh edhe shkronjat e vogla të shtypit. Gjatë kësaj jemi të vetëdijshëm se në gjuhët e përmendura dallimi mes shkrimit të shkronjave të mëdha të shtypit dhe shkronjave të vogla të shtypit është i ndryshëm (në maqedonisht nga 31 e shkronjë të alfabetit vetëm 3 dallohen në të shkruar, në gjuhën shqipe nga 36 shkronja 22 dallohen në të shkruar, në gjuhën turke nga 29 shkronja të alfabetit 14 dallohen në të shkruar, në gjuhën serbe nga 30 shkronja vetëm 3 dallohen në të shkruar), por këto dallime nuk e pengojnë njohjen e shkronjave të mëdha të shtypit dhe shkronjave të vogla të shtypit të gjuhëve përkatëse dhe alfabeteve të tyre në klasën e parë, përkundër fëmijës i mundësojnë kuptimet t'i përvetësojnë në tërësinë e tyre.

Përdorimi i të lexuarit global

Nevoja e leximit global imponohet për shkak të më shumë faktorëve të mundshëm: mjete bashkëkohore të komunikimit, mjedis në të cilin rritet fëmija, ndjekja e institucioneve parashkollore, prania e vëllait ose motrës më të madhe – nxënës e të ngjashme.

Mësimi i shkrim leximit me anë të metodës globale nuk e merr shkronjën si bazë nga e cila fillohet shkrim leximi fillestar, por tërësia gjuhësore – fjalën. Gjatë kësaj hidhet çdo analizë dhe sintezë sepse llogariten se janë të panevojshëm. Kjo mënyrë e leximit së paku në fillim është shumë i lehtësuar sepse bëhet me anë të njohjes së fjalës të mbështetur dhe të lidhur me material didaktik konkret (send, model, fotografi, vizatim...). Kështu nxënësit mësojnë ta identifikojnë, gjegjësisht ta njohin fjalën para se t'i njohin elementet e saj, gjegjësisht shkronjat nga të cilat është përbërë. Kjo e mësuar është rezultat i njohjes së fjalëve të tëra (në mënyrë globale) të cilat fëmija shpesh i has. Nga disa fjalë të mësuar në mënyrë të tillë, mund të përpilohen dhe të lexohen fjali dhe tekste të shkurta, në mënyrë të njëjtë siç përpilohen fjalë dhe fjali nga vetëm disa shkronja të mësuara.

Aktivitete të ndryshme përgatitëse për të shkruar

Në mësimdhënien e lëndës gjuhë amtare në klasën e parë janë paraparë ushtrime për përgatitje për të shkruar, sepse nëpërmjet sistemit të ushtrimeve grafike dha manuale, të radhitura sipas rëndësisë, dora e fëmijës gradualisht do të aftësohet për kryerjen e lëvizjeve të koordinuara dhe përdorimit të veglave për shkrim, me çka do të krijohen parakushte për futje më të lehtë të fëmijëve në teknikën e shkrimit. Praktika mësimore tregon se të shkruarit është shkathtësi më e vështirë se të lexuarit dhe se fëmijët vijnë në shkollë me dorë jo të ushtruar për t'i përdorur veglat e shkrimit. Kjo del nga fakti se të shkruarit është e ndërlikuar si dhe mënyrës bashkëkohore të jetës (bëhet edhe proces më i ndërlikuar se procesi i të lexuarit) dhe shpie drejt përfundimit se përgatitjes për të shkruar duhet t'i qasemi me seriozitet më të madh. Praktika që në mënyrë të veçuar të shkruhen vijat elementare nga të cilat janë krijuar shkronjat (vija...të drejta, të pjeta, gjysmë rrethore), nuk përkojnë me natyrën e fëmijës në këtë moshë. Pedagogët bashkëkohor (metodistët), propozojnë ushtrimet e tilla të zëvendësohen me mbarim të vizatimit në të cilët janë sendërtuar ato vija dhe aktivitete të ndryshme kreative manuale. Me praktikën e tillë, siç tregojnë edhe përvojat, fëmijët në mënyrë natyrore përgatiten për të shkruar, sepse këto ushtrime janë më të lehta dhe më interesante. Çka është edhe më e rëndësishme, ato janë të menduara sepse janë të lidhur me jetën e përditshme, për dallim nga ushtrimet për të shkruar elementet e shkronjave, të cilat janë abstrakte dhe pa jetë, nuk e zgjojnë interesin e fëmijës, e mbysin dëshirën e tyre për krijim dhe shpejt i lodhin nxënësit. Nuk guxojmë të harrojmë se në këtë moshë fëmijët vështirë përshkruajnë nga tabela, nuk munden të lënë distancë ose të mbesin në vetëm një vijë. Gjithashtu, ashtu siç duhet të planifikohet mbështetja e nxënësve me nevoja të posaçme arsimore, me rëndësi është të theksohet se fëmijët që tashmë shkruajnë/lexojnë, mund të angazhohen me aktivitete shtesë, në përputhje me mundësitë e tyre.

GJUHË ANGLEZE

Pajtueshmëria me tendencat botërore dhe Kornizës referente të përbashkët evropiane për gjuhët [1]

Tendencat botërore në mësimin e gjuhëve të huaja bazohet në parimet më të reja pedagogjike-didaktike:

- Nxënësve u nevojitet mjedis fizik dhe emocional në të cilin do të ndjehen të sigurt, të lumtur, të respektuar dhe të inkurajuar; kjo veçanërisht është me rëndësi në ciklin e parë edukativo-arsimor në të cilin ndërtohet qëndrimi ndaj shkollës dhe ndaj të mësuarit;
- Në mësimdhënien e gjuhëve të huaja në klasat fillestare dominon loja si mjedis natyror për të nxënë, dhe duhet të ketë ekuilibër të aktiviteteve të menduara dhe të udhëhequra edhe nga mësimdhënësi por edhe nga nxënësit; aktivitetet të cilat i udhëheq mësimdhënësi, siç janë lojërat, tregimet, këngët dhe vjershat, aktivitetet kreative, artistike dhe krijuese i ofrojnë nxënësit mjedis gjuhësor natyror;
- Fëmijët për nga natyra janë kureshtar dhe kanë aftësi për të nxënë nëpërmjet lojës, karakteristikat e tyre të tilla paraqesin bazë për planifikimin dhe realizimin e mësimdhënies. Në mësimdhënien e gjuhës së huaj në klasat fillestare, mësimdhënësi duhet ta nxis motivimin e tyre, mes tjerash edhe nëpërmjet aktiviteteve kreative/interesante ku është prezantuar kultura e vendeve nga areali gjuhësor anglez e veçanërisht jeta e fëmijëve që janë në moshë të njëjtë. Nxënësit janë ekspozuar në të folur origjinal ku nëpërmjet situata reale e nxisin motivimin për të mësuar gjuhën angleze dhe respektin ndaj kulturave të vendeve ku ajo gjuhë flitet.

Korniza e përbashkët evropiane siguron bazë të përbashkët për përkufizimin e objektivave mësimore, përmbajtjeve, programeve studimore, provimeve, librave shkollor etj., nga fusha e mësimit të gjuhëve, e cila njëkohësisht i përkufizon arritjet e pritura të nxënësve, gjegjësisht, me çfarë njohuri duhet të pajisen, cilat shkathtësi duhet të zhvillohen, si dhe ndërtimin e qëndrimeve të caktuara, e të cilat do t'u mundësojnë të komunikojnë në një gjuhë. Ajo bazohet në parimet e njëjta mbi të cilat është vendosur kjo program mësimore: shumë gjuhësi dhe multikulturalizëm; vlerësimin e shumëllojshmërisë kulturore dhe gjuhësore; gjithë përfshirje dhe transparencë, lëvizshmëri të pjesëmarrësve; fleksibilitet, hapje dhe dinamizëm; autonomi dhe vetëdijesimi për karakterin e përjetshëm të mësimit të gjuhëve. Nëpërmjet përqendrimit kah arsimi multikulturor dhe interkulturor, mësimi i gjuhës angleze nxit përfitimin e kompetencave, njohurive dhezhvillimin e shkathtësive, por edhe ndërtimin e qëndrimeve të caktuara: Kjo u siguron nxënësve shumëllojshmëri të përvoja dhe ndihmon gjatë ndërtimit të identitetit kulturor individual dhe kolektiv.

[1] Për më shumë informata shihni https://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/CEFR%20in%20Macedonian.pdf, https://www.coe.int/en/web/portfolio, ose https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/?

Në kuptim praktik, korniza evropiane ndihmon të realizohet standardizim ndërkombëtar i rezultateve të të nxënit, të cilat paraqesin risi kyçe në këtë program mësimor, gjegjësisht çka nxënësit dinë, kuptojnë, dinë të thuan dhe të bëjnë dhe çfarë qëndrime kanë zhvilluar ndaj folësve të gjuhës angleze dhe kulturave të tyre në fund të një cikli mësimor.

Korniza është e ndarë në 6 nivele: A1 – Nivel përgatitor (Breakthrough); A2 – Nivel fillestar (Waystage); B1 – Nivel kalues (Threshold); B2 – Nivel i pavarur (Vantage); C1 – Nivel i avancuar (Effective Operational Proficiency) dhe C2 – Nivel më i lartë (Mastery). Programi mësimor për klasën e parë është vendosur në kuadër të nivelit A1 (Nivel përgatitor). Ky është niveli më i ulët ku nxënësit fitojnë njohuri, zhvillojnë shkathtësi, ndërtojnë qëndrime dhe vetëbesim për ndërveprim të thjeshtë, parashtrimi dhe përgjigja në pyetje të thjeshta për veten, për njerëzit të cilët i njohin dhe sendet me të cilat hasen, japin dhe reagojnë në deklarata të thjeshta për veten dhe mjedisin përreth në tema të kufizuara në pajtim me karakteristikat zhvilluese të fmijës dhe pjekurinë e tyre.

Pajtueshmëria me strukturën e programit të përgjithshëm mësimor për klasën e I

Ky program do të realizohet me 2 orë në javë, gjegjësisht 72 orë në vit. Janë të paraparë katër fusha programore:

- Njësi leksikore
- Kuptim i drejtë dhe përdorimi i gjuhës
- Shkathtësi
- Vetëdije kulturore dhe kompetenca

Për çdo fushë programore janë dhënë qëllime të veçanta, aktivitete dhe strategji/teknika të mundshme të të nxënit dhe mësimdhënies dhe rezultateve nga të nxënit në varësi nga mënyra e vendosjes së vetë objektivave por edhe nga vetë konteksti. Gjithashtu, gjatë numërimit të rezultateve nga të nxënit të cilat janë të lidhur me njohje, reproduktim dhe përdorim i njësive të reja leksikore, janë dhënë propozim fjalë/njësi leksikore të cilat në mënyrë të detyrueshme duhet të përvetësohen, e njëkohësisht mësimdhënësit i jepet mundësi në varësi nga niveli i para njohurive dhe njohurive të nxënësve dhe klasës në tërësi, të njëjtat të zgjerohen. Në këtë mënyrë fitohet harmonizim i përvetësimit të fjalëve/njësive leksikore në nivel të Republikës së Maqedonisë

Nëpërmjet planifikimit të kujdesshëm të programeve për klasat vijuese, sigurohet përforcim, përsëritje dhe lidhje e fushave programore me thellime përkatëse të qëllimeve, me çka sigurohet pasuesi dhe qasje spirale. Gjatë planifikimit të mësimit, mësimdhënësi udhëhiqet nga parimi i integrimit të më shumë qëllimeve, nga një ose më shumë fusha programore, veçanërisht nëpërmjet kombinimit të fushave Njësi leksikore dhe Kuptim i drejtë dhe përdorim i gjuhës me qëllimet nga fushat Shkathtësi dhe Vetëdija kulturore dhe kompetenca. Me këtë do të mundësohet

të realizohet integrimi i dëshiruar i formës dhe funksionit dhe në këtë mënyrë do të sigurohen njohuri të qëndrueshme, të zbatueshme dhe zhvillim i shkathtësive dhe ndërtimi i qëndrimeve të caktuara.

MATEMATIKË

Programi mësimor i lëndës M**atematikë** në klasën e parë **është e orientuar nga objektivat**, që nënkupton **qëllime** qartë të përkufizuara dhe **dalje** konkrete të cilat duhet të realizohen në periudhë të caktuar (pa afate të caktuara kohore, duke i respektuar dallimet te fëmijët). Gjithashtu, është me rëndësi të përmendet se janë dhënë **propozim-aktivitete** për realizimin e qëllimeve, që do t'i mundësojnë mësimdhënësit që përveç shembujve, me kreativitetin e tij t'i plotësojë të njëjtat.

Është shkurtuar ngarkesa e tërësishme e fëmijëve në të gjithë lëndët mësimore në klasën e parë, kështu edhe mësimdhënia në lëndën e matematikës është e përfaqësuar me **4 orë në javë**. Propozim-programi i ri mësimor në matematikë i integron fushat programore (temat) edhe atë në:

Fusha programore: Matematika rreth nesh (MRRN)
Fusha programore: Numra (N)
Fusha programore: Matje dhe puna me të dhëna (MPDH)

Në propozim – programin e ri mësimor për matematikë parashikohet nxënësit të mësojnë numrat më së paku deri më 10 dhe të aftësohen të numrojnë më së paku deri më 20. Gjithashtu parashikohet nxënësit të njihen me nocionin për numër përmes materialeve didaktike konkrete (bashkësitë) dhe sasinë e sendeve ta lidhin me shifrën e përshtatshme dhe në atë mënyrë t'i njohin numrat si cilësi kuantitative të sendeve, por edhe të futen në të kuptuarit e operacioneve për mbledhje dhe zbritje. Në propozim – programin për matematikë parashikohet nxënësi/ja të aftësohet të zgjedh situata të thjeshta problemore nga jeta e përditshme dhe të nxitet të mendojë në mënyrë logjike dhe kreative. Në këtë moshë nxënësit nuk janë mjaft të aftësuar për të shkruar në hapësirë të kufizuar, sidomos në gjysëm vjetorin e parë të vitit shkollor dhe për atë arsye parashihen edhe propozim – aktivitete për zhvillimin e grafomotorikës si dhe teknologjia IK të vendoset në funkcion të lëndës mësimore me softuerë edukativo – arsimor.

- Të fitojë dhe të zhvillojë: pavarësi, iniciativë, saktësi, kuriozitet, durim dhe këmbëngulësi në zbatimin e aktiviteteve të filluara;
- Të nxitet të zgjedh situata të thjeshta problemore nga jeta e përditshme;

- Ta zhvillojë perceptim vizual dhe taktil, si bazë për njohjen e mjedisit përreth dhe matematikës si pjesë të saj;
- Të aftësohet t'i zbulojë nocionet themelore matematikore në jetën e përditshme;
- T'i zbatojë njohuritë dhe shkathtësitë e fituara në jetën e përditshme;
- Të nxitet të mendojë në mënyrë logjike dhe kreative;
- Të futet në përdorimin e TIK-ut në funksion të matematikës;
- Të aftësohet të vlerësojë numrin e sendeve;
- Të aftësohet të bëjë vlerësim me numërim ose me matje;
- T'i njeh numrat si cilësi kuantitative të sendeve;
- Të zhvillojë grafomotorikën dhe të futet në të shkruarit e shifrave;
- Të aftësohet t'i klasifikojë sendet sipas më shumë kritereve, serive, krahasimeve, korrespodencës dhe konservimit;
- Të futet në të kuptuarit e operacioneve mbledhje dhe zbritje.

BOTA RRETH NESH

Në propozim – programin e ri fusha natyrore-shkencore dhe shoqërore në ciklin e parë arsimor (klasa e parë, e dytë dhe e tretë) bashkohen në një lëndë mësimore e cila emërohet si ***Bota rreth nesh.*** Në këtë mënyrë sigurohet integrimi i shkencave natyrore dhe shoqërore nëpërmjet temave programore të cilat janë përkatëse për jetën e përditshme të fëmijës, i mundësojnë ta zhvillojë potencialin e tij dhe më mirë të gjendet në jetën reale. Në të vërtet, realiteti objektiv mësohet nga aspekte të ndryshme të shkencave natyrore dhe shoqërore (biologji, gjeografi, fizikë, kimi, histori...), gjatë së cilës tentohet të sigurohet kuptimi i lidhjes së tyre në të kuptuarit e tërësishëm të botës rreth nesh (integrim i orientuar drejt fenomeneve). Të kuptuarit të tërësishëm të botës ka të bëjë, jo vetëm me njohjen intelektuale, por edhe me formimin e vlerave dhe aftësimin për aktivitet. Në ndihmë të propozimit të tillë janë karakteristikat specifike zhvillimore të fëmijëve deri në moshën 10 vjeçare (të cilat janë në nivel konkret të të menduarit); realitetin që i rrethon e përjetojnë si tërësi të vetme dhe prandaj është e natyrshme të përdoret koncept i tillë edhe gjatë njohjes së tij).

Programi mësimor i propozuar është i orientuar drejt qëllimeve. Që të sigurojmë zhvillimin e nxënësit/nxënëses në kontekst të jetës vendosëm qëllime, zgjodhëm aktivitete dhe parashikuam rezultate dalëse të cilat i mundësojnë nxënësit/nxënëses fitimin e përvojave jetësore të drejtpërdrejta dhe të ndryshme. **Qëllimet** janë në pajtim me taksonominë e Blumit dhe mundësojnë zhvillimin e sferës njohëse, afektive dhe psihomotorike. Nga kjo theksi në program përveç njohjes së mjedisit të drejtpërdrejtë është vënë edhe në nxitjen dhe zhvillimin e shkathtësive

dhe aftësive socio-emocionale, morale, kulturore dhe interkulturore, njohëse, gjuhësore dhe motorike. Programi mundëson realizim fleksibil të qëllimeve, gjegjësisht jep mundësi mësimdhënësi të bëjë zgjedhjen e qëllimeve të cilat do t'i realizojë në pajtim me situatën mësimore dhe aftësive të nxënësve në klasë.

Koncepti mbështetet në disa parime: parimin holistik, parimin e integrimit, parimin e demokratizimit dhe hapjes, parimin e vetë zhvillimit, parimin e përkatësisë ndaj kulturës dhe traditës si dhe respektimin e të ndryshmëve, parimin e aktualitetit etj. Insistimi në parimin holistik nënkupton respektimin e stileve të ndryshme të mësimit, gjegjësisht sigurimin e mundësive që nxënësit të motivohen në mënyra të ndryshme dhe të përjetohen përmbajtjet nëpër aspekte të ndryshme të personalitetit të tyre. Prandaj edhe qasja drejt realizimit të temave programore është i integruar, përfshin me më shumë aspekte, me integrim të shpeshtë të qëllimeve të ngjashme nga lëndë të ndryshme mësimore.

Në procesin e të mësuarit lojën e ofrojmë si metodë të të nxënit, nëpërmjet të cilës nxënësit do të fitojnë njohuri elementare për botën që i rrethon si dhe shkathtësi praktike të nevojshme për jetë kualitative. Qëllimi i të mësuarit është vetë procesi i të mësuarit ku nuk i kufizojnë fëmijët për përgjigje të sakta dhe jo të sakta, por nxitja e strategjive mendore simbolike, të fantazisë dhe logjike të të menduarit dhe të shprehurit te fëmijët, të rëndësishme për moshën konkrete zhvillimore, si edhe zgjimi i fantazisë të cilat jenë në vetë natyrën e fëmijëve në këtë moshë. Në atë drejtim aktivitetet e ofruara në numrin më të madh stimulojnë të mësuar nëpërmjet zgjedhjeve të situatave të thjeshta problemore. Gjatë kësaj kërkohet krijimi i mjedisit i cili do ta nxis kuriozitetin e nxënësve dhe që do të jetë në pajtim me nevojat e tyre psiko-fizike dhe emotive. Në realitet, thelbi i qasjes holistike është në raportin e mësimdhënësit me nxënësit dhe në atmosferën të cilën e krijon në grup (respektimin, vetë respektimin, përjetimin e gëzimit, bashkëpunimit, ndjeshmërisë e të ngjashme).

ART

Propozim Koncepti i ri bazohet në zbatimin e qasjes së integruar gjatë realizimit të lëndëve nga fusha e artit**,** kështu arsimi figurativ dhe arsimi muzikor bashkohen në një lëndë **Art,** sepse tre vitet e para të arsimit fillor i shohim si një cikël zhvillues. Gjatë kësaj, disa nga qëllimet, përmbajtjet ose aktivitetet janë saktësuar, ri përkufizuar dhe të përshtatur.

Programi mësimor për lëndën Art është i ndarë në tri fusha programore: **Arte vizuale, Lojëra muzikore dhe skenike dhe Punëtori kreative.** Kështu gjerësisht të përkufizuara fushat e artit mundësojnë spektër të gjerë përmbajtjesor, si dhe aktivitete të shumta, që të gjithë së bashku mësimdhënësit i ofrojnë liri shumë më të madhe kreative në procesin e mësimdhënies. Dy fushat e para programore (Arte vizuale, muzika dhe Lojërat skenike) do të realizohen deri në klasën e tretë, pas së cilës do të ndahen në lëndë të veçanta: Edukim dhe arsimim figurativ dhe

muzikor, derisa fusha e fundit programore Punëtori kreative në dy klasat vijuese (e dyta dhe e treta) do të ndryshojnë do të ofrohen module të ndryshme me të cilat mësimdhënësi do të mund ta përshtat, individualizojë dhe ta organizojë në mënyrë kreative mësimdhënien në lëndën e artit. Kështu, për shembull, fusha e tretë programore në klasën e dytë dhe të tretë do të ofrojë qëllime, aktivitete dhe përmbajtje për vallëzime moderne, filmit, TIK-ut dhe arteve, fotografisë, zeje, punime të dorës... me çka mësimdhënësit dhe nxënësit do të mund "të luajnë" në pajtim me interesat dhe preferencat personale. Kjo fushe e tretë Punëtori kreative, paraqet mundësi të shkëlqyeshme për integrimin e vetë lëndës me të tjerët, por edhe mundësi për sensibilizimin e fëmijëve të asaj moshe të kuptojnë se arti nuk është diçka abstrakte, diçka që ndodh vetëm në shkollë, por se me atë janë marrë edhe paraardhësit tanë dhe se është gjithkund përreth nesh – çdo gjë që na rrethon mund të paraqet sfidë për ekspresion artistik.

Programi i propozuar mësimor është orientuar kah objektivat. Që të sigurojmë zhvillim të nxënësit/nxënëses në kontekst të jetës vendosëm qëllime, propozuam aktivitete dhe parashikuam rezultate dalëse të cilat mundësojnë fitimin përvojave jetësore të drejtpërdrejta dhe të ndryshme. **Qëllimet** janë në pajtim me taksonominë e Blumit dhe mundësojnë zhvillim në sferën njohëse, afektive dhe psikomotorike. Gjithashtu, koncepti i tërësishëm reformues, e kështu edhe ky program i Artit e thekson të mësuarit problemor, parimin e integrimit, pasuesin dhe qasjen spirale.

Mësimdhënësi është i lirë në zgjedhjen e qëllimeve për çdo orë. Ato nuk janë të vendosur sipas radhës dhe mësimdhënësi nuk është i obliguar të shkojë me radhë në realizimin e tyre. Kjo i mundëson mësimdhënësit të kombinoj objektivat mësimore dhe të ketë qasje problemore. Mandej, çdo program mësimor për klasat vijuese e respekton parimin liria e tillë do të ndihmojë në integrim, si në kuadër të vetë qëllimeve të lëndës, ashtu edhe në integrimin ndër lëndor. Më tej, secili program për klasën vijuese e respekton parimin e suksesivitetit, gjegjësisht vazhdimësisë së nivele dhe përmbajtjeve të njohurive të cilat nxënësit duhet t'i përfitojnë. Por, gjithashtu, është respektuar edhe parimi i qasjes spirale, si nja nga qasjet më të rëndësishme didaktike. Prandaj, duhet të vërehet si qëllime të caktuara përsëriten në çdo klasë (për shembull elementet e artit, parimet e artit, elementet e muzikës e të ngjashme) dhe thellohen në mënyrë përkatëse. Këtyre mësimdhënësi duhet t'u kushtojë vëmendje të posaçme dhe t'i përpunojë në mënyrë përkatëse.

ARSIM FIZIK DHE SHËNDETËSOR

Gjatë përpilimit të propozim programit për klasën e pare janë marrë parasysh të gjithë karakteristikat zhvillimore të fëmijëve të kësaj moshe (anatomike-fiziologjike, rritja dhe zhvillimi fizik, pjekja dhe funksionin zhvillues të organeve dhe indeve të posaçme, zhvillimin emocional dhe njohës të fëmijës, specifikat e lëvizjes së kësaj periudhe zhvilluese dhe specifikave të aftësive motorike).

Zgjedhja e qëllimeve, propozim aktiviteteve si dhe rezultateve nga të nxënit janë në pajtim me karakteristikat zhvilluese të fëmijëve të asaj moshe (të mësuarit e formave natyrore të lëvizjeve, format e përshtatura natyrore të lëvizjeve dhe strukturat e thjeshta lëvizëse motorike nga alfabeti i atletikës dhe gjimnastikës dhe lojërat me top dhe ritëm si dhe ritëm dhe vallëzim). Gjithashtu, në propozim programin e ri është paraparë edhe zhvillimi i komponentëve nga fitnesi shëndetësor (niveli i aftësive motorike, statusi nutritiv dhe postural) dhe zbatimi i baterisë së testeve të standardizuara me të cilat do të ndiqet fitnesi shëndetësor te fëmijët (fitimi i përfitimeve dhe shprehive shëndetësore dhe ndikimi pozitiv mbi zhvillimin fizik), si edhe qëllime të parashikuara të cilat do të kontribuojnë për zhvillimin psiko-social. Zgjedhja e qëllimeve, propozim aktiviteteve dhe rezultateve nga të nxënit është bërë pas analizës së hollësishme të numrit të madh të programeve mësimore të lëndës Arsim fizik nga më shumë vende të zhvilluara të botës, e veçanërisht në vendet përreth.

Rezultatet e një numri të madh të studimeve të cilat i krahasojnë karakteristikat antropomotorike, aftësitë motorike dhe shkathtësitë motorike të fëmijëve të vendit tonë dhe fëmijëve nga vendet e tjera, tregojnë se fëmijët e vendit tonë kanë rezultate dukshëm më të vogla në lidhje me aftësitë motorike dhe shkathtësitë motorike. Është konstatuar, gjithashtu, një zhvillim jo i përshtatshëm në raport me karakteristikat antropomotorike nëpërmjet dominimit të masës së trupit dhe i indeve yndyrore nën lëkurore. Gjendja e tillë e masës së zmadhuar tej mase e cila ndiqet me mosbalancim në forcën muskulore sjell deri te paraqitja e deformimeve në boshtin kurrizor dukuri e cila në vitet e fundit është rritur në mënyrë drastike.

Regjistrimi dhe ndjekja e zhvillimit motorik të fëmijëve me një bateri të testeve është pjesë përbërëse e ndjekjes së zhvillimit të tërësishëm të fëmijëve në shumë vende të botës.

Qëllimet e përgjithshme të cilat janë paraparë të realizohen me ndjekjen e zhvillimit antropologjik të fëmijëve janë:

- Fitimi i informatave nëpërmjet të cilave do të vërtetohet fëmija a ngec në raport me disa karakteristika antropomotorike (morfologjike);
- Fitimi i informatave nëpërmjet të së cilave do të vërtetohet statusi motorik i fëmijës ashtu që do të bëhet shikim i tërësishëm në zhvillimin e aftësive motorike, gjegjësisht, cilat aftësi motorike janë zhvilluar në nivel më të lartë e cilat në nivel më të ulët;
- Fitimi i informatave nëpërmjet të së cilave do të përcaktohet a ngec fëmija në raport me shkathtësitë motorike, gjegjësisht, cilat shkathtësi motorike manifestohen në nivel të duhur për moshën përkatëse, e cilat duhet të zhvillohen në mënyrë plotësuese;
- Fitimi i informatave për efektet nga plani dhe programi i lëndës arsimi fizik dhe shëndetësor;
- Prindi fiton fotografi të plot për statusin antropologjik të fëmijës së tij.

DIMENSIONI INTERKULTUROR NË PROGRAMET E REJA MËSIMORE

Në programet e reja mësimore për klasën e parë, përqendrim dhe theks i veçantë është vënë mbi forcimin e dimensionit dhe vlerave interkulturore, si bazë për promovimin e filozofisë dhe etosit të edukimit dhe arsimit interkulturor.

Elementet interkulturore janë të sendërtuar me një finesë nëpërmjet intervenimeve në kategori të ndryshme të qëllimeve zhvilluese, por edhe në raport me daljet e pritura, gjithashtu duke marrë parasysh moshën dhe standardet dhe pritjet zhvillimore, të parapara për nxënësit e moshës së hershme shkollore.

Komponenti interkulturor është mbi ndërtuar në mënyrë plotësuese dhe me më shumë aktivitete të mundshme edukativo arsimore pragmatike, zbatimi dhe përshtatja me ligjshmëritë zhvillimore të moshës të së cilave, shërbeu si një nga indikatorët bartëse gjatë zgjedhjes së tyre.

Të njëjtat janë prezantuar nëpërmjet një kompleti të qasjeve dhe strategjive të shumta sistemore, të planifikuar dhe të hollësishme edukativo-arsimore që kanë për qëllim promovimin e çdo lloji të dallimeve gjegjësisht diversitetit kulturor, gjuhësor, gjinor, social, etnik, fetar që do të ndikojë pozitivisht në sensibilizimin e të gjitha subjekteve edukativo-arsimore për njohjen, respektimin dhe jetesën kualitative në mjedisin i cili është burim i dallimeve të shumta.

Gjithsesi, edukimi dhe arsimi interkulturor nuk mund të organizohet si lëndë e veçantë (shtesë) mësimore, por as mund të ngel vetëm në përmbajtje të një lënde mësimore. Ky lloj i veprimit edukativo-arsimor paraqet proces të vazhdueshëm, sepse baza e tij janë zhvillimi, ndërtimi i shkathtësive jetësore të cilat janë supozim për bashkëjetesë kualitative në bashkësinë tonë shoqërore, por edhe më gjerë. Mu për këtë edukimi dhe arsimi interkulturor nuk mundet dhe nuk duhet të jetë i organizuar me qëllim përfitimin e njohurive të reja për tjetrin, por si proces i ndërtimit të vlerave, qëndrimeve, shkathtësive. Njëkohësisht, edukimi dhe arsimi interkulturor duhet të jetë i pranishëm në të gjithë ciklet e arsimit, por gjithsesi i përshtatur në mënyrë përkatëse nga aspekti edukativ dhe përmbajtjesor me nevojat e kategorive të ndryshme të moshës së nxënësve.

Arsimi interkulturor, gjithashtu nuk mund të sillet vetëm në një përmbajtje tematike, situatë programore, por është e patjetërsueshme që të krijohen në mënyrë permanente stimulime edukative interkulturore për nxënësit me qëllim të sensibilizimit të tyre interkulturor dhe ndërtimit të ndjeshmërisë interkulturore.

Gjithashtu, duhet të theksohet se arsimi interkulturor si një nga detyrat dhe prioritetet e procesit edukativo-arsimor, duhet të zhvillohet në të gjitha ciklet e edukimit dhe arsimit.

PROGRAMET MËSIMORE PËR KLASËN E PARË

МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК

Програмско подрачје:	Годишен фонд на часови: *(ориентациски за секое програмско подрачје)*
КОМУНИКАЦИЈА И ЈАЗИК (КЈ)	**54 часа**
ЛИТЕРАТУРА (Л)	**35 часа**
МЕДИУМСКА КУЛТУРА (МК)	**20 часа**
ПОДГОТОВКА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ (ПЧП)	**35 часа**

Општи цели на наставата по македонски јазик за прво одделение

Ученикот/ученичката:

- Да развие интерес и љубов кон македонскиот јазик.
- Да го користи говорот за воспоставување нови контакти и за меѓусебно разбирање.
- Да се поттикне активно да слуша.
- Да се поттикне синхронизирано и правилно да користи вербален и невербален говор.
- Да се поттикне слободно да ги изразува емоциите, доживувањата, ставовите и мислите.
- Да развие медиумска култура и да користи мултимедиски извори за учење.
- Да се поттикне кон откривање на значењето на новите зборови и кон нивно користење.
- Да ја развие фантазијата преку говорното творештво.
- Да се оспособи глобално да чита.

- Да се оспособи да ги препознава големите и малите печатни букви од македонското кирилско писмо.
- Да ја развие графомоториката и да се воведе во почетното пишување.
- Да воочи разлики во говорното изразување на други јазици.

Програмско подрачје: КОМУНИКАЦИЈА И ЈАЗИК (КЈ)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
КЈ-I/А да се оспособи слободно да разговара	– Меѓусебно претставување и запознавање – Моите чувства - искажување на чувствата кон омилен предмет, животно и сл. – Учениците зборуваат за своите желби и чувства и се запознаваат со желбите и чувствата на другите – Договарање правилата на однесување во училницата – Разговори а секојдневни настани: моите другари, моето миленичe, јас и моето семејство и сл. – Симулирање телефонски разговор – Разговор за омилена игра – Поставување прашања низ разни импровизирани ситуации (игри на улоги) –	**КЈ-I/А1** учествува во разговор слободно изразувајќи ги своите потреби, мисли и чувства; **КЈ-I/А2** учествува во разговор слободно, почитувајќи ги правилата на културното однесување (внимателно слуша, не го прекинува соговорникот); **КЈ-I/А3** поставува едноставни прашања; **КЈ-I/А4** одговара или објаснува во согласност со темата.
КЈ-I/Б да се оспособи внимателно да слуша	– Игра: Го цртаме тоа што го слушаме – Одговора на поставени прашања за одредена тема – Селектирање илсутрации кои одговараат на прочитана содржина – Игра: Пронаоѓаме предмет според слушнат опис – Довршување недовршени реченици кои ги започнува наставникот	**КЈ-I/Б1** слуша и разбира едноставни содржини; **КЈ-I/Б2** слуша и постапува според слушнатите насоки; **КЈ-I/Б3** одговара на прашања според слушнатата содржина;

	– Игри за снаоѓање во просторот според слушнати инструкции – Препознавање различни чувства во слушната содржина (игри на улоги) – Поставувам прашања за нејасна содржина – Глумење различни чувства според слушната содржина	**КЈ-I/Б4** поставува прашања според слушнатата содржина; **КЈ-I/Б5** препознава дека слушнатите содржини предизвикуваат различни чувства.
КЈ-I/В да се оспособи за правилна говорна артикулација	– Вежби за правилно држење на телото при говорење – Кажување брзозборки – Кажување гатанки и поговорки – Правилно изговарање слушнати гласови, зборови и реченици – Игри за имитирање и препознавање гласови, звуци и шумови – Игра: Се снимаме за да слушнеме како звучиме – Достапни воспитно-образовни софтвери	**КЈ-I/В1** правилно го држи телото при говорење; **КЈ-I/В2** правилно ги повторува слушнатите гласови и зборови; **КЈ-I/В3** точно ги повторува и интонира слушнатите реченици; **КЈ-I/В4** препознава гласови, звуци и шумови; **КЈ-I/В5** имитира гласови, звуци и шумови; **КЈ-I/В6** правилно ги изговара броевите до 20; **КЈ-I/В7** кажува гатанка, брзозборка, поговорка.
КЈ-I/Г да го користи говорот како средство за изразување на својата индивидуалност	– Раскажување доживувања – Разговори на теми по избор на учениците – Раскажување по фотографија од лично доживување (приредба во градинка, роденденска прослава, маскенбал и сл.) – Прераскажување дел од омилен цртан филм со помош на прашања – Игри на улоги – Цртање ликови со различни чувства – Глумење различни чувства – Довршување започнати реченици (Јас сум... Многу сакам... Понекогаш мислам...)	**КЈ-I/Г1** раскажува кусо за сопствени доживувања и случки; **КЈ-I/Г2** ги изразува своите чувства слободно; **КЈ-I/Г3** раскажува по серија на слики; **КЈ-I/Г4** прераскажува со помош на прашања куси содржини;

	– Игра: Римуваме зборови (по аналогија се обидуваат да смислат рима за кажан збор) – Игра: Смислувам ново име за....(животни, растенија и предмети) според некоја нивна карактеристика – Игра: Расипан телефон (последниот од групата ја повторува шепнатата реченица)	**КЈ-I/Г5** опишува она што го набљудува (личности, предмети, растенија и животни) со помош на прашања; **КЈ-I/Г6** препознава дека различни слушнати содржини предизвикуваат различни чувства; **КЈ-I/Г7** препознава дека нашите чувства влијаат врз начинот на кој зборуваме; **КЈ-I/Г8** синхронизирано ги употребува невербалниот и вербалниот говор; **КЈ-I/Г9** твори оригинални творби со поттик и ја развива фантазијата (своја гатанка, шега, необичен израз); **КЈ-I/Г10** учествува во говорни игри.
КЈ-I/Д да се воведе во литературниот македонски јазик	– Примери за воочување дијалект наспроти литературен јазик – Следење/читање народни приказни – Зборувам на дијалект – Зборувам на литературен јазик	**КЈ-I/Д1** почнува да прави разлика меѓу дијалектот/локалниот говор и литературниот македонски јазик.
КЈ-I/Ѓда го збогатува речникот	– Објаснување непознати зборови при секојдневни активности – Изработување кутии за складирање различни сликички со нови зборови – Разговараме за... иницирање разговор во кој наставникот намерно употребува нови зборови	**КЈ-I/Ѓ1** учи нови зборови кои означуваат имиња на предмети, појави, лица.
КЈ-I/Е да препознава различни видови реченици	- Игра: Извикувам, раскажувам, прашувам (кажување различни реченици според дадени илустрации и објаснување на нивните имиња)	**КЈ-I/Е1** препознава расказни, извични и прашални реченици преку слушање;

	– Правилно изговарам расказни, прашални и извични реченици – Препознавам расказни,прашални и извични реченици преку слушнат говор, текст – Разгледување сликовници за да откријат каде и зошто е употребен некој интерпункциски знак	**КЈ-I/Е2** применува расказни, извични и прашални реченици преку зборување.

Програмско подрачје: ЛИТЕРАТУРА (Л)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката		
Л-I/А да се запознае со литературата за деца (проза и поезија)	– Достапни воспитно-образовни софтвери – Наставникот чита сликовници, бајки, басни, стихотворби – Слушање аудиозаписи – техника СТОП (наставникот престанува да чита, а учениците предвидуваат што ќе се случи – Илустрирање според слушната содржина – Разговор за содржината на творбата – Препознавање познати творби според слушнати делови од содржината – Одговарање на прашања од слушната содржина	**Л-I/А1** почнува да препознава што е: приказна, басна, бајка, стихотворба; **Л-I/А2** внимателно слуша додека се чита; **Л-I/А3** одговара на прашања во врска со слушнатата содржина.
Л-I/Б да ги изрази своите впечатоци, мисли и чувства за литературните творби	– Користење достапни воспитно-образовни софтвери – Разгледување сликовници (разликување текст и илустрација) – Илустрирање дел од прочитана содржина – Разговор: Од каде доаѓа ова име на приказната? – Одговарање на прашања според слушната творба	**Л-I/Б1** разликува илустрација и текст во литературната творба; **Л-I/Б2** зборува за впечатоци од содржината;

	– Селектирање илустрации кои одговараат на прочитан текст – Цртање лик од творбата – „Т-табела“ – цртање позитивен и негативен лик – Глумење лик од литературна творба – Разговор: Што ни се допадна, а што не ни се допадна во творбата – Правилно подредување измешани илустрации од слушнат текст – Смислување ново име за творбата – Препознавање познати приказни според апликации или слушнати делови од приказните	**Л-I/Б3** изразува чувства во врска со содржината преку зборови, цртежи и движења; **Л-I/Б4** зборува за постапките на ликовите; **Л-I/Б5** кажува слободно што му/ѝ се допаѓа или не му/ѝ се допаѓа во содржината; **Л-I/Б6** објаснува слободно зошто му/ѝ се допаѓа или не му/ѝ се допаѓа содржината.

Програмско подрачје: МЕДИУМСКА КУЛТУРА (МК)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
МК-I/А следи различни медиумски содржини, соодветни на возраста	– Следење достапни медиумски содржини – Цртање омилени ликови од детски медиумски содржини – Драматизација според детска медиумска содржина – Разговор за детски ТВ-емисии, цртани/анимирани филмови, аудиозаписи и дигитални содржини – Следење куси медиумски содржини на различни јазици	**МК-I/А1** препознава: детски ТВ-емисии, цртан/анимиран филм, аудиозаписи, дигитални содржини соодветни на возраста; **МК-I/А2** покажува интерес за следење различни детски медиумски содржини **МК-I/А3** следи различни детски медиумски содржини.
МК-I/Б да се запознае со начинот на употреба на дигиталните детски соджини	– Кога и зошто го користам компјутерот (како, колку и со кого да се користи компјутерот)	**МК-I/Б1** употребува соодветни дигитални детски содржини.

	– Користење достапни дигитални содржини – Илустрирање: Јас и компјутерот	
МК-I/В да се запознае со намената на библиотеката	– Разгледување на библиотеката во училиштето (или разговор со помош на слика/фотографија) – Разговор со библиотекарот (или разговор со наставник кој глуми библиотекар) – Уредување на одделенското катче (со книги, сликовници и списанија) – Дневна дружба (секојдневно читање книга/сликовница, по избор на ученик) – Мојата омилена приказна /сликовница – Смислување правила за грижа за книгите	**МК-I/В1** знае за намената на библиотеката во училиштето.
МК-I/Г да користи детски списанија и сликовници/книги	– Правење збирка од разни списанија – Разгледување списанија, сликовници и книги – Средување на катчето за читање – Читање сликовници и книги – Цртање според прочитана содржина	**МК-I/Г1** истражува/користи катче за читање во училница (во зависност од ресурсите во училницата); **МК-I/Г2** користи детски списанија/сликовници/книги.
МК-I/Д да следи културно-уметнички содржини соодветни на возраста	- Посета на театар и на кино (во зависност од контекстот) – Разговор за однесување при посетата на театар или на кино – Правење маски – Во улога на омилен лик – Креирање катче за драматизација – Разговор за впечатоци од следена претстава/филм – Драматизација според познати содржини	**МК-I/Д1** следи театарски претстави; **МК-I/Д2** следи детски филм; **МК-I/Д3** вреднува, поддржува, имитира ликови.

Програмско подрачје: ПОДГОТОВКА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ (ПЧП)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
ПЧП-I/A да се оспособи визуелно да препознава зборови и глобално да чита	– Разгледување сликовници (препознавање текст и илустрација) – Игра: Погоди што е... - поврзува текст со дадена илустрација/поврзува збор со слика – Игра: Буква, збор или реченица (разликува буква, збор и реченица напишани на картончиња) – Разговор за омилени играчки/предмети во училницата – Цртање и именување предмети од училницата – Поврзување сликички со зборови – Запишување зборови со цртички место букви – Запишување реченици со цртички место зборови – Игра: Ги читаме имињата што ги носат другарчињата на беџови – Користење достапни воспитно-образовни софтвери – Истражување низ игра: Броиме зборови во реченица и реченици во краток текст – Читање зборови од сликички со именувани предмети	**ПЧП- I/A1** препознава илустрација и текст; **ПЧП-I/A2** поврзува текст и илустрација (покажува текст, покажува илустрација); **ПЧП-I/A3** препознава зборови преку илустрации; **ПЧП-I/A4** правилно изговара зборови; **ПЧП-I/A5** прави разлика меѓу предмет, цртеж/слика и збор; **ПЧП-I/A6** прави разлика меѓу збор, реченица и буква; **ПЧП-I/A7** глобално чита преку визуелно поврзување илустрација со зборови напишани со големи и мали печатни букви од македонското кирилско писмо.

ПЧП-I/Б да разликува и правилно да изговара гласови во различна местоположба во зборот	– Кажување брзозборки – Игра: На буква, на буква (кажување зборови според првиот глас) – Игри за правилен изговор на соодветен глас на почеток, средина и крај од зборот – Користење достапни воспитно-образовни софтвери	**ПЧП-I/Б1** разликува гласови на почетокот, на средината и на крајот од зборот; **ПЧП-I/Б2** правилно изговара гласови на почетокот, на средината и на крајот од зборот.
ПЧП-I/В да се запознае со големите и малите печатни букви од македонското кирилско писмо	– Извлекување и погодување карти со напишани букви – Нижење ѓердан од букви напишани на картончиња – Пееме песна за буквите – Моделирање и креирање букви од разни материјали	**ПЧП-I/ГВ** визуелно ги препознава големите и малите печатни букви од македонското кирилско писмо.
ПЧП-I/Г да се оспособи за почетно пишување во согласност со правилата за пишување на македонски јазик, развивајќи координација (око – рака) и графомоторика	– Разгледување сликовници и воочување на правилата при пишувањето на македонски јазик - правци во пишувањето (од лево кон десно и од горе кон долу); – Истражувачки активности со разни видови моливи: Различни траги – Цртање – Доцртување соодветни елементи од кои се составени буквите на интересни цртежи – Игри: Цртаме… Доцртуваме/допишуваме... – Лавиринт – Игра: Моделираме букви (од тесто и пластелин) – Игра: Пишувам на песок – Игра: Ај погоди која буква ја правам? (демонстрирање со делови од телото елементи од кои е составена соодветна буква)	**ПЧП-I/Г1** шематски ги разбира правилата при пишувањето на македонски јазик - правци во пишувањето (од лево кон десно и од горе кон долу); **ПЧП-I/Г2** црта/доцртува/моделира елементи од кои се составени буквите во определен простор, според правилата при пишувањето на македонски јазик (од лево кон десно и од горе кон долу); **ПЧП-I/Г3** открива дека со различен притисок со моливот се добива различна трага; **ПЧП-I/Г4** практикува графомоторички вежби преку игра (црта, моделира, конструира, поврзува со различен материјал, демонстрира со делови од телото елементи од кои е составена соодветна буква и сл.); **ПЧП-I/Г5** започнува да ги создава, да ги црта, да ги креира големите и малите печатни букви од македонското кирилско писмо.

ПЧП-I/Д да започне да препознае некои интерпункциски знаци и нивното значење	– Моделирање интерпункциски знаци – Игра: Ај погоди каква е реченицата (препознавање слушнати расказни, извични и прашални реченици) – Разгледување сликовници за да откријат каде и зошто е употребен некој интерпункциски знак. – Пронаоѓам грешки (намерно несоодвено интонирана реченица од наставникот, грешно ставена апликација со интерпункциски знак и сл.) – „Извикувам, раскажувам, прашувам“-(игри закажување различни реченици според дадени илустрации) – Читање текст без интерпункциски знаци и откривање зошто се потребни	**ПЧЃ-I/Д1** почнува да ги препознава интерпункциските знаци: точка, прашалник и извичник.
ПЧП-I/Ѓ да се запознае со различни материјали и средства за пишување	– Каде можам да пишувам? – Со што можам да пишувам?	**ПЧП-I/Ѓ1** почнува да користи различни материјали и средства за пишување.
ПЧП-I/Е да развие навики за правилна положба на телото при читање и при пишување	– Демонстрирање правилно држење на телото при читање и пишување – Правилно седам – Правилно пишувам – Правилно го држам моливот (демонстрирање правилно држење молив при доцртување/цртање во воздух) – Истражувам и откривам: Што се случува кога пишувам со различно притискање на моливот – Како да бришеме без да го извиткаме листот?	**ПЧП-I/Е1** има правилна положба на телото при читање и при пишување. **ПЧП-I/Е2** почнува правилно да ракува со приборот и со материјалите за пишување.

GJUHË SHQIPE

Fusha programore:	Fondi vjetor i orëve:*(përafërsisht për çdo fushë programore)*
KOMUNIKIM DHE GJUHË (KGJ)	**54 orë**
LETËRSI (L)	**35 orë**
KULTURA E MEDIES (KM)	**20 orë**
PËRGATITJE PËR LEXIM-SHKRIM FILLESTAR (LSHF)	**35 orë**

Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës gjuhë shqipe për klasën e I:

Nxënësi/nxënësja:

- të zhvillojë interes dhe dashuri ndaj gjuhës shqipe;
- të përdor të folurit për vendosjen e kontakteve të reja dhe mirëkuptim të ndërsjellë;
- të nxitet të dëgjojë në mënyrë aktive;
- të nxitet të përdor në mënyrë të sinkronizuar dhe të drejtë të folurit verbal dhe jo verbal;
- të nxitet që në mënyrë të lirë t'i shpreh emocionet, përjetimet dhe mendimet;
- të zhvillojë kulturën e medieve dhe të përdor burime multimediale për të mësuar;
- të nxitet drejt zbulimit të domethënies së fjalëve të reja si dhe përdorimit të drejt të tyre;
- ta zhvillojë fantazinë nëpërmjet krijimtarisë gojore;
- të aftësohet të lexojë në mënyrë globale;
- ta zhvillojë grafo-motoriken dhe të futet në të shkruarit fillestar;
- të njeh dallime në shprehjen gjuhësore në gjuhë të tjera;

Fusha programore: KOMUNIKIM DHE GJUHË (KGJ)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
KGJ-I/A të aftësohet të bisedojë në mënyrë të lirë	- Prezantimi dhe njohja e ndërsjellë - Sjellja e rregullave të klasës me marrëveshje - Biseda për ngjarje nga jeta e përditshme - Simulimi i bisedës telefonike - Biseda për ngjarje që kanë ndodhur gjatë fundjavës - Bisedë për rregullimin e klasës - Parashtrimi i pyetjeve nëpër situata të ndryshme të improvizuara (loja e roleve)	**KGJ-I/A1** në mënyrë të lirë merr pjesë në bisedë duke i shprehur nevojat, mendimet dhe ndjenjat e veta; **KGJ-I/A2** në mënyrë të lirë merr pjesë në bisedë, duke i respektuar rregullat e mirësjelljes (dëgjon me kujdes, nuk e ndërpret bashkëbiseduesin); **KGJ-I/A3** parashtron pyetje të thjeshta; **KGJ-I/A4** përgjigjet ose sqaron në pajtim me temën.
KGJ-I/B të aftësohet të dëgjojë me kujdes	- Nxënësit flasin për dëshirat dhe ndjenjat e tyre dhe njoftohen me dëshirat dhe ndjenjat e të tjerëve - Lojë: E vizatojmë atë që e dëgjojmë - Përgjigju pyetjeve sipas të folurit të dëgjuar - Përzgjedhja e ilustrimeve të cilat i përgjigjen përmbajtjes së lexuar - Lojë: Gjejmë sendin sipas përshkrimit të dëgjuar - Mbarimi i fjalive të pambaruara të cilat i ka filluar mësimdhënësi - Loja për orientim në hapësirë sipas instruksioneve të dëgjuar - Lojë: Më pyet nëse nuk më kuptove çka thashë (të parashtrojë pyetje për ndonjë emër të panjohur të futur me qëllim, për përmbajtje të paqartë e të ngjashme) - Njohja e ndjenjave të ndryshme në përmbajtje të dëgjuar (loja e roleve) - Aktrimi i ndjenjave të ndryshme sipas përmbajtjes së dëgjuar	**KGJ-I/B1** dëgjon dhe kupton përmbajtje të thjeshta; **KGJ-I/B2** dëgjon dhe vepron sipas udhëzimeve të dëgjuara; **KGJ-I/B3** përgjigjet në pyetje sipas përmbajtjes së dëgjuar. **KGJ-I/B4** parashtron pyetje sipas përmbajtjes së dëgjuar; **KGJ-I/B5** kupton se përmbajtjet e dëgjuara shkaktojnë ndjenja të ndryshme.
KGJ-I/C të aftësohet për artikulim të drejtë	- Ushtrime për mbajtje të drejtë të trupit gjatë të folurit – Thënia e fjalëshpejtave	**KGJ-I/C1** në mënyrë të drejtë e mban trupin gjatë të folurit;

	- Thënia e gjëegjëzave dhe proverbave - Shqiptim i drejtë i zërave, fjalëve dhe fjalive të dëgjuar - Loja për imitimin dhe njohjen e zërave, tingujve dhe zhurmave - Lojë: Incizohemi që të dëgjojmë si tingëllojmë - Softuer edukativ që janë në dispozicion	**KGJ-I/C2** në mënyrë të drejtë i përsërit tingujt dhe fjalët e dëgjuar; **KGJ-I/C3** në mënyrë të saktë i përsërit dhe i intonon fjalitë e dëgjuara; **KGJ-I/C4** njeh zëra, tinguj, dhe zhurma; **KGJ-I/C5** imiton zëra, tinguj, dhe zhurma; **KGJ-I/C6** në mënyrë të drejtë i shqipton numrat deri në 20; **KGJ-I/C7** thotë gjëegjëzë, fjalëshpejtë, proverb.
KGJ-I/Ç ta përdor të folurin si mjet i shprehjes së individualitetit të tij	- Rrëfim i përjetimeve - Biseda në tema sipas zgjedhjes së nxënësve - Rrëfim sipas fotografisë nga përjetim personal (shfaqje në kopshtin e fëmijëve, festim i ditëlindjes, ballo e maskave e të ngjashme) - Ritregim i një pjese nga filmi vizatimor i preferuar me ndihmën e pyetjeve - Loja të roleve - Vizatimi i personazheve me ndjenja të ndryshme - Aktrimi i ndjenjave të ndryshme - Mbarimi i fjalive të filluara (Unë jam..., Shumë dua...., Ndonjëherë mendoj...) - Tregim i shakave - Lojë: Themi fjalë me rimë (sipas analogjisë përpiqen të mendojnë një rimë për një fjalë të thënë) - Lojë: Mendoj emër të ri për... (kafshë, bimë dhe sende) - Lojë: Telefoni i prishur (i fundit në grup e përsërit fjalinë e pëshpëritur)	**KGJ-I/Ç1** shkurt rrëfen për përjetime dhe ngjarje personale; **KGJ-I/Ç2** në mënyrë të lirë i shpreh ndjenjat e tyre; **KGJ-I/Ç3** rrëfen sipas një serie të fotografive; **KGJ-I/Ç4** me anë të pyetjeve ritregon përmbajtje të shkurta; **KGJ-I/Ç5** me anë të pyetjeve e përshkruan atë që e vëren (persona, sende, bimë dhe kafshë); **KGJ-I/Ç6**. njeh se përmbajtje të ndryshme të dëgjuara shkaktojnë ndjenja të ndryshme; **KGJ-I/Ç7** njeh se ndjenjat tona ndikojnë në mënyrën se si flasim; **KGJ-I/Ç8** në mënyrë të sinkronizuar e përdor të folurit verbal dhe jo verbal; **KGJ-I/Ç9** me nxitje krijon krijime origjinale dhe e zhvillon fantazinë (gjëzë, shaka, shprehje jo të zakonshme); **KGJ-I/Ç10** merr pjesë në lojëra me të folur.
KGJ-I/D të futet në gjuhën letrare shqipe	- Shembuj për njohje të dialektit përkundër gjuhës letrare - Ndjekja/leximi i tregimeve popullore - Loja e roleve: TV Lajmet - Luajtja e rolit të mësimdhënësve të cilat gjejnë gabime gjatë të folurit	**KGJ-I/D1** fillon të bëj dallim mes dialektit/ të folurit lokal dhe gjuhës letrare shqipe.
KGJ-I/DH ta pasurojë fjalorin	- Sqaron fjalë të panjohura gjatë aktiviteteve të përditshme - Punimi i kutive për deponimin e fotografive të ndryshme me fjalë të reja	**KGJ-I/DH1** mëson fjalë të reja të cilët shënojnë emra të sendeve, dukurive, veprimeve, gjendjeve, personave.

	- Bisedojmë për... inicimi i bisedës në të cilën mësimdhënësi me qëllim përdor fjalë të reja	
KGJ-I/E të aftësohet të njeh lloje të ndryshme të fjalive	- Loja: Them, tregoj, pyes (tregimi i fjalive të ndryshme sipas ilustrimeve të dhëna dhe sqarimi i emrave të tyre - Njohja dhe përsëritja e fjalive dëftore, thirrmore dhe pyetëse që janë dëgjuar - Shfletimi i librave të ilustruar që të zbulojnë ku dhe pse është përdorur ndonjë shenjë e pikësimit - Luajtja e rolit të mësimdhënësve të cilat gjejnë gabime (intonacion i gabuar i fjalisë)	**KGJ-I/E1**. nëpërmjet të dëgjuarit njeh fjali dëftore, pyetëse dhe nxitëse; **KGJ-I/E2** nëpërmjet të folurit i përdor fjalitë dëftore, pyetëse dhe nxitëse.

Fusha programore: LETËRSI (L)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
L-I/A të njihet me letërsinë për fëmijë (prozë dhe poezi)	- Softuer edukativ që janë në dispozicion - Mësimdhënësi lexon libra të ilustruar, përralla, fabula, vjersha - Dëgjimi i audio incizimeve - Loja: Hajde qëlloje çka është... (tregim, fabul, përrallë ose vjershë) - Loja: Stop i parë, stop i dytë (mësimdhënësi e ndërpret leximin, kurse nxënësit parashikojnë çka do të ndodh) - Ilustrim sipas përmbajtjes së dëgjuar - Bisedë për përmbajtjen e krijimit letrar - Njohja e krijimeve letrare të njohura sipas pjesëve të përmbajtjes së dëgjuar - Përgjigje në pyetje nga përmbajtja e dëgjuar	**L-I/A1** fillon të njeh çka është: përralla, fabula, tregimi, vjersha; **L- I/A2**. me kujdes dëgjon derisa lexohet; **L-I/A3** përgjigjet në pyetjet që janë në lidhje me përmbajtjen e dëgjuar.
L-I/B t'i shpreh përshtypjet, mendimet dhe ndjenjat e veta për krijimet letrare	- Përdorimi i softuerëved edukativ që janë në dispozicion – Shfletimi i librit të ilustruar (dallimi i tekstit dhe ilustrimit)	**L-I/B1** dallon ilustrim dhe tekst në krijimin letrar; **L-I/B2** flet për përshtypjet nga përmbajtjet;

	- Ilustrimi i një pjese të përmbajtjes së lexuar - Bisedë: Nga vjen ky emër i tregimit? - Përgjigjja në pyetjet sipas krijimit të dëgjuar - Përzgjedhja e ilustrimeve të cilët i përgjigjen tekstit të lexuar - Vizatimi i një personazhi të krijimit letrar - "T-tabela" – vizatimi i personazhit pozitiv dhe negativ - Aktrimi i një personazhi nga krijimi letrar - Punimi i skenës sipas përshkrimit të lexuar nga krijimi letrar - Bisedë: Çka na pëlqeu, e çka nuk na pëlqeu në krijimin letrar - Rregullim i drejtë i ilustrimeve të përziera nga një tekst i dëgjuar - Gjetja e emrit të ri për krijimin letrar - Njohja e tregimeve të njohura sipas aplikimit ose pjesëve të dëgjuara nga tregimet - Aktrim: Nëse ujku i keq do të ishte shok i mirë i Kësulëkuqes	**L-I/B3** shpreh ndjenja në lidhje me përmbajtjen nëpërmjet fjalëve, vizatimeve dhe lëvizjeve; **L-I/B4** flet për veprimet e personazheve; **L-I/B5** në mënyrë të lirë tregon pse i apo nuk i pëlqen përmbajtja. **L-I/B6** në mënyrë të lirë sqaron pse i apo nuk i pëlqen përmbajtja.

Fusha programore: KULTURA E MEDIEVE (KM)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
KM-I/A të aftësohet të ndjek përmbajtje të ndryshme të medieve, të përshtatshme për moshën	- Ndjekja e përmbajtjeve nga mediet që lehtë qasen - Vizatimi i personazheve të preferuar nga përmbajtjet për fëmijë në medie - Dramatizim sipas përmbajtjes për fëmijë në medie - Bisedë për TV emisione për fëmijë, film i vizatuar/i animuar, audio shënime, përmbajtje të digjitalizuar	**KM-I/A1** njeh TV emisione për fëmijë, film i vizatuar/i animuar, audio shënime, përmbajtje të digjitalizuar të përshtatshme për moshën; **KM-I/A2** tregon interes për ndjekjen e përmbajtjeve të ndryshme të medieve; **KM-I/A2** ndjek përmbajtje të ndryshme për fëmijë në medie.

KM-I/B të njihet me mënyrën e përdorimit të përmbajtjeve të digjitalizuar për fëmijë	- Bisedë: Kur më nevojitet kompjuteri (si, sa dhe me kë të përdoret kompjuteri) - Përdorimi i përmbajtjeve të digjitalizuar që lehtë qasen - Ilustrim: Unë dhe kompjuteri	**KM-I/B1** përdor përmbajtje të digjitalizuar të përshtatshme për fëmijë.
KM-I/C të njihet me rolin e bibliotekës	- Vizitë bibliotekës së shkollës (ose bisedë me ndihmën e pikturës/fotografisë - Bisedë me bibliotekistin (ose bisedë me mësimdhënësin i cili aktron bibliotekistin - Rregullimi i këndit të mësimit klasor (me libra, libra të ilustruar dhe revista) - Loja e roleve: Bibliotekistë dhe lexues - Shoqërim ditor (lexim i përditshëm i librit/librit të ilustruar, sipas zgjedhjes së nxënësit) - Bisedë: Libri i preferuar i gjyshes/gjyshit tim - Mendimi i rregullave për përkujdesje për librat	**KM-I/C1** di për rolin e bibliotekës në shkollë.
KM-I/Ç të përdor revista dhe libra të ilustruar/libra për fëmijë	- Shfletimi i revistave, librave të ilustruar dhe librave - Leximi i krijimeve letrare nga revista për fëmijë - Leximi i librave të ilustruar dhe librave - Bërja e koleksionit nga revista të ndryshme - Rregullimi i këndit të leximit - Vizatim sipas përmbajtjes së lexuar	**KM-I/Ç1** hulumton/përdor këndin e leximit në klasë (në varësi nga burimet në klasë); **KM-I/Ç2** përdor revista/libra të ilustruar/libra për fëmijë.
KM-I/D të ndjek përmbajtjet kulturore-artistike të përshtatshme për moshën	- Vizitë e teatrit dhe kinemasë (në varësi nga konteksti) - Bisedë për sjelljen gjatë vizitës së teatrove ose kinemasë - Bërja e maskave - Në rolin e personazhit të preferuar - Krijimi i këndit për dramatizim - Bisedë për përshtypjet nga shfaqja/filmi i ndjekur - Dramatizim sipas përmbajtjeve të njohura - Krijimi i këndit të kukullave	**KM-I/D1** ndjek shfaqe teatrore; **KM-I/D2** ndjek film për fëmijë; **KM-I/D3** vlerëson, mbështet, imiton personazhe.

Fusha programore: PËRGATITJA PËR LEXIM -SHKRIMIN FILLESTAR (LSHF)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
LSHF-I/A të aftësohet në mënyrë vizuale t'i njeh fjalët dhe të lexojë në mënyrë globale	- Shfletimi i librave të ilustruar (njohja e tekstit dhe ilustrimit) - Loja: Qëlloje çka është... (tregon tekst, fjalë, ilustrim) - Loja: Shkronjë, fjalë dhe fjali të shënuar në kartonë) - Bisedë për lodrat/sendet në klasë - Vizaton dhe emërton sende në klasë - Lidh fotografi me fjalë - Shkrimi i fjalëve me viza në vend të shkronjave - Shkrimi i fjalive me viza në vend të fjalëve - Loja: I lexojmë emrat që shokët i mbajnë në bexhe - Përdorimi i softuerëve edukativ në dispozicion - Hulumtim nëpërmjet lojës: Numërojmë fjalë në fjali dhe fjali në tekst të shkurtë - Ngjitja e fjalëve të shkruar në stiker - Leximi i piktogramit - Lexim i fjalëve nga fotografitë me emërtim të sendeve	**LSHF- I/A1** njeh ilustrimin dhe tekstin; **LSHF-I/A2** lidh tekstin me ilustrimin (tregon tekstin, tregon ilustrimin); **LSHF -I/A3** njeh fjalën; **LSHF -I/A4** drejt shqipton fjalën; **LSHF-I/A5** bën dallimin mes sendeve, vizatimit/fotografisë dhe fjalës **LSHF-I/A6** bën dallimin mes fjalës, fjalisë dhe shkronjës; **LSHF–I/A7** "lexon" në mënyrë globale (nëpërmjet lidhjes vizuale të ilustrimit/skemës), fjalë me shkronja të mëdha dhe të vogla të shtypit të alfabetit të gjuhës shqipe.
LSHF-I/B të dallojë dhe t'i shqiptoj në mënyrë të drejtë tingujt në vend pozitë të ndryshme në fjalë	- Thënia e fjalëshpejtave - Lojë: Në shkronjën, në shkronjën... (tregimi i fjalëve sipas shkronjës së parë) - Vizatim i sendeve dhe vizatim i vizave për çdo shkronjë të emrit të tyre, e pastaj shqiptimi i tingujve përkatës në vend pozitë të ndryshme - Loja për shqiptim të drejtë të tingullit përkatës në fillim, në mes dhe në fund të fjalës - Përdorimi i softuerëve që janë në dispozicion	**LSHF–I/B1** dallon tinguj në fillim, në mes dhe në fund të fjalës; **LSHF–I/B2** drejt shqipton tinguj në fillim, në mes dhe në fund të fjalës.
LSHF-I/C të njihet me shkronjat e mëdha dhe të vogla të shtypit të alfabetit të gjuhës shqipe	- Tërheqja dhe qëllimi i letrave me shkronja të shkruara - Krijimi i gjerdanit nga shkronjat të shkruara në kartonë - "Kënga e alfabetit" – këndojmë këngë për shkronjat - Modelim dhe krijim i shkronjave nga materiale të ndryshme	**LSHF-I/C1** në mënyrë vizuale i njeh shkronjat e mëdha dhe të vogla të shtypit të alfabetit tët gjuhës shqipe.

LSHF-I/Ç të aftësohet për shkrimin fillestar në pajtim me rregullat ortografike të gjuhës shqipe, duke zhvilluar koordinimin (sy-dorë) dhe grafo-motoriken	- Shfletimi i librave të ilustruar dhe vërejtja e rregullave gjatë shkrimit në gjuhë shqipe – drejtime në të shkruarit (nga e majta kah e djathta dhe nga lartë kah poshtë) - Aktivitete hulumtuese me lloje të ndryshme të lapsave: Gjurmë të ndryshme - Vizatim - Plotësim i vizatimit të elementeve përkatëse nga të cilat janë ndërtuar shkronjat në vizatime interesante - Lojë: Vizatojmë... Plotësojmë vizatimin/plotësojmë me shkrim... - Lojë: Vizatojmë labirint - Loja: Presim dhe ngjisim... Vëmë në varg... Bëjmë shkronja qesharake... - Lojë: Modelojmë shkronja (nga brumi dhe plastelina) - Lojë: Shkruajmë në rërë - Lojë: Hajde qëllo cilën shkronjë e bëj? (demonstrim me pjesë të trupit të elementeve nga të cilat është e përbërë shkronja përkatëse)	**LSHF-I/Ç1** në mënyrë skematike i kupton rregullat gjatë shkrimit të gjuhës shqipe – drejtimet në të shkruarit (nga e majta kah e djathta dhe nga lartë poshtë); **LSHF-I/Ç2** vizaton/plotëson vizatimin/modelon elemente nga të cilat përbëhen shkronjat në një hapësirë të caktuar sipas rregullave të shkrimit të gjuhës shqipe (nga e majta kah e djathta nga lartë poshtë); **LSHF-I/Ç3**zbulon se me shtypje të ndryshme të lapsit fitohet gjurmë e ndryshme; **LSHF-I/Ç4** praktikon ushtrime grafo-motorike nëpërmjet lojës (vizaton, modelon, konstrukton, lidh me materiale të ndryshme, demonstron me pjesë të trupit elemente nga të cilat është e përbërë shkronja përkatëse e të ngjashme); **LSHF-I/Ç5** fillon t'i shkruaj (të krijojë,të vizatojë) shkronjat e mëdha dhe të vogla të alfabetit të gjuhës shqipe (të lejohet qasje individuale).
LSHF-I/D të aftësohet për njohjen e disa shenjave të pikësimit dhe rëndësisë së tyre	- Modelojmë shenja të pikësimit - Lojë: Hajde qëllo çfarë është fjalia (njohja e fjalive dëftore, thirrmore dhe pyetëse) - Shfletimi i librave të ilustruar që të zbulojnë ku dhe pse është përdorur një shenjë pikësimi - Lojë: luajmë rolin e mësimdhënësve të cilët gjejnë gabime (fjali me qëllim e thënë me intonacion të gabuar, aplikim i vënë gabimisht me shenjë pikësimi e të ngjashme) - "Them, tregoj, pyes" – (lojëra për tregimin e fjalive të ndryshme sipas ilustrimeve të dhëna) - Lexim i tekstit pa shenja pikësimi dhe zbulimi pse nevojiten ato	**LSHF-I/D1** fillon t'i njeh shenjat e pikësimit: pikën, pikëpyetjen dhe pikëçuditjen.
LSHF-I/DH të njihet me materiale dhe mjete të ndryshme për të shkruar	- Lojë: Hulumtojmë ku mund të shkruaj - Lojë: Hulumtojë me çka mund të shkruaj	**LSHF-I/DH1** fillon të përdor materiale dhe mjete të ndryshme për të shkruar.
LSHF-I/E të zhvillojë shprehi për pozitë të drejtë të trupit gjatë leximit dhe shkrimit	- Demonstrojmë mbajtje të drejtë të trupit gjatë të lexuarit dhe të shkruarit	**LSHF-I/E1** ka pozitë të rregullt të trupit gjatë leximit dhe shkrimit;

	- Lojë: Hajde të aktrojmë një karrige e cila hidhërohet sepse nuk e përdorim për ulje të drejtë - Lojë: Hajde të aktrojmë një fletë që na hidhërohet sepse nuk shkruajmë drejtë - Lojë: Në mënyrë të drejtë e mbaj lapsin (demonstrim i mbajtjes së rregullt të lapsit gjatë plotësimit të vizatimit/vizatimit në ajër) - Hulumtojmë dhe zbulojmë: Çka ndodh kur shkruaj me të shtypur të ndryshëm të lapsit - Lojë: Si të fshijmë pa e ndrydhur fletën	**LSHF-I/E2** fillon në mënyrë të drejtë të përdor veglat dhe materialet për shkrim.

TÜRKÇE DERSİ

ÖĞRENME ALANLARI:	Yıllık ders saati: *(öğrenme alanlarına göre ders saatinin dağılımı)*
İLETİŞİM VE DİL (İD)	**54 ders saati**
EDEBİYAT (E)	**35 ders saati**
MEDYA KÜLTÜRÜ (MK)	**20 ders saati**
OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK (OYH)	**35 ders saati**

BİRİNCİ SINIF TÜRKÇE DERSİ GENEL AMAÇLARI

Öğrenci:

- Türkçe dersine yönelik ilgiyi artırabilme ve sevgiyi geliştirebilme;
- Yeni ilişkilerin gelişimi ve birbiri ile anlaşmayı geliştirebilmek için konuşmanın temel kaynak olduğunu anlayabilme;
- Etkin dinlemeyi geliştirebilme ve etkin dinleme alışkanlığını kazandırabilme;
- Sözlü ve sözsüz konuşmayı senkronize etmeyi ve doğru kullanmayı teşvik edebilme;
- Kendi yaşantılarını, duygu ve düşüncelerini söylemeyi teşvik edebilme;
- Medya kültürünü geliştirebilme ve öğrenmede çoklu medya kaynaklarını kullanabilme;
- Öğrenilen kelimelerin anlamlarını anlamayı teşvik edebilme ve öğrenilen kelimeleri doğru bir şekilde kullanabilme;
- Konuşma anlatımı yardımıyla hayal dünyasını geliştirebilme;
- Görsel okumayı yönlendirebilme ve geliştirebilme;
- Türk alfabesindeki büyük ve küçük temel harflerini tanıyabilmek için beceri kazanabilme;
- Motor (parmak, el ve kol) kaslarını geliştirebilme ve yazı yazmaya başlayabilme;
- Konuşma ve ifadede diğer dilleri tanıyabilme ve fark yapabilme.

Öğrenme Alanı: İLETİŞİM VE DİL (İD)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
İD-I/A Serbest konuşma yapabilmesi için teşvik edilebilme	– Tanışma ve kendini tanıtma – Duygularım-nesne/varlığa, hayvana karşı duygularını ifade etme – Öğrenciler kendi duyguları ve istekleri hakkında konuşma yürütür ve diğerlerinin duyguları ve istekleri ile tanışma – Sınıfta davranma kuralları hakkında anlaşma yapma – Her gün yaşadıkları olaylar hakkında konuşma yürütme: arkadaşlarım, sevdiğim evcil hayvanım, ben ve ailem vb. – Yaşanılan olaylar hakkında konuşma – Telefon konuşmasının gösterisi/simulasyonu yapma – En sevdiğim oyun hakkında konuşma yürütme – Değişik durumlar hakkında soru sorma (rol oynama)	**İD-I/A1** Kendi ihtiyaçlarını, düşüncelerini ve duygularını ifade ederek konuşmaya katılır; **İD-I/A2** Hazırlıksız ve serbest konuşmalarda görgü kurallarına ve değerlere (dikkatli dinleme, konuşmacının konuşmasını kesmeme) saygı göstererek konuşmaya katılır; **İD-I/A3** Basit sorular sorar; **İD-I/A4** Konuya yönelik cevap verir ve açıklamalarda bulunur.
İD-I/B Dikkatli dinleme becerilerini geliştirebilme	– Oyun: Duyduğumu çizmeye çalışma – Belirli konuya bağlı kalarak sorulan sorulara cevap verme – Okunulan konuya bağlı kalarak resim/çizim seçme – Oyun: Anlatılanlara göre nesne/varlığı bulma – Öğretmenin başlatmış olduğu cümleyi tamamlama – Verilen komutlara göre alanda bulunma ve hareket etme oyunu oynama – Dinlediği konuya göre farklı duyguları tanıma (rol oynama) – Anlamadığım konuhakkında soru sorma – Dinlediği konuya göre farklı duyguları gösterme	**İD-I/B1** Basit konuları dinler ve anlar**;** **İD-I/B2** Verilen yönergeleri dinler ve ona gore hareket eder; **İD-I/B3** Dinlediği konuya bağlı sorulara cevap verir; **İD-I/B4** Dinlediği konuya bağlı soru sorar; **İD-I/B5** Dinlediği konuların farklı duygular ifade ettiğini tahmin eder.
İD-I/C Doğru konuşma becerilerini geliştirebilme	– Konuşma esnasında vücudu doğru hareket etme etkinlikleri yapma	**İD-I/C1** Konuşma esnasında vücudunu doğru hareket etirmeye çalışır;

	– Tekerleme söyleme – Bilmece ve atasözü söyleme – Duyduğu ses, kelime ve cümleleri doğru şekilde telaffuz etme – Ses, sedayı tanıma ve taklit etme oyunu oynama – Oyun: Sesimizi duyabilmemiz için kayıt yapma – Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**İD-I/C2** Dinlediği sesleri ve kelimeleri doğru ve düzgün şekilde tekrar eder; **İD-I/C3** Dinlediği cümleleri doğru şekilde ifade eder ve tekrar eder; **İD-I/C4** Ses, sedanın kaynağını tanır; **İD-I/C5** Ses, sedayı taklit eder; **İD-I/C6** 20'e kadar sayıları doğru ifade eder; **İD-I/C7** Bilmece, tekerleme, atasözü söyler.
İD-I/Ç Kendini sözlü olarak ifade edebilmede konuşmayı kullanabilme	– Yaşanılanları anlatma – Öğrencilerin konu seçimine gore konuşma yürütme – Fotoğraflardan hareket ederek olayları anlatma (anaokulu gösterisi, doğum günü, şaka günü kutlaması) – Sevdiği çizgi filmi anlatması için soru sorma – Rol yapma oyununu oynama – Farklı duyguları ifade eden yüzler çizme – Farklı duyguların taklidini yapma – Başlatılan cümleleri tamamlama (Ben…, En sevdiğim …, Bazen düşünüyorum ki …) – Oyun: Kelimelerden kafiye yapma (söylenen kelimeden hareket ederek kafiye yapma etkinlikleri) – Oyun: Özelliklerine göre …. yeni ad düşünüyoruz (hayvan, bitki ve nesne/varlık) – Oyun: Telefon (grubun sonuncusu fısıldanan cümleyi söyler)	**İD-I/Ç1** Kendi yaşamış olayları kısa bir şekilde açıklar; **İD-I/Ç2** Kendi yaşamış olayları anlatırırken kendi duygularını serbest ifade eder; **İD-I/Ç3** Resimler yardımıyla seri bir şekilde anlatma yapar; **İD-I/Ç4** Kısa konuları anlatmaya çalışır**;** **İD-I/Ç5** Sorular yardımıyla gözlemlediklerini açıklar (kişiler, nesneler, bitki ve hayvanlar); **İD-I/Ç6** Dinlediği farklı konuların, farklı duygular belirleyebileceğini tanır. **İD-I/Ç7** Duyguların konuşma biçimine yansıdığını anlar; **İD-I/Ç8** Sözlü ve sözsüz iletişimi sürekli bir şekilde kullanır; **İD-I/Ç9** Destek ile orjinal eserler yaratır ve kendi hayalini geliştirir (kendi bilmecesini, fıkrasını, farklı görüş); **İD-I/Ç10** Konuşma oyunlarına aktif bir şekilde katılır.
İD-I/D Türkçe dilini doğru kullanabilme	– Lehçe/yerel konuşma ve Türkçe edebi dil arasındaki farkı kavrayabilme örneklerini kullanma – Halk masalları izleme/okuma – Yerel/lehçe, şive kullanarak konuşma – Edebi dili kullanarak konuşma	**İD-I/D1** Lehçe/yerel konuşma ve Türkçe edebi dilin arasındaki farkı anlamaya ve kullanmaya başlar.
İD-I/E Söz varlığını geliştirebilme	– Hergün kullanılan etkinlikler esnasında bilinmeyen kelimeleri açıklama – Nesne, varlık ve kişilerin adlarını bildiren kelime ve resimleri eşleştirme	**İD-I/E1** Nesne, olay, durum, kişi isimlerinin anlamını tanır ve yeni kelimeler öğrenir.

	– Konuşma yürütme… öğretmenin özellikle yeni kelimeler kullanarak konuşmayı teşvik etme	
İD-I/F Farklı türdeki cümleleri tanıyabilme için beceri kazanabilme	– Oyun: Bildiriyorum/söylüyorum, anlatıyorum ve soruyorum (gösterilen resimleri adlandırma ve açıklama yapmaları için farklı cümleler söylemeyi teşvik etme) – Bildirme, soru ve ünlem cümlelerini doğru şekilde telaffuz etme – Dinlediği konuşma, metinden yola çıkarak, bildirme, soru ve ünlem cümlelerini tahmin etme – Görsel resimli kitapları izleyerek noktalama işaretlerini bulma ve kullanılan yeri fark etme	**İD-I/F1** Dinleme yolu ile bildirme, soru, ünlem cümlelerini tanır; **İD-I/F2** Bildirme, soru ve ünlem cümlelerini konuşmasında kullanır.

Öğrenme Alanı: EDEBİYAT (E)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
E-I/A Çocuk edebiyatına özgü eserleri tanıyabilme (nesir ve manzum);	– Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma – Öğretmen, resimli kitaplar, masallar, şiir okur – Ses kayıtlarını dinleme – Dur-Tahmin et! Tekniği (öğretmen okumayı durdurur, öğrencilerden olay hakkında tahminlerde bulunulmasını ister) – Dinlediği konuya gore resim yapma – Eserin konusu hakkında konuşma yürütme – Konuların belirli bölümlerine gore eserleri tanıma ve tahminde bulunma – Dinlediği konudan sorulara cevap verme	**E-I/A1** Belli edebiyat türlerini tanır, öykü/hikaye, masal, fabl, manzume/şiir; **E-I/A2** Okuma esnasında dikkatli ve aktif bir şekilde dinler; **E-I/A3** Dinlediği konular ile ilgili sorulan sorulara cevap verir.
E-I/B Edebiyat eserlerine yönelik kendi izlenimlerini, düşüncelerini ve duygularını ifade edebilme	– Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**E-I/B1** Edebiyat eserlerinde resim ve metin arasındaki farkı bilir;

	– Resimli kitaplar kullanma (metin ve çizim arasındaki farkı kavrama) – Okunan konunun bölümleri ile resim yapma – Konuşma: Masalın adı – Dinlediği konuya bağlı sorulara cevap verme – Okunan metine gore resimleri seçme/bulma – Eserde geçen baş kahramanı çizme – Kahramanın olumlu ve olumsuz yönlerini bulma – Edebi eserdeki kahramanı canlandırma – Konuşma: Masalda/hikayede beğendiğim ve beğenmediğim yönleri anlatma – Dinlediği konuya ve olaya gore resimlerin sıralamasını yapma – Esere yeni bir ad bulma – Dinlediklerine ve gördükleri çizimlerden yola çıkarak masalları tahmin etme	**E-I/B2** Konulardaki izlenimleri hakkında konuşma yapar; **E-I/B3** Dinlediği konu hakkında duygularını kelimeler, çizimler ve hareketler ile ifade eder; **E-I/B4** Kişiler hakkında düşüncelerini açıklar; **E-I/B5** Konulara yönelik olumlu veya olumsuz düşüncelerini rahatça söyler/ifade eder; **E-I/B6** Dinlediği konuda beğendiği ve beğenmediği olaylar hakkında düşüncesini söyler ve açıklama yapar.

Öğrenme Alanı: MEDYA KÜLTÜRÜ (MK)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
MK-I/A Seviyelerine uygun medya içerikli konular izleyebilme için beceri kazanabilme	– Erişebilir medya konularını izleme – Çocuk medya konularındaki sevilen kahramanları çizme – Çocuk medya konularındaki sevilen kahramanları dramatize etme – Çocuk Tv programları, çizgi film, ses kayıtları ve dijital konuları içeren çocuk programları hakkında konuşma yürütme	**MK-I/A1** Çocuk yaş seviyesine uygun – TV programları, çizgi filmleri, ses kayıtları, web konularını tanır; **MK-I/A2** Çeşitli çocuk medya konuları hakkında konuşma yapar; **MK-I/A3** Çeşitli çocuk medya konularını izler; **MK-I/A4** Farklı dillerde çocuk medya konularını izler;

	– Farklı dillerde çocuk medya konularını izleme etkinliklerini yapma	
MK-I/B Dijital çocuk içerikli konuların kullanım biçimini öğrenebilme	– Bilgisayarı ne zaman ve nasıl kullanmalıyım (ne zaman, ne kadar ve kiminle bilgisayarı kullanabilirim) – Erişebilir dijital konuları kullanma – Resim yapma: Ben ve Bilgisayarım	**MK-I/B1** Dijital çocuk içerikli konuları kullanır.
MK-I/C Bilgi edinmek için kütüphanenin rolünü öğrenebilme	– Okul kütüphanesine ziyaret (veya resim/fotoğraf yardımıyla konuşma yürütme) – Okul kütüphanecisi ile konuşma yürütme (veya kütüphaneci rolüne bürünmüş öğretmen ile konuşma canlandırma) – Sınıf okuma köşesini düzenleme (kitaplar, görsel/resimli kitaplar ve dergiler) – Günlük eğlence (öğrencinin seçmiş olduğu resimli kitap, dergi ile her gün okuma etkinliği düzenleme) – Sevdiğim masal/resimli kitabım – Kitapları koruma için kurallar belirleme	**MK-I/C1** Okul kütüphanesinin önemini ve ne için kullanıldığını bilir.
MK-I/Ç Çocuk dergi ve resimli kitapları kullanabilme	– Dergileri, kitapları ve resimli/görsel kitapları okuma – Çocuk dergilerinden metinler okuma – Resimli kiatpları ve kitapları kullanma/okuma – Farklı dergileri toplama – Okuma köşesini düzenleme – Okunan metin konusuna gore resim yapma	**MK-I/Ç1** Sınıf içinde bulunan okuma köşesini/kitaplıkları kullanır (sınıfta bulunan kaynaklara göre); **MK-I/Ç2** Çocuk dergilerini ve görsel okuma kitaplarını kullanır.
MK-I/D Yaş seviyesine uygun içerikli kültürel-sanatsal olayları takip edebilme	– Tiyatro ve sinemaya ziyaret (konuya bağlı kalarak) – Tiyatro veya sinemaya ziyaret esnasında davranış kuralları hakkında konuşma – Maske yapma – Baş kahramanın rolüne bürünme – Dramatizasyon köşesi hazırlama – Tiyatro temsili/film izlendiğindeki izlenimleri ve görüşleri hakkında konuşma – Bilinen konular ile ilgili dramatizasyon hazırlama	**MK-I/D1** Tiyatro temsilleri izler; **MK-I/D2** Çocuk filmleri izler; **MK-I/D3** Kişi/karakterleri taklit eder, değerlendirir ve onları destekler.

Öğrenme Alanı: OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK (OYH)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
OYH-I/A Görsel kelimeleri tanıma ve resimli okumayı kavrayabilme	– Resimli kitabı görsel okuma (çizim ve metin arasındaki farkı öğrenme) – Oyun: Bu nedir … (metini resim ile eşleştirme veya kelimeyi resim ile eşleştirme) – Oyun: Harf, kelime veya cümle (kartonlar üzerine yazılan harf, kelime ve cümlenin arasındaki farkı kavrar) – Sınıfta bulunan sevimli oyuncaklar hakkında konuşma – Sınıf içinde bulunan varlıkları adlandırma ve resmini yapma – Resimleri kelimeler ile eşleştirme – Harfler yardımı ile kelimeler yazma – Kelimeler yardımıyla cümleler yazma – Oyun: Arkadaşlarımızın adlarını okuyabiliyoruz – Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma – Oyun ile araştırıyoruz: Cümle içindeki kelimeleri ve kısa metinde bulunan cümleleri sayma – Varlıkların isimleri yazılan resimleri okuma	**OYH-I/A1** Çizim ve yazı metni arasındaki farkı tanır; **OYH-I/A2** Metin ile çizim arasındaki bağı kurar (yazıda metni-teksti gösterir, görsel çizim gösterir); **OYH-I/A3** Resimler yardımıyla sözcükleri tanır; **OYH-I/A4** Sözcükleri doğru bir şekilde telaffuz eder; **OYH-I/A5** Nesne, çizim/resim ve kelime arasındaki bağlantıyı kurar ve anlamı anlamaya çalışır; **OYH-I/A6** Harf, kelime ve cümle arasındaki farkı bilir; **OYH-I/A7** Türk alfabesinde bulunan temel büyük ve küçük dik harfler yardımıyla görsel okumaya başlar (çizim/şema bağlantısını görsel olarak kurar) ve görsel okuyarak kelimeler kullanır.
OYH-I/B Kelimelerde farklı sesleri ayırt edebilme, konuşma esnasında sesleri doğru kullanabilme ve farkı kavrayabilme	– Tekerleme söyleme – Oyun: Harf…, harf… (ilk harfe gore kelime oluşturma) – Kendi isimlerinde bulunan harflere gore çizgiler ve nesne/varlıklar çizme, devamında onları doğru şekilde telaffüz etme – Kelimenin başında, ortasında ve sonunda bulunan sesi söyler-tümdenvarım ve tümdengelim metodu kullanma – Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**OYH-I/B1** Kelimenin başında, ortasında ve sonundaki sesi/harfi ayırt eder, sesin kaynağını söyler; **OYH-I/B2** Kelimenin başında, ortasında ve sonundaki sesi/harfi ayırt eder ve doğru şekilde telaffuz eder.
OYH-I/C Türkçe yazı dilinde büyük ve küçük dik temel harfleri ile tanışabilme	– Çekilen kartlardaki yazılan harfleri tahmin etme – Kartonlar üzerinde yazılan harflerden kolye hazırlama	**OYH-I/C1** Türk alfabesinde ve yazı dilinde görülen temel büyük ve küçük dik harfleri görsel olarak tanımaya başlar;

	– Harfler için şiir/şarkı söyleme – Farklı materyaller kullanarak model yapma/yaratma	
OYH-I/Ç Motor(parmak, el ve kol koordiasyonu) gelişiminde ve yazı yazma çalışmalarında el-göz hareket koordinasyonunu geliştirerek Türkçe yazı dilinin kurallarını kavrayabilme	– Dergi, resimli kitapları bakarak yazı yazma kurallarını şematik şekilde anlar, yazı yazma biçimini (soldan – sağa, yukarıdan – aşağıya doğru, takip eder) öğrenme – Farklı kalemler kullanarak araştırma etkinlikleri: Farklı izler çalışması yapma – Çizim/resim yapma – Farklı çizimler kullanarak harfleri tamamlama etkinliği yapma – Oyun: Resim yapıyoruz... Resimi tamamlıyoruz... – Labirent – Oyun: Harfleri şekillendiriyoruz (hamur veya yoğurma hamuru ile) – Oyun: Kum üzerine yazı yazma – Oyun: Ne yapıyorum? Tahmin et! (sözsüz iletişim kullanarak kendini ifade etme)	**OYH-I/Ç1** Türk diline ve alfabesine uygun yazı yazma kurallarını şematik şekilde anlar – yazı yazma biçimi (soldan – sağa, yukarıdan – aşağıya doğru, temel büyük ve küçük harfleri kullanır); **OYH-I/Ç2** Türk diline ve alfabesine uygun yazı yazma kurallarını kullanmaya başlar – yazı yazma biçimi (soldan – sağa, yukarıdan – aşağıya doğru, temel büyük ve küçük harfleri kullanır); **OYH-I/Ç3** Kalem tutma ve farklı bastırma işlemi ile farklı izler elde edilebileceğini öğrenir; **OYH-I/Ç4** Oyun ile motor (parmak, el ve kas koordinasyonu) alıştırmaları kullanır (resim yapar, model yapar, çizgi tamamlama, farklı materyalleri kullanır, gördükleri harflerin şeklini vucüt bölümleri ile gösteri yapar); **OYH-I/Ç5** Türk alfabesinde bulunan harflerin büyük ve küçük dik harfleri yazmaya (üretir, çizer, yaratır) başlar (bireyselleştirilmiş yöntem kullanılması önerilir).
OYH-I/D Noktalama işaretlerini tanıyabilme ve önemini öğrenebilme için beceri kazanabilme	– Noktalama işaretlerini şekillendiriyoruz – Oyun: Cümlenin nasıl olduğunu tahmin et! (bildiri, soru ve ünlem noktalama işaretlerini cümlede tahmin eder) – Resimli kitapları okuyarak kullanılan noktalama işaretlerini bulmaya çalışma – Sesleniyorum, anlatıyorum, soru soruyorum (resimlere göre cümle türlerini söyleme oyunları oynanır) – Noktalama işaretleri olmayan metin okunur ve noktalama işaretlerinin önemini açıklama	**OYH-I/D1** Noktalama işaretlerini tanımaya başlar: nokta, soru işareti ve ünlem işareti.
OYH-I/E Yazıda farklı araç-gereç ve materyallerin kullanımını öğrenebilme	– Nerde yazı yazabilirim? – Ne ile yazı yazabilirim?	**OYH-I/E1** Yazı yazma esnasında farklı araç-gereç ve materyaller kullanmaya başlar.
OYH-I/F Okuma-yazma esnasında oturuş şekline ve vücudun duruşuna dikkat etmesi için alışkanlık geliştirebilme	– Okuma ve yazma esnasında vücut duruşunu gösterir – Doğru oturma – Yazı yazma	**OYH-I/F1** Okuma ve yazma esnasında vücut duruşuna dikkat eder ve doğru oturur; **OYH-I/F2** Yazı yazma araç-gereçleri ve materyalleri doğru bir şekilde kullanmaya başlar.

	– Kalemi doğru tutuyorum (havada resim yapma hareketlerini yaparak kalemi doğru şekilde tutma etkinlikleri yapılır, gösteri tekniği kullanılır) – Araştırıyorum ve inceliyorum: kalemi bastırmadan kalem nasıl tutmalıyım, nasıl yazmalıyım – Yazılanı doğru şekilde silme(kağıdı kırıştırmadan)	
Türkçe Dersi Etkinliği: Türkçe etkinliği çocukların Türkçeyi doğru ve güzel konuşmalarını sağlamak, kelime dağarcıklarını geliştirmek ve iletişim becerilerini artırmak için planlanan etkinliklerdir. Türkçe etkinliklerinin amacı; çocukların Türkçeyi düzgün kullanmasını, sesleri çıkarabilmesini, farklı söz dizimsel yapıları anlama ve kullanmasını, dinleme becerilerini kazanmasını, duygu ve düşüncelerini sözel ve sözel olmayan yollarla ifade etmesini, ses tonunu ayarlamasını ve kelimeleri doğru üretmesini sağlamaktır. Bunların yanı sıra Türkçe etkinliklerinin önemli işlevlerinden birisi çocukların kitaplara karşı olumlu tutum geliştirmelerini desteklemek ve kitap sevgisini aşılamaktır. Seçilen etkinliklerin sözel ve sözel olmayan dil becerilerini kapsaması, örneklerle çeşitlendirilmesi, yorumlara ve farklı çıkarımlara olanak sağlaması, ilk elden deneyim kazanmanın, yaparak-yaşayarak öğrenmenin desteklenmesi kalem-kâğıda dayalı becerilerden çok daha fazla önem taşımaktadır. Türkçe etkinlikleri planlarken öğretmenlerin çocukların yaş ve gelişim özelliklerine dikkat etmesinin yanı sıra eğitim ortamını düzenlemesi, farklı yöntem ve teknikleri kullanması gerekmektedir. Örnek etkinlikler: Tekerleme söyleme, parmak oyunu oynama, şiir okuma, bilmece sorma, sohbet etme, resimli kitap okuma, görsel okuma, etkileşimli ve paylaşımlı okuma, öykü anlatma, taklit oyunları, dramatizasyon (canlandırma), öykü tamamlama, bir öyküyü resimlendirme ve resimlerden yeni bir öykü oluşturma gibi etkinlikler kullanılabilir.		

СРПСКИ ЈЕЗИК

Програмско подручје:	Годишњи фонд часова *(оријентационо за свако програмско подручје)*:
КОМУНИКАЦИЈА И ЈЕЗИК (КЈ)	**54 часова**
ЛИТЕРАТУРА (Л)	**35 часова**
МЕДИЈСКА КУЛТУРА (МК)	**20 часова**
ПРИПРЕМА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИСАЊЕ (ПЧП)	**35 часова**

Општи циљеви наставе српског језика за I разред:

Ученик/ученица:

- Да развије интерес и љубав ка српском језику.
- Да користи говор за успостављање нових контаката и међусобно разумевање.
- Да се подстичена активно слушање.
- Да се подстичена синхронизовано и правилно коришћење вербалног и невербалног говора.
- Да се подстиче на слободно изражавање емоција, доживљаја, ставова и мисли.
- Да развије медијску културу и користи мултимедијске изворе учења.
- Да се подстичена откривање значења нових речи и на њихово коришћење.
- Да развијамаштукроз говорно стваралаштво.
- Да се оспособи за глобално читање.
- Да се оспособи да препознаје велика и мала штампана слова српског ћирилићног писма.
- Да развије графомоторику и да се уводи у почетно писање.
- Да уочи разлике у говорном изражавању на другим језицима.

Програмско подручје: КОМУНИКАЦИЈА И ЈЕЗИК (КЈ)		
Појединачни циљ	**Предлог активности и стратегије/техникеучења и поучавања**	**Резултати учења**
Ученик/ученица:		
КЈ-I/Ада се оспособи да слободно разговара	– Међусобно представљање и упознавање – Договарање правила понашања у учионици – Разговорио свакодневним догађајима – Симулирање телефонског разговора – Разговори о догађајима током викенда - Разговор о уређењу учионице – Постављање питања кроз разне импровизоване ситуације (игре улога)	**КЈ-I/А1** слободно учествује у разговору изражавајући своје потребе, мисли и осећања; **КЈ-I/А2** слободно учествује у разговору поштујући правила културног понашања (пажљиво слуша, не прекида саговорника); **КЈ-I/А3** поставља једноставна питања; **КЈ-I/А4** одговара или објашњава у сагласности са темом.
КЈ-I/Бда се оспособи да слуша пажљиво	– Ученици говоре о својим жељама и осећањима и упознају се са жељама и осећањима других – Игра: Цртамо оно што слушамо – Одговори на питања на основу ислушаног говора – Селектовање илусутрација које одговарају прочитаном садржају – Игра: Проналазимо предмет на основу ислушаног описа – Довршавање недовршених реченица које започиње наставник – Игре сналажења у простору на основу ислушаних инструкција – Игра: Питај ме ако ме ниси разумео/разумела шта сам тачно рекао/рекла (да постави питање о намерно уметнутом непознатом имену, нејасном садржају и сл.)	**КЈ-I/Б1** слуша и разуме једноставне садржаје; **КЈ-I/Б2** слуша и поступа према ислушаним указивањима; **КЈ-I/Б3** одговара на питања у вези са ислушаним садржајем; **КЈ-I/** поставља питања у вези са ислушаним садржајем; **КЈ-I/Б5** препознаје да ислушани садржаји узрокују различита осећања.

	– Препознавање различитих осећаја у ислушаном садржају (игре улога) – Глумљење различитих осећаја на основу ислушаног садржаја	
КЈ-I/Вда се оспособи за правилну говорну артикулацију	– Вежбе правилног држања тела при говору – Изговарање брзалица – Изговарање загонетки и пословица – Правилно изговарање ислушаних гласова, речи и реченица – Игре имитације и препознавања гласова, звукова и шумова – Игра: Снимамо се да би чули како звучимо – Доступни васпитно-образовни софтвери	**КЈ-I/В1** правилно држи тело при говору; **КЈ-I/В2** правилно понавља ислушане гласове и речи; **КЈ-I/В3** тачно понавља и интонира ислушане реченице; **КЈ-I/В4** препознаје гласове, звукове и шумове; **КЈ-I/В5** имитира гласове, звукове и шумове; **КЈ-I/В6** правилно изговара бројеве до 20; **КЈ-I/В7** изговаразагонетку, брзалицу, пословицу.
КЈ-I/Гда користи говор као средствоизражавањасвоје индивидуалности	– Приповедање доживљаја – Разговори на теме по избору ученика – Приповедање по фотографији из личног доживљаја (приредба у вртићу, рођенданска прослава, маскенбал и сл.) – Препричавање дела омиљеног цртаног филма помоћу питања – Игре улога – Цртање ликова са различитим осећајима – Глумљење различитих осећаја – Довршавање започетих реченица (Ја сам... Много желим... Понекад мислим...) – Причање шала – Игра: Римујемо речи (по аналогији покушавају да смисле риму за одређену реч) – Игра: Смишљам ново име за... (животиње, биљке и предмете) – Игра: Покварени телефон (последњи из групе понавља дошапнуту реченицу)	**КЈ-I/Г1**кратко прича о сопственим доживљајима и догађајима; **КЈ-I/Г2** слободно изражава своја осећања; **КЈ-I/Г3**приповеда по низу слика; **КЈ-I/Г4** помоћу питања препричава кратке садржаје; **КЈ-I/Г5**помоћу питања описује оно што посматра (особе, предмете, биљке и животиње); **КЈ-I/Г6** препознаје да различити ислушани садржаји узрокују различита осећања; **КЈ-I/Г7** препознаје да наша осећања утичу на начин на који причамо; **КЈ-I/Г8** синхронизовано употребљава невербални и вербални говор;

		КЈ-I/Г9 уз подстицај ствара оригиналне творевине и развија машту (своју загонетку, шалу, необичан израз); **КЈ-I/Г10** учествује у говорним играма.
КЈ-I/Д да се уведе у српски књижевни језик	– Примери за уочавање дијалекта насупрот литературном језику – Праћење/читање народних прича – Игре улога: ТВ Вести – Глумљење учитеља који налазе грешке у говору	**КЈ-I/Д1** почиње да прави разлику између дијалекта/локалног говора и српског књижевног језика.
КЈ-I/Ђда обогаћујеречник	– Објашњавање непознатих речи при свакодневним активностима – Израда кутија за складирање различитих сличица са новим речима – Разговарамо о... иницирање разговора у којем наставник намерно употребљава нове речи	**КЈ-I/Ђ1** учи нове речи које означавају имена предмета, појава, особа.
КЈ-I/Еда се оспособи да препознаје различите врсте реченица	- Игра: Узвикујем, обавештавам, питам (изговарање различитих реченица на основу датих илустрација и објашњавање њихових имена) - Препознавање и понављање ислушаних обавештајних, узвичних и упитних реченица – Разгледање сликовница да би се открило где и зашто је употребљен неки интерпункцијски знак – Глумљење учитеља који налазе грешке (неодговарајуће интонирана реченица)	**КЈ-I/Е1** слушањем препознаје обавештајне, узвичне и упитне реченице; **КЈ-I/Е2** причањем примењује обавештајне, узвичне и упитне реченице.

Програмско подручје: ЛИТЕРАТУРА (Л)		
Појединачни циљ	**Предлог активности и стратегије/техникеучења и поучавања**	**Резултати учења**
Ученик/ученица:		
Л-I/А да се упозна са књижевношћу за децу (проза и поезија)	– Доступни васпитно-образовни софтвери – Наставник чита сликовнице, бајке, басне, песмице – Слушање аудио записа – Игра: Ај' погоди шта је... (прича, басна, бајка или песмица) – Игра: Први стоп, други стоп (наставник престаје да чита, а ученици предвиђају шта ће се догодити) – Илустровање на основу ислушаног садржаја – Разговор о садржају дела – Препознавање познатих дела на основу ислушаних делова садржаја – Одговарање на питања из ислушаног садржаја	**Л-I/А1** почиње да препознаје шта је: прича, басна, бајка, песма; **Л-I/А2** пажљиво слуша док се чита; **Л-I/А3** одговара на питања у вези са ислушаним садржајем.
Л-I/Б да изрази своје утиске, мисли и осећања о књижевним делима	– Коришћење доступних васпитно-образовних софтвера – Разгледање сликовница (разликовање текста и илустрације) – Илустровање дела прочитаног садржаја – Разговор: Одакле долази ово име приче? – Одговарање на питања на основу ислушаног дела – Селектовање илустрација које одговарају прочитаном тексту – Цртање лика из дела – „Т-табела“ – цртање позитивног и негативног лика – Глумљење лика из књижевног дела – Израда сцене на основу прочитаног описа из дела – Разговор: Шта нам се допало у делу, а шта не – Правилно слагањеизмешаних илустрација из ислушаног текста – Смишљање новог имена за дело	**Л-I/Б1** разликује илустрацију и текст у књижевном делу; **Л-I/Б2**говори о утисцима из садржаја; **Л-I/Б3**изражава осећања у везисадржаја, путем речи, цртежа и покрета; **Л-I/Б4**прича о поступцима ликова; **Л-I/Б5** слободно говори зашто му/јој се допада или не допада садржај; **Л-I/Б6** слободно објашњава зашто му/јој се допада или не допада садржај.

	– Препознавање познатих прича према апликацијама или ислушаним деловима прича – Глумљење: Кад би лоши вук био добар пријатељ Црвенкапи	

Програмско подручје: МЕДИЈСКА КУЛТУРА (МК)		
Појединачни циљ	**Предлог активности и стратегије/техникеучења и поучавања**	**Резултати учења**
Ученик/ученица:		
МК-I/А да се оспособи да прати различите медијске садржаје, одговарајуће узрасту	– Праћење доступних медијских садржаја – Цртање омиљених ликоваиз дечјих медијских садржаја – Драматизација према дечјем медијском садржају – Разговор о дечјим ТВ-емисијама, цртаним/анимираним филмовима, аудио записима и дигиталним садржајима – Праћење кратких медијских садржаја на различитим језицима	**МК-I/А1** препознаје: дечје ТВ-емисије, цртани/анимирани филм, аудио записе, дигиталне садржаје одговарајуће узрасту; **МК-I/А2**показује интерес за праћење различитих дечјих медијских садржаја; **МК-I/А3** прати различите дечје медијске садржаје.
МК-I/Бда се упознаје са начином употребе дигиталних дечјих садржаја	– Разговор: Кад ми је компјутер користан (како, колико и с ким да се користи компјутер) – Коришћење доступних дигиталних садржаја – Илустровање: Ја и компјутер	**МК-I/Б1** употребљава одговарајуће дигиталне дечје садржаје.
МК-I/В да се упознаје са наменом библиотеке	– Разгледање библиотеке у школи (или разговор помоћу слике/фотографије) – Разговор са библиотекаром (или разговор са наставником који глуми библиотекара) – Уређивање одељењског кутка (са књигама, сликовницама и часописима)	**МК-I/В1** зна намену библиотеке у школи.

	– Игра улога: Библиотекари и читатељи – Дневно дружење (свакодневно читање књиге/сликовнице по избору ученика) – Разговор: Омиљена књига моје баке/ мога деде – Смишљање правила за бригу о књигама	
МК-I/Г да користи дечје часописе и сликовнице/књиге	-Цртање на основу прочитаног садржаја	**МК-I/Г1** истражује/користи кутак за читање у учионици (у зависности од ресурса у учионици); **МК-I/Г2** користи дечје часописе/сликовнице/књиге.
МК-I/Д да прати културно-уметничке садржаје одговарајуће узрасту	- Посета позоришту и биоскопу (у зависности од контекста) – Разговор о понашању током посете позоришту или биоскопу – Прављење маски – У улози омиљеног лика – Креирање кутка за драматизацију – Разговор о утисцима након представе/филма – Драматизација према познатим садржајима – Креирање луткарског кутка од кутије	**МК-I/Д1**прати позоришне представе; **МК-I/Д2**прати дечји филм; **МК-I/Д3** вреднује, подржава, имитира ликове.

Програмско подручје: ПРИПРЕМА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИСАЊЕ (ПЧП)		
Појединачни циљ	**Предлог активности и стратегије/техникеучења и поучавања**	**Резултати учења**
Ученик/ученица:		
ПЧП-I/Ада се оспособи да визуелно препозна речи и да глобално чита	– Разгледање сликовница (препознавање текста и илустрацији) – Игра: Погоди шта је... (показује текст, реч, илустрацију) – Игра: Слово, реч или реченица (разликује слово, реч и реченицу написану на картончиће) – Разговор о омиљеним играчкама/предметима у учионици – Цртање и именовање предмета из учионице – Повезивање сличица са речима – Записивање речи цртицама уместо словима – Записивање реченицацртицама уместо речима – Игра: Читамо имена која другари носе на беџевима – Коришћење доступних васпитн-образовних софтвера – Истраживање кроз игру: Бројимо речи у реченици и реченице у кратком тексту – Лепљење речи написаних на стикерима – Читање пиктограма – Читање речи са сличица са именованим предметима	**ПЧП- I/А1** препознаје илустрацију и текст; **ПЧП-I/А2** повезује текст и илустрацију (показује текст, показује илустрацију); **ПЧП-I/А3** препознаје речи преко илустрација; **ПЧП-I/А4** правилно изговара речи; **ПЧП-I/А5** прави разлику између предмета, цртежа/слике и речи; **ПЧП-I/А6** прави разлику између речи, реченице и слова; **ПЧП-I/А7** глобално чита (преко визуелног повезивања на илустрацији/шеми) речи са великим и малим штампаним словима српског ћириличног писма.
ПЧП-I/Б да разликује иправилно изговара гласове на различитим положајима у речи	– Изговарање брзалица – Игра: На глас, на глас... (изговарање речи на основу првог гласа)	**ПЧП-I/Б1** разликује гласове на почетку, у средини и на крају речи;

	– Цртање предмета и цртање цртица за свако слово њиховог имена, а затим изговарање одговарајућих гласова у различитом просторном положају – Игре за правилан изговор одговарајућег гласа на почетку, у средини и на крају речи – Коришћење доступнихваспитно-образовних софтвера	**ПЧП-I/Б2** правилно изговара гласове на почетку, у средини и на крају речи.
ПЧП-I/В да се упозна са великим и малим штампаним словима српског ћириличног писма	– Извлачење и погађање карата са написаним словима – Низање ђердана од слова написаних на картончиће – „Разбарушена азбука“ – певамо песму о словима – Моделовање и креирање слова из разних материјала	**ПЧП-I/В1** визуелно препознаје велика и мала штампана слова српског ћириличног писма.
ПЧП-I/Гда се оспособи за почетно писање у сагласности са правилимаписања на српском језику, развијајући координацију (око – рука) и графомоторику	– Разгледање сликовница и уочавање правила при писању на српском језику - правци у писању (слева на десно и одозго ка доле); – Истраживачке активности разним врстама оловака: Различити трагови – Цртање – Доцртавање одговарајућих елемената из којих су састављена слова на занимљивим цртежима – Игре: Цртамо… Доцртавамо/дописујемо... – Игра: Цртамо лавиринт – Игре: Сечемо и лепимо… Нижемо… Правимо смешна слова… – Игра: Моделујемо слова (од теста и пластелина) – Игра: Пишем по песку – Игра: Ај' погоди које слово правим? (демонстрирање елемената од којих се састоји одговарајуће слово деловима тела)	**ПЧП-I/Г1** шематски разуме правила при писању на српском језику- правце у писању (слева на десно и одозго ка доле); **ПЧП-I/Г2** црта/доцртава/моделује елементе од којих су састављена слова у одређеном простору, на основу правила писања на српском језику (слева на десно и одозго ка доле); **ПЧП-I/Г3** открива да се са различитим притиском оловке добија другачији траг; **ПЧП-I/Г4** практикује графомоторичке вежбе кроз игру (црта, моделује, конструише, повезује са различитим материјалом, демонстрира деловима тела елементе од којих је састављено одговарајуће слово и сл.);

		ПЧП-I/Г5 почиње да ствара, црта, креира велика и мала штампана слова српског ћириличног писма.
ПЧП-I/Д да почне да препознаје неке интерпункцијске знакове и њихово значење	– Моделовање интерпункцијских знакова – Игра: Ај' погоди каква је реченица (препознавање ислушаних обавештајних, узвичних и упитних реченица) – Разгледање сликовница у циљу откривања где и зашто је употребљен неки интерпункцијски знак. – Игра: Глумимо учитеље који налазе грешке (намерно неодговарајуће интонирана реченица са стране наставника, погрешно стављена апликација са интерпункцијским знаком и сл.) – „Извикујем, обавештавам, питам“ - (игре заизговарање различитих реченица према датим илустрацијама) – Читање текста без интерпункцијских знакова и откривање зашто су потребни	**ПЧД-I/Д1** почиње да препознаје интерпункцијске знакове: тачку, упитник и узвичник.
ПЧП-I/Ђда се упозна са различитим материјалима и средствима за писање	– Игра: Истражујем где могу да пишем – Игра: Истражујем чиме могу да пишем	**ПЧП-I/Ђ1** почиње да користи различите материјале и средства за писање.
ПЧП-I/Едаразвије навике правилног положаја тела при читању и писању	– Демонстрирање правилног држања тела при читању и писању – Игра: Хајде да глумимо столицу која се љути што је не користимо за правилно седење – Игра улога: Хајде да глумимо лист који се љути што не пишемо правилно – Игра: Правилно држим оловку (демонстрирање правилног држања оловке при доцртавању/цртању у ваздуху) – Истражујем и откривам: Шта се дешава кад пишем различитим притиском оловке – Игра: Како да бришемо, а да не изгужвамо лист	**ПЧП-I/Е1** има правилан положај тела при читању и писању; **ПЧП-I/Е2** почиње правилно да рукује са прибором и материјалима за писање.

GJUHË ANGLEZE

Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Gjuhë angleze për klasën e parë:

Nxënësi/nxënësja:

- Të zhvillojë motivim për mësimin e gjuhës angleze;
- Të zhvillojë interes dhe dashuri ndaj gjuhës angleze;
- Të zhvillojë aftësi dhe shkathtësi për dëgjim aktiv dhe kuptimin e shprehjeve gjuhësore të thjeshta;
- Të aftësohet të njeh dhe të kuptojë fjalë dhe fjali të thjeshta të shkurta;
- Të zhvillojë aftësi dhe shkathtësi për shprehje me gojë;
- Të aftësohet të përdor fjalor të thjesht në shprehje të thjeshta gjuhësore;
- Të aftësohet për lexim global;
- Të aftësohet të përdor burime multimediale për të mësuar;
- Të nxitet të mendojë çka është mënyrë e mire e sjelljes, e çka nuk është mënyrë e mire e sjelljes;
- Të futet në kulturën e vendeve që flasin në gjuhë angleze.

Fusha programore:	**Fondi vjetor i orëve:*(përafërsisht për çdo fushë programore)***
NJËSI LEKSIKORE (NJL)	Dimensioni kohor i realizimit të fushave nuk mund të jepet në mënyrë të diferencuar. Rezultatet nga të nxënit në mësimin në gjuhë angleze arrihen nëpërmjet integrimit intern të qëllimeve nga një ose më shumë fusha programore
KUPTIM I DREJTË DHE PËRDORIM I GJUHËS (KPGJ)	
SHKATHTËSI (SH)	
VETËDIJE KULTURORE DHE KOMPETENCA (VKK)	

Fusha programore: NJËSI LEKSIKORE (NJL)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
NJL- I/A të aftësohet të njeh, riprodhon dhe të përdor fjalë/njësi leksikore;	Kënga The finger family My family Dice All about me Musical chair activities Duck, duck, goose Hide and seek (Fshehu dhe kërko) Row your boat Drawing dictation Bingo Kënga Ten little Indians Counting (1-11) Red light, green light Telephone – Tongue twisters Memory games Who stole the cookie from the cookie jar? Hot potato Guess who Keep the ball up Treasure hunt Hokey Pokey Hot and cold I see Stand up, sit down (day/night) Pumpkin says (Halloween) Trick or treat (Halloween) Freeze dance (Halloween) Draw a pumpkin face game (Halloween) Find the pumpkin (Halloween) Find the Easter eggs (Easter) Easter egg Treasure Hunt (Easter) Santa says (Christmas)	**NJL- I/A1** njeh fjalë nga temë e caktuar; **NJL-I/A2** riprodhon fjalë nga temë e caktuar; **NJL-I/A3** përdor fjalë nga temë e caktuar; **NJL-I/A4** njeh numrat prej 1 deri në 10; **NJL-I/A5** riprodhon numrat prej 1 deri në 10; **NJL-I/A6** përdor numrat prej 1 deri në 10.

	Cross the odd one Touch something (red, green…) Flashcards Shout it out Fetch it The rainbow song (review the colors) Feel in the box Gestures activities What's missing from the line up?	

Fusha programore: KUPTIM I DREJTË DHE PËRDORIM I GJUHËS (KPGJ)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
	Nxënësi/nxënësja:	
KPGJ- I/A të aftësohet të njeh dhe të përdor struktura bazike gramatikore;	- Jeopardy - Who stole the cookie from the cookie jar? - Guess who - Telephone – Tongue twisters - Keep the ball up - Gestures activities - Shout it out	**KPGJ-I/A1** i njeh dhe i dallon I dhe You ; **KPGJ-I/A2** i përdor I dhe You ; **KPGJ-I/A3** e njeh domethënien dhe dallon I am dhe You are; **KPGJ-I/A4** i përdor format I am dhe You are; **KPGJ-I/A5** e njeh domethënien e to have; **KPGJ-I/A6** e përdor formën I have; **KPGJ-I/A7** e njeh dallimin mes njëjësit dhe shumësit të fjalëve të panjohura; **KPGJ-I/A8** di t'i përdor fjalët e njohura në njëjës; **KPGJ-I/A9** di t'i përdor fjalët e njohura në shumës të shoqëruar me numëror të thjeshtë të njohur; **KPGJ-I/A10** i njeh dhe i dallon this dhe that; **KPGJ-I/A11** i përdor this dhe that; **KPGJ-I/A12** i njeh dhe i dallon my dhe your; **KPGJ-I/A13** i përdor my dhe your.

Fusha programore: SHKATHTËSI (SH)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
SH-I/A të aftësohet të dëgjojë dhe të kuptojë njësi leksikore dhe shprehje të thjeshta gojore;	- Telephone – Tongue twisters - Guess who - Gestures activities	**SH-I/A1** njeh fjalë dhe shprehje të thjeshta të cilat përmbajnë njësi leksikore të njohura (shih **NJL- I/A)**; **SH-I/A2** kupton pyetje të thjeshta personale kur bashkëbiseduesi flet ngadalë dhe qartë (p.sh. What's your name?" "How old are you?" e të ngjashme); **SH-I/A3** kupton shprehje të thjeshta urdhërore (të ndjekura me tregim ose me gjeste) dhe reagon në mënyrë përkatëse.
SH-I/B të aftësohet që në mënyrë të drejtë t'i përdor njësitë leksikore dhe të prodhojë shprehje dhe fjali të thjeshta	- All about me - Who stole the cookie from the cookie jar? - Telephone – Tongue twisters - Guess who - Gestures activities - Hot potato	**SH-I/B1** në mënyrë të drejtë i shqipton njësitë leksikore të njohura (shih **NJL-I/A);** **SH-I/B2** e prezanton veten, familjen e tij dhe shokët/shoqet e tij/saj;; **SH-I/B3** jep informata personale themelore (shih **NJL-I/A).**
SH-I/C të aftësohet për ndërveprim gojor në mënyrë të thjeshtë dhe ngadalë me ndihmën e bashkëbiseduesit;	- Hello song - Goodbye song - Telephone – Tongue twisters - Guess who - Gestures activities - Hot potato	**SH-I/C1** vendos kontakt themelor social me përdorimin e formave të thjeshta të përshëndetjes si për shembull "Hello!", "Hi!", "Bye-bye!", e të ngjashme; **SH-I/C2** vendos kontakt themelor social me përdorimin e fjalëve dhe shprehjeve të përditshme të mirësjelljes, fjalëve hyrëse e të tjerë, për shembull "please", "thank you", "sorry", e të ngjashme; **SH- I/C3** kupton, riprodhon dhe krijon fjali dëftore të thjeshta në komunikimin gojor; **SH-I/C4** Parashtron dhe përgjigjet në pyetje të thjeshta të cilat përmbajnë njësi leksikore të njohura (shih **NJL-I/A).**

Fusha programore: VETËDIJE KULTURORE DHE KOMPETENCA (VKK)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
VKK-I/A të sensibilizohet për perceptimin dhe respektimin e dallimeve kulturore;	- Guess who - Blue eyes, brown eyes	**VKK-I/A1** tregon respekt ndaj traditave dhe kulturave të huaja.
VKK-I/B të zhvillohet interes dhe kuriozitet për kulturat e vendeve të rajonit gjuhësor anglez.	- Memory game - Jeopardy - Musical chair activities	**VKK-I/B1** tregon interes dhe kuriozitet për kulturat e vendeve të rajonit gjuhësor anglez.

MATEMATIKË

Fusha programore:	Fondi vjetor i orëve:*(përafërsisht për çdo fushë programore)*
MATEMATIKA RRETH NESH	**përafërsisht 50-60 orë**
NUMËRA	**përafërsisht 60-70 orë**
MATJE DHE PUNË ME TË DHËNA	**përafërsisht 24 orë**

Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Matematikë për klasën e parë:

Nxënësi/nxënësja:

- Të fitojë dhe të zhvillojë: pavarësi, iniciativë, saktësi, kuriozitet, durim dhe këmbëngulësi në zbatimin e aktiviteteve të filluara;
- Të nxitet të zgjedh situata të thjeshta problemore nga jeta e përditshme;
- Ta zhvillojë perceptim vizual dhe taktil, si bazë për njohjen e mjedisit përreth dhe matematikës si pjesë të saj;
- Të aftësohet t'i zbulojë nocionet themelore matematikore në jetën e përditshme;
- T'i zbatojë njohuritë dhe shkathtësitë e fituara në jetën e përditshme;
- Të nxitet të mendojë në mënyrë logjike dhe kreative;
- Të futet në përdorimin e TIK-ut në funksion të matematikës;
- Të aftësohet të vlerësojë numrin e sendeve;
- Të aftësohet të bëjë vlerësim me numërim ose me matje;
- T'i njeh numrat si cilësi kuantitative të sendeve;
- Të zhvillojë grafomotorikën dhe të futet në të shkruarit e shifrave;
- Të aftësohet t'i klasifikojë sendet sipas më shumë kritereve, serive, krahasimeve, korrespodencës dhe konservimit;
- Të futet në të kuptuarit e operacioneve mbledhje dhe zbritje.

Fusha programore: MATEMATIKA RRETH NESH (MRRN)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
MRRN-I/A të njeh dhe të emërtojë sende dhe karakteristika të sendeve përreth tij	- Vëzhgojmë sende të ndryshëm për nga ngjyra - Formojmë (e madhe – e vogël) - Lojë didaktike: Krahasojmë (krahasim i sendeve sipas gjatësisë së tyre -Në mënyrë përkatëse i vendosim shenjat gjatë krahasimit të dy lodrave/dy sendeve që të tregojmë kush është më i madh/më i vogël ose i barabartë - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion	**MRRN-I/A1** sheh dhe emërton sende nga mjedisi i afërt **MRRN -I/A2** i dallon sendet sipas ngjyrës **MRRN -I/A3** i dallon sendet sipas madhësisë **MRRN -I/A4** i krahason sendet sipas gjatësisë: e gjatë – e shkurtë, e lartë – e ulët **MRRN -I/A5** krahason sende sipas madhësisë më i madh – më i vogël – i barabartë
MRRN-I/B të aftësohet ta përcaktojë pozitën e sendeve (në raport me veten, në hapësirë, në vizatim)	- Tregojmë lart-poshtë, me lëvizje të duarve dhe trupit sipas shigjetave të vizatuar të cilat përsëriten sipas një rendi - Renditemi në karrige (para-prapa-mes) sipas komandave që i dëgjojmë - Ushtrojmë lëvizje majtas dhe djathtas nëpërmjet lojërave lëvizëse dhe vendosja e lodrave majtas dhe djathtas në raport me veten - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion	**MRRN -I/B1** përcakton pozitë të sendeve në raport me veten dhe në raport me pozitën e tyre të ndërsjellë: **-MRRN –I/B 1.1** lartë - poshtë; **-MRRN –I/B 1.2** para – prapa - ndërmjet; **-MRRN –I/B 1.3** mbi – nën; **-MRRN –I/B 1.4** afër – larg; **-MRRN –I/B 1.5** brenda – jashtë - në **-MRRN –I/B 1.6** majtas – djathtas në raport me veten
MRRN–I/C aftësohet të grupojë sende (bashkësi) sipas karakteristikës së dhënë (më së shumti tre)	- Grupojmë (topa në ngjyra të ndryshme, toptha nga plastelina, kapak plastik në ngjyra dhe madhësi të ndryshme - Grupojmë (mjete për higjienë personale, ambalazh nga ushqimi i dëmshëm, pemë, perime, vegla shkollore, mobilie për çdo dhomë, kafshë nga rajone të ndryshme gjeografike) - Manipulim me pllakat logjike matematikore ose aplikacione të prera të formave	**MRRN–I/C1** grupon sende sipas së paku tre karakteristikave (ngjyrë, qëllim, madhësi); **MRRN–I/C2** në mënyrë grafike i paraqet bashkësitë (grupet e sendeve).

MRRN –I/Ç të aftësohet për përcaktimin e përkatësisë ose jo përkatësisë të sendeve të grupuar (bashkësitë)	- Zbulojmë sende të cilat nuk i përkasin grupit (sende për higjienë personale, takëmi për ushqim, aparate të amvisërisë, mobilie…) - Zbulojmë forma e cila nuk i takon ndonjë bashkësie të pllakave logjike matematikore	**MRRN -I/Ç1** përcakton një send a i takon apo nuk i takon një grupi të dhënë të sendeve (elemente të bashkësisë).
MRRN -I/D të aftësohet ta përcaktojë relacionin e ndonjë sendi i krahasuar me dy ose më shumë sende	- Modelojmë/formojmë që të krahasojmë modele dhe aplikime - Lojë didaktike: Krahasojmë (sipas lartësisë, madhësisë, gjerësisë, trashësisë etj.) - Krahasohemi me shokët - Krahasojmë shirita të vizatuar (rrugë) - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion	**MRRN -I/D1** ta përcaktojë relacionin e sendit të krahasuar me dy ose më shumë objekte të ngjashme **MRRN -I/D1.1.** më i/e vogël se; **MRRN -I/D1.2.** më i/e madhe se; **MRRN -I/D1.3.** më i/e shkurtë se; **MRRN -I/D1.4.** më i/e gjatë se; **MRRN -I/D1.5.** më i/e ngushtë se; **MRRN -I/D1.6.** më i/e gjerë se; **MRRN -I/D1.7.** më i/e ulët se; **MRRN -I/D1.8.** më i/e lartë se; **MRRN -I/D1.9.** më i/e trashë se; **MRRN -I/D1.10.** më i/e hollë se;
MRRN -I/DH të aftësohet për renditjen e objekteve/sendeve sipas shkallës së një cilësie në varg që rritet apo zvogëlohet	- Punojmë aplikacione për radhitje - Radhisim kafshët sipas madhësisë - Modelojmë/ japim formë sendeve dhe i radhisim sipas lartësisë - Radhisim shtëpi nga kubet/ambalazhi, sipas lartësisë - Radhisim shirita letre me gjerësi/gjatësi të ndryshme - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion	**MRRN -I/DH1** klasifikon objekte në varg që rritet ose zvogëlohet në bazë të një cilësie; **MRRN-I/DH1.1** e vogël-më e vogël-shumë e vogël; **MRRN -I/DH1.2.** e madhe-më e madhe- shumë e madhe; **MRRN-I/DH1.3.** e shkurtë-më e shkurtë-shumë e shkurtë; **MRRN-I/DH1.4.** e gjatë-më e gjatë-shumë e gjatë; **MRRN-I/DH1.5.** e lartë-më e lartë-shumë e lartë; **MRRN-I/DH1.6.** e ulët-më e ulët-shumë e ulët; **MRRN-I/DH1.7.** e ngushtë-më e ngushtë-shumë e ngushtë; **MRRN-I/DH1.8.** e gjerë-më e gjerë-shumë e gjerë.
MRRN-I/E të aftësohet të vërejë dhe të emërtojë 3D forma që ndodhen në mjedisin përreth	- Zbulojmë forma në hapësirë - Punimi i stolisë me ngjitjen e topthave nga pecetat e letrës me ngjyrë - Sajon katror dhe kub me ndihmën e biuleve plastike dhe kapëseve nga plastelina - Lojë didaktike: Njohja e 3D formave në mjedisin përreth	**MRRN-I/E1** njeh 3D format: kub, katror, top; **MRRN-I/E2** emërton 3D format: kub, katror, top:

	- Lojë didaktike: Gjeje topin e futbollit, topin e tenisit, topin e bejsbollit, topin e pingpongut, topin e golfit etj.	
MRRN-I/Ë të aftësohet të vërej dhe të emërtojë 2D forma në mjedisin përreth	- Punojmë stoli që varen për klasën me renditje në varg të 2D formave - Krijojmë robot me kombinimin e 2D formave - Bëjmë tangram sipas skemës së dhënë - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion	**MRRN-I/E1** I njeh format gjeometrike: katror, rreth, drejtkëndësh, trekëndësh ; **MRRN-I/E2** I emërton format gjeometrike: katror, rreth, drejtkëndësh, trekëndësh.
MRRN –I/F të njihet me nocionet vijë e drejtë, e lakuar, e hapur, e mbyllur	- Hulumtojmë vija të drejta dhe të lakuara në hapësirë, në piktura, në send - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion - Luajmë/formojmë me penj - Vizatojmë pikture sipas instruksioneve për vizatimin e llojeve të vijave - Vizaton me dorë të lirë	**MRRN -I/F1** dallon vijë të drejtë; **MRRN -I/F2** vizaton vijë të drejtë; **MRRN -I/F3** dallon vijë të lakuar: **MRRN -I/F4** vizaton vijë të lakuar; **MRRN -I/F5** dallon vijë të hapur; **MRRN -I/F6** vizaton vijë të hapur; **MRRN -I/F7** dallon vijë të mbyllur; **MRRN -I/F8** vizaton vijë të mbyllur;

Fusha programore: NUMËRA (N)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
N-I/A të aftësohet të numërojë nga 1 deri së paku 20	- Numëron përpara nëpërmjet lojërave për radhitjen e shpejtë të kullave nga gotat - Numëron mbrapsht nëpërmjet lojërave me kërcim (lojëra në të hapur) - "Vlerëso, pastaj numëro" (gurë, fasule, kokrra rrushi...) - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion	**N -I/A1** numëron me radhë nga 1 e së paku deri në 20; **N -I/A2** numëron mbrapsht nga 10 deri në 0.
N-I/B të aftësohet ta caktojë numrin e elementeve në bashkësi (grup i sendeve) dhe ta lidh sasinë me numrin e elementeve në bashkësi me simbolet përkatës të numrave (shifrat)	- Modelojmë toptha dhe i vëmë në shkrepës të shënuar me numrin përkatës - Vërejmë bashkësi të zbrazët nëpërmjet manipulimit me lodër dhe kuti - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion - Njohim bashkësi të zbrazët nëpërmjet tregimit të një tregimi të shkurtë - Modelojmë numra - I shkruajmë numrat në enë me miell, në krip, me shkop në rërë	**N-I/B1** lidh sasinë me numrin e elementeve në bashkësi me simbolet e numrave (shifra); **N-I/B2** lidh sasinë me numër (nga 1 deri më 5); **N-I/B3** lidh sasinë me numër (prej 6 deri më 9); **N-I/B4** njeh bashkësi të zbrazët; **N-I/B5** e lidh bashkësinë e zbrazët me 0; **N-I/B6** i njeh numrat nga 0 deri më 10 **N-I/B7** krijon, modelon, forma në formën e numrave deri në 10.
N-I/C të aftësohet t'i krahasojë numrat deri në 10	- Krahasojmë grupe të nxënësve - Formojmë bashkësi nga lodrat/sendet dhe i krahasojmë - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion - Krahasojmë letra me numra dhe shenja për krahasim - Tregojmë shembuj për grupe të njëjta	**N-I/C1** radhit numra së paku deri në 10; **N-I/C2** tregon numër i cili gjendet mes dy numrave (deri në 10); **N-I/C3** vazhdon vargun nga numri i dhënë (deri në 20).
N-I/Ç të aftësohet të formojë varg të numrave deri në 10	- Ngjyrosim numër mes dy numrave (Tabela 10) - Radhisim letra me numër - Vazhdojmë vargun i cili rritet ose bie e që fillon nga cilido numër (deri në 10) Boshti i numrave - Softuer edukativ në dispozicion - Lojëra edukative në dispozicion	**N-I/A1** i emërton bashkësitë sipas sasisë së elementeve **N-I/A2** e lidh numrin e elementeve në bashkësi me numrin përkatës; **N -I/A3** njeh bashkësi të zbrazët; **N -I/A4** numëron me radhë nga 1 e së paku deri në

	- Loja me kërcim nëpër boshtin e numrave	20; **N -I/A5** numëron mbrapsht nga 10 deri në 0; **N -I/A6** numëron sende deri në 10.
N-I/D të futet në operacionet mbledhje dhe zbritje të numrave deri në 10	- Lojë me zbulim të numrave më të mëdhenj për 1 nga numri i dhënë - Zbulojmë numër për dy më i madh nga numri i dhënë me kërcime në boshtin e numrave - Zbulojmë numër për dy më i madh nëpërmjet manipulimit me sende Përdorim organizues grafik (Pjesë-pjesë-e tëra) - Lojëra edukative në dispozicion - Loja me kërcim nëpër boshtin e numrave - Lojëra me boshtin e numrave dhe tabelës - Përdorim manipulues për numërim - Përdorim organizues grafik (Pjesë-pjesë- e tëra) që të kontrollojmë se ndryshimi i radhës së mbledhësve nuk e ndryshon shumën - Me anë të ndërrimit të vendit të letrës me numra zbulojmë se ndryshimi i rendit të mbledhësve nuk e ndryshon shumën - Mësimdhënësi lexon tregim të shkurtë ndërveprues kurse nxënësit shtojnë/nxjerrin aplikacione sipas përmbajtjes së tekstit dhe llogarisin nëpër lojë -Nxënësit përpiqen të zbulojnë cila fjalë në tregimin të cilin e lexon mësimdhënësi tregon mbledhje - Zbret me numërim mbrapsht/me manipulues/bosht të numrave/tabelës 10 - Zbulojmë numër për dy më të vogël nga numri i dhënë: kërcime në boshtin e numrave -Nxënësit përpiqen të zbulojnë cila fjalë në tregimin të cilin e lexon mësimdhënësi tregon zbritjen - Zbulojmë fjalë të ndryshme të cilat nxënësi më tej i njeh që të vlerësojë se a duhet të mbledh apo të zbret - Ndajmë një send për gjysmë - Palosim letër përgjysmë - Ngjyrosim gjysmën nga forma e dhënë	**N -I/D1** tregon cili numër është për 1 më i madh se numër tjetër deri në 10 (pasardhësi); **N-I/D2** tregon numër i cili është për 1 më i vogël se numër tjetër deri në 10 (paraardhësi); **N-I/D3** gjen numër për dy më i madh se numri i dhënë deri në 10; **N-I/D4** gjen numër për dy më i vogël se numri i dhënë deri në 10; **N-I/D5** e njeh shenjën +; **N-I/D6** e njeh shenjën –; **N -I/D7** e njeh shenjën =; **N-I/D8** mbledh çifte të numrave deri në 10 duke filluar nga më i madhi me numërim **N-I/D9** bën kombinime të numrave shuma e të cilëve është në kuadër të dhjetëshes së parë **N-I/D10** mbledh numër vetë me veten më së shumti deri më 10 (dyfishim); **N-I/D11** një situatë konkrete problemore e transformon në mbledhje (detyrë tekstuale); **N-I/D12** e kontrollon përgjigjen me mbledhjen e numrave me radhitje të ndryshme; **N-I/D13** kupton se ndryshimi i radhitjes së mbledhësve nuk e ndryshon shumën; **N-I/D14** kupton se zbritja është si numërim mbrapsht; **N-I/D15** një situatë konkrete problemore e transformon në zbritje (detyrë tekstuale); **N-I/D14** vendos a do të përdor mbledhje apo zbritje për zgjidhjen e një situate problemore të thjeshtë, të shprehur gojarisht; **N-I/D14** njeh dhe emërton të tërën dhe gjysmën e të tërës.

Fusha programore: MATJE DHE PUNË ME TË DHËNA (MPDH)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
MPDH-I/A të nxitet për matje, vlerësim dhe krahasim të dimensioneve të treguar në masa jo standarde	- Masim me pëllëmbë, gisht, laps, shputë të këmbës, pe, shkop... - Loja – Pe – Masim gjatësi të penjve të nevojshëm për lojë - Ecim dhe numërojmë gjatësinë e hapësirës së ngushtë - Masim gjatësi të ndryshme përreth nesh - Krahasojmë lartësinë e disa shokëve	**MPDH-I/A1** mat gjatësinë me përdorimin e masave jo standarde **MPDH-I/A2** mat lartësi me përdorimin e masave jo standarde **MPDH-I/A3** krahason gjatësi me përdorimin e masave jo standarde **MPDH-I/A4** krahason lartësi me përdorimin e masave jo standarde
MPDH-I/B të aftësohet për orientim në kohë gjatë ditës	- Tregon shembuj çka bën në pjesë të caktuar të ditës	**MPDH-I/B1** t'i njeh pjesët e ditës: mëngjes, drekë dhe darkë.
MPDH-I/C të aftësohet të mbledh të dhëna që janë të lidhura me jetën e përditshme	- Mbledhim të dhëna për ngjyrën/ushqimin/lojërat e preferuar; - Mbledhim të dhëna gjatë hulumtimit të një sipërfaqe të kufizuar me bar (numri i barërave, luleve, milingonave, gurëve)	**MPDH-I/C** Mbledh të dhëna sipas instruksionit të dhënë
MPDH-I/Ç të njihet me nevojën dhe mënyrën e organizimit të të dhënave të mbledhura të lidhura me jetën e përditshme	- Vizatojmë kolona dhe radhë në oborr dhe rreshtohemi në mënyrë përkatëse - Vendosim sende në kolona dhe radhë	**MPDH -I/Ç** dallon kolonën nga radha
PDH -I/D të aftësohet të tregojë të dhëna	- Tregojmë të dhëna për sasinë e përdorimit të materialeve natyrore gjatë punimit të pikturës kreative, - Tregojmë të dhëna të mbledhura gjatë hulumtimit	**PDH-I/D** paraqet të dhëna në piktogram, tabela
PDH-I/DH të aftësohet të lexojë të dhëna të paraqitura	- Prezantojmë të dhëna të mbledhura gjatë hulumtimit të ndonjë teme - Përfundojmë çka kemi kuptuar nga hulumtimi	**PDH-I/DH** lexon të dhëna të organizuara

BOTA RRETH NESH

Temat programore:	Fondi vjetor i orëve (përafërsisht për çdo temë programore)
UNË DHE TË TJERËT	20-22
KUJDESEM PËR VETEN DHE MJEDISIN	10-12
E HULUMTOJ NATYRËN DHE MJEDISIN	20-22
ORIENTOHEM NË HAPSIRË DHE KOHË	14-16

Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Bota rreth nesh për klasën e parë:

Nxënësi/nxënësja:

- Të zhvillojë fotografi pozitive për veten;
- Ta njeh rolin dhe përgjegjësinë e tij në kontekste të ndryshme;
- Të nxitet të identifikojë, të njehë dhe të tregojë emocione të ndryshme;
- Të zhvillojë kualitete morale të personalitetit;
- Të nxitet për bashkëpunim të ndërsjellë, ndihmë dhe respektim të ndërsjellë;
- Të fitojë shprehi themelore të kulturës, shëndetësore-higjienike dhe të punës;
- Të përshtatet në mjedisin e ri shkollor;
- Të nxitet që në mënyrë aktive të merr pjesë në sjelljen dhe respektimin e rregullave të sjelljes në klasë;
- T'i zbulojë dhe t'i njeh karakteristikat e natyrës së gjallë dhe jo të gjallë;
- Të nxitet t'i vërejë, përshkruaj dhe hulumtojë sendet dhe objektet në natyrë dhe mjedis;
- Të zhvillojë marrëdhënie të përgjegjësisë ndaj mjedisit përreth;,
- T'i zbulojë dhe t'i njeh karakteristikat e natyrës së gjallë dhe të vdekur;

- Të njihet me komunikacionin në mjedisin përreth dhe t'i përvetësojë rregullat themelore të komunikacionit;
- Të aftësohet për t'u orientuar dhe për t'u gjendur në hapësirë dhe kohë;
- Të zhvillojë të menduarit logjik.

Fusha programore: UNË DHE TË TJERËT (UT)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
UT-I/A ta njeh veten;	– Lojë didaktike: "Unë jam…" – Lojë: "Emri si këngë" – Lojë: "Emri lozonjar" – Në çka jemi të ngjashëm, e në çka të ndryshëm unë dhe shoku im... – Bisedë: Si veprojmë kur… – Vizatojmë emotikone – Pantomima e ndjenjave	**UT-I/A1** prezantohet në mënyrë të pavarur; (di të dhëna elementare për veten); **UT-I/A2** dallon ngjashmëri dhe dallime mes vete dhe të tjerët; **UT-I/A**3 njeh kualitete morale (veçori, vlera) te vetja (mirësi, sinqeritet,...) **UT-I/A4** njeh ndjenja dhe emocione të ndryshme te vetja;
UT-I/B të nxitet ta shpreh individualitetin personal;	– Kubi i ndjenjave – Aktivitet për vetë shprehje: nxënësit bisedojnë dhe i vizatojnë gjërat e tyre të preferuara – Unë mundem vetë	**UT-I/B1** në mënyrë të lirë tregon ndjenja dhe emocione në situata të ndryshme; **UT-I/B2** di të tregojë karakteristika themelore për veten; **UT-I/B3** njeh aktivitete të cilat vet mund t'i kryej;
UT-I/C të zhvillojë vetëbesim;	– Në çka je i veçantë? – Unë e dua veten sepse... - Kam mendimin tim për...	**UT-I/C1** tregon interes dhe vetë iniciativë për përfshirjen në aktivitete; **UT-I/C2** pranon sfida; **UT-I/C3** bisedon në mënyrë të lirë; **UT-I/C4** në mënyrë të lirë i shpreh mendimet; **UT-I/C5** i kryen aktivitet pa pasur frikë nga mossuksesi; **UT-I/C6** e njeh përparimin e vet (kur është i lavdëruar);

UT-I/Ç të përvetësojë mënyra të sjelljes shoqërore dhe kulturore;	– Posteri i miqësisë – Duar të zgjatura – Luajmë lojëra të përbashkëta dhe i respektojmë rregullat – Njoh ndjenjat dhe bisedojë për ata (në situate të ilustruara, në film të animuar…) – Lojë didaktike: Si ndjehem – Zgjedhim konflikte – Fjalë të mirësjelljes (luajtja e roleve) – Lojë: Portretet tona laramane	**UT-I/Ç1** shoqërohet me bashkëmoshatarët; **UT-I/Ç2** me vetë iniciativë inkuadrohet në lojëra të përbashkëta; **UT-I/Ç3** i respekton rregullat e grupit; **UT-I/Ç4** njeh ndjenja dhe emocione të ndryshme te të tjerët (dashuri, gëzim, pikëllim, frikë, hidhërim); **UT-I/Ç5** tregon ndjenja dhe emocione të ndryshme në raport me tjerët (dashuri, gëzim, pikëllim, frikë, hidhërim); **UT-I/Ç6** njeh kualitete morale (veçori, vlera) te të tjerët (mirësi, sinqeritet,...); **UT-I/Ç7** është i gatshëm t'u ndihmojë atyre që ju duhet ndihmë; **UT-I/Ç8** nuk nguron të kërkojë ndihmë nëse i nevojitet; **UT-I/Ç9** njeh situate konflikti; **UT-I/Ç10** tregon iniciativë për sjellje jo të dhunshme; **UT-I/Ç11** përshëndet në mënyrë të drejtë (mirë mëngjes, mirë dita, mirë mbrëma, natën e mire) në periudhë të ndryshme të ditës; **UT-I/Ç12** përdor fjalë të mirësjelljes (faleminderit, urdhëro, të lutem, më fal) në situate të ndryshme në raport me tjerët.
UT-I/D ta njeh mjedisin shkollor dhe rolin e tij të ri të nxënësit;	– Objekti shkollor me shkopinj të akullores – E vizatojmë oborrin e shkollës – Mjetet e mia të shkollës – Këndi për mjetet e përbashkëta – E stolisim klasën	**UT-I/D1** e emërton shkollën e tij; **UT-I/D2** i di hapësirat e shkollës; **UT-I/D3** njeh të punësuar në shkollë; **UT-I/D4** kujdeset për mjetet e shkollës; **UT-I/D5** kujdeset për inventarin e shkollës; **UT-I/D6** merr pjesë në rregullimin e klasës me punimet e tij;
UT-I/DH ta përjetojë veten si pjesë të klasës	– Dramatizim: Huazoj, ndaj – Si duhet të sillemi në klasë; – Hameri me rregulla.	**UT-I/DH1** e ndjen veten si pjesë të klasës; **UT-I/DH2** bashkëpunon në çift; **UT-I/DH3** bashkëpunon në grup; **UT-I/DH4** me vetiniciativë inkuadrohet në aktivitetet e klasës; **UT-I/DH5** merr pjesë në sjelljen e rregullave të klasës; **UT-I/DH6** respekton rregulla themelore në klasë.

UT-I/E ta njeh veten si pjesë të familjes	– Familja ime – Simbol i dashurisë; – Planeti im i vogël: jeta e familjeve anembanë botës – Shtëpia ime – Çka punoj në shtëpi? – Ditëlindja ime – Tregimi i Vitit të Ri – Krijojmë bredha dhe stoli të Vitit të Ri	**UT-I/E1** di ta prezantojë familjen e tij; **UT-I/E2** tregon emocione për familjen e tij (verbale dhe jo verbale); **UT-I/E3** e di se mund të banohet në shtëpi ose në ndërtesë; **UT-I/E4** numëron dhe emërton hapësira në shtëpi/ndërtesë; **UT-I/E5** numëron dhe emërton mobilie në shtëpi dhe di për çka shërben; **UT-I/E6** numëron aktivitet që i bën në shtëpi/banesë; **UT-I/E7** tregon ndjenja pozitive gjatë festimit të festave familjare (ditëlindje në familje, Viti i Ri e të ngjashme).

Fusha programore: KUJDESEM PËR VETE DHE MJEDISIN (KVM)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
KVM-I/A ta njeh trupin e tij dhe funksionin e pjesëve të jashtme të trupit dhe shqisave;	– Trupi im – Radhitëse: "Trupi i njeriut" – Lojë didaktike: Çka bëjmë me duar, këmbë… – Shqisat e mia – Gjurmët tona	**KVM-I/A1** njeh dhe emërton pjesë të jashtme të trupit të tij; **KVM-I/A2** e kupton funksionin e pjesëve të jashtme të trupit; **KVM-I/A3** i identifikon shqisat e shikimit, dëgjimit, prekjes dhe shijes; **KVM-I/A4** emërton dhe numëron organet e shqisave dhe i lidh me shqisën përkatëse.
KVM-I/B të zhvillojë shkathtësi për mirëmbajtjen e higjienës personale	– Bisedojmë për higjienën personale – Në mënyrë të drejtë i lajë duart – Kub me preparate për higjienë personale – Kalendar i shprehive – Pjatë me ushqim të shëndetshëm – Prodhime të shëndosha	**KVM-I/B1** e kupton nevojën për mirëmbajtje të rregullt të higjienës personale për mbrojtjen e shëndetit personal; **KVM-I/B2** di t'i lajë në mënyrë të drejtë duart; **KVM-I/B3** rregullisht dhe në mënyrë të drejtë i lan dhëmbët;

	– Ushtrojë çdo ditë – Lojëra me lëvizje	**KVM-I/B4** njeh dhe numëron preparate për higjienë personale; **KVM-I/B5** ka shprehi të zhvilluara higjienike; **KVM-I/B6** bën dallimin mes ushqimit të shëndetshëm dhe jo të shëndetshëm; **KVM-I/B7** e kupton nevojën nga aktiviteti i rregullt fizik për mbajtjen e shëndetit personal; **KVM-I/B8** numëron aktivitete fizike që i kryen në natyrë.
KVM-I/C të ndërtojë shprehi për mbrojtjen e mjedisit	– Bëjmë kuti për përzgjedhjen e mbeturinave në klasë (aktivitet grupor) – Eko rregulla – Eko patrulla – Mbjellim lule – Mendojmë si t'u ndihmohet kafshëve të rrugës që gjenden në mjedisin tonë	**KVM-I/C1** kujdeset për higjienën në klasë; **KVM-I/C2** kujdeset për higjienën në shkollë dhe oborrin e shkollës; **KVM-I/C3** kujdeset për higjienën në mjedisin përreth; **KVM-I/C4** praktikon sjellje me kujdes ndaj bimëve; **KVM-I/C5** tregon dashuri ndaj kafshëve.

Fusha programore: E HULUMTOJ NATYRËN DHE MJEDISIN (HNM)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
HNM-I/A të aftësohet të identifikojë dhe të dallojë qenie të gjalla dhe gjëra jo të gjalla;	– Zbulojmë me anë të shqisave – Aktivitet hulumtues: mbjellim bimë; – Shkojmë në kopshtin zoologjik të fotografojmë kafshë; – Hulumtojmë dhe bisedojmë për kafshët; – Imitojmë kafshë (lëvizje, zëra); – Kafsha ime e preferuar; – Rrëfejmë për beniaminët e shtëpisë; – Kafshë nga gjethet (integrim me art); – Lojëra kompjuterike me kafshë; – Kafshët në librat e ilustruar; – Filma të vizatuar me kafshë.	**HNM-I/A1** vëzhgon sende të ndryshme në natyrë (çka sheh, prek, dëgjon); **HNM-I/A2** identifikon dhe emërton objekte në natyrë; **HNM-I/A3** identifikon dhe emërton qenie të gjalla; **HNM-I/A4** identifikon dhe emërton gjëra jo të gjalla; **HNM-I/A5** hulumton dhe sqaron në çka dallohen qeniet e gjalla nga gjërat jo të gjalla; **HNM-I/A6** hulumton si nga fara e mbjellë zhvillohet bima; **HNM-I/A7** ndjek instruksione gjatë aktiviteteve hulumtuese; **HNM-I/A8** e kupton se bimëve u nevojitet dritë dhe ujë që të rriten; **HNM-I/A9** shfaq kuriozitet dhe interes për bimët;

		HNM-I/A10 njeh dhe emërton kafshë të cilat i has në natyrë; **HNM-I/A11** identifikon disa karakteristika të tyre (pamjen e jashtme, mënyrën e lëvizjes); **HNM-I/A12** shfaq kuriozitet dhe interes për kafshët.
HNM-I/B të aftësohet të dallojë sende të ndryshme në mjedisin përreth sipas karakteristikave të tyre	– Lojë didaktike: "Më gjej" – Nga çka është bërë? – Materiale në oborrin e shkollës – Zbulojmë me prekje – Grupojmë sende në klasë sipas llojit të materialit nga i cili janë ndërtuar	**HNM-I/B1** vëzhgon dhe emërton sende të ndryshme në mjedisin përreth; **HNM-I/B2** zbulon nga çka janë bërë sendet; **HNM-I/B3** njeh karakteristika të materialeve të ndryshme (dru, letër, metal, qelq, plastikë, pëlhurë, gomë).
HNM-I/C të zhvillojë kulturë të komunikacionit	– Komunikacioni në mjedisin përreth – Vendkalimi për këmbësor – Dritat e semaforit – Lojëra në qilim të komunikacionit – Vend i sigurt për lojë	**HNM-I/C1** e vëzhgon dhe bisedon për komunikacionin në vendin e tij të banimit; **HNM-I/C2** është i vetëdijshëm se në komunikacion duke e marrë parasysh moshën e tij mund të lëviz vetëm në prani të të rriturve; **HNM-I/C3** e di ku lëvizin këmbësorët; **HNM-I/C4** e njeh dhe e emërton vendkalimin për këmbësor dhe e di se rruga kalohet më sigurt vetëm në vendkalimin për këmbësor; **HNM-I/C5** njeh dhe emërton semafor dhe e di funksionin e tij; **HNM-I/C6** njeh vende të sigurta për lojë.

Fusha programore: ORIENTIM NË KOHË DHE HAPSIRË (OKH)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
OKH- I/A të aftësohet të orientohet në hapësirë;	– Lojë didaktike: "Send i fshehur" – Lojë didaktike: "Robot" – Lojë didaktike: "Majtas-djathtas" – Labirint – Softuerë edukativo-arsimor që janë në dispozicion	**OKH-I/A1** përcakton pozitën e sendeve në raport me veten me përdorimin e termeve: lartë-poshtë, para-prapa, mbi-nën, afër -, Brenda-jashtë; **OKH-I/A2** përcakton pozitë të sendeve me përdorimin e terminologjisë përkatëse (lartë-poshtë, para-prapa, mbi-nën, afër-larg, brenda jashtë); **OKH-I/A3** përcakton anën e majtë dhe anën e djathtë të trupit të tij (dora e majtë dhe dora e djathtë, këmba e majtë dhe këmba e djathtë); **OKH-I/A4** përcakton çka është majtas e çka djathtas në raport me veten; **OKH-I/A5** vëren objekte me anë të së cilëve mund të orientohet në mjedis të njohur (në mënyrë të pavarur gjendet në ndërtesë, e njeh rrugën nga shtëpia deri në shkollë).
OKH-I/B të aftësohet të orientohet në kohë.	– Bisedojmë për stinët e vitit – Stina ime e preferuar e vitit – Kalendari i natyrës – Zëra nga natyra (shi, bubullimë, vale, erë, shushurima e gjetheve…) – I zbulojmë ndryshimet te bimët dhe kafshët gjatë stinëve të vitit – Krijoj punime me gjethe të vjeshtës – Zogjtë në vjeshtë – Krijojmë fjolla bore – U ndihmojmë kafshëve gjatë dimrit – Shtëpi për zogj (aktivitet grupor) – Lulebora – Peizazh pranveror	**OKH-I/B1** i numëron dhe i emërton stinët e vitit; **OKH-I/B2** i njeh ndryshimet e stinëve të vitit; **OKH-I/B3** i përshkruan me ndihmën e pyetjeve karakteristikat e tyret; **OKH-I/B4** vëzhgon dhe vëren ndryshime te bimët dhe te kafshët sipas stinës së vitit; **OKH-I/B5** emërton dhe dallon zëra nga natyra; **OKH-I/B6** emërton dhe dallon ditën nga nata; **OKH-I/B7** emërton dhe dallon periudhat gjatë ditës (mëngjes, mesditë dhe mbrëmje); **OKH-I/B8** numëron aktivitete të cilat i kryen në periudha të ndryshme të ditës; **OKH-I/B9** e kupton radhitjen e ngjarjeve: dje, sot, nesër; **OKH-I/B10** i emërton ditët e javës.

	– Dru i lulëzuar (punim nga pecetat – aktivitet grupor) – Në plazh – Vishemi sipas stinës së vitit – Libra onlajn për ngjyrosje – Lojë me lëvizje: Dita / nata – Përse është ditë, e përse natë? – E vizatojmë qiellin – Dita ime; – Dje, sot, nesër; – Çdo ditë ka numrin e saj (integrim me matematikë).	

ART

Sfera programore	Fondi vjetor i orëve: *(përafërsisht për çdo sferë programore)*
ARTE VIZUALE	**40 orë**
MUZIKË DHE LOJËRA SKENIKE	**40 orë**
PUNËTORI KREATIVE	**28 orë**

Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Art për klasën e parë:

Nxënësi/nxënësja:

- Të zhvillojë interes dhe kuriozitet për shprehje artistike nëpërmjet krijimit dhe hulumtimit;
- Të aftësohet që nëpërmjet artit ta shpreh individualitetin e tij;
- Të ndërtojë vetëbesim dhe fotografi pozitive për veten;
- Të zhvillojë perceptim vizual të mjedisit me njohjen dhe zbatimin e gjuhës së artit;
- Të njihet me material dhe teknika të ndryshme të artit;
- Të zhvillojë shkathtësi dhe aftësi të nevojshme për shprehje artistike ekspresive, inventive dhe kreative;
- Të aftësohet të hulumtojë, eksperimentojë, paramendojë dhe krijon nëpërmjet punës së krijimeve artistike;
- Të aftësohet për tregim individual të krijimeve artistike të përjetuara (mendime, ndjenja, përjetime, fantazi...);
- Ta respektojë krijimin dhe krijimtarinë personale dhe të huaj;
- Të zhvillojë interes për dëgjim të muzikës;
- Të aftësohet të këndojë këngë me vijë të ndryshme ritmike-melodike;
- Të zhvillojë ndjenjën për ritëm;
- Të njeh dallimin mes llojeve të ndryshme të tempit dhe dinamikës;
- Të zhvillojë aftësi për ekzekutim me instrumente muzikore ritmike për fëmijë (IMF)
- Të zhvillojë interes për aktivitete muzikore-ritmike;
- Të zhvillojë interes dhe dashuri ndaj arteve dramatike-skenike;

- Të zhvillojë aftësi të bashkëpunojë në çift dhe në grup gjatë projekteve muzikore të përbashkëta;
- Të zhvillojë shprehi kulturore, higjienike dhe të punës;
- Të njihet me përdorimin e TIK-ut për qëllime artistike.

Sfera programore: ARTE VIZUALE (AV)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
AV-I/A t'i njeh sipërfaqet dhe materialet për vizatim, pikturim, modelim, shtypje	- Me çka/në çka mund të vizatoj - Me çka/në çka mund të pikturoj - Me çka mund të modeloj - Me çka mund të shtyp	**AV-I/A1** me ndihmën e mësimdhënësit përdor materiale për vizatim: laps, ngjyra druri, fllomasterë, shkumësa...; **AV-I/A2** me ndihmën e mësimdhënësit përdor materiale për pikturim: pastel (ngjyra dylli), shkumës me ngjyra...; **AV-I/A3** me ndihmën e mësimdhënësit përdor materiale për modelim: brum, plastelinë, rërë, borë…; **AV-I/A4** me ndihmën e mësimdhënësit përdor materiale për shtyp: natyrale dhe artificiale (gjethe, patate, plastikë)…; **AV-I/A5** hulumton lloje të ndryshme të bazave për vizatim/pikturim (të buta-të forta, të lëmuara-të vrazhda).
AV-I/B ta vendos në mënyrë të drejtë ta vendos trupin gjatë vizatimit/pikturimit/modelimit/ shtypjes e të ngjashme	- Lojëra për renditjen e materialit punues në bankë - Drejto trupin	**AV-I/B1** me ndihmën e mësimdhënësit e vendos drejtë trupin gjatë vizatimit/pikturimit/modelimit; **AV-I/B2** e imiton pozitën e demonstruar të trupit.
AV-I/C të fitojë siguri dhe kontroll më të madh të lëvizjes së dorës dhe ta përmirësoj grafomotorikën	- E ushtrojmë dorën: shtypje, këndi i dorës gjatë vizatimit, pikturimit, lidhjes, ngjitjes	**AV-I/C1** me instruksione përpiqet ta përshtat lëvizjen e dorës gjatë: vizatimit/pikturimit/modelimit/ shtypjes; **AV-I/C2** përdor materialet e artit figurativ me nivel fillestar të saktësisë; **AV-I/C3** e përdor dorën gjatë manipulimit me materialet e artit figurativ me nivel fillestar të kontrollit.
AV-I/Ç të përdor në mënyrë të duhur dhe të kujdeset për veglat e punës	- Punë me veglat për vizatim/pikturim - I ruajmë dhe kujdesemi për veglat dhe materialet e punës	**AV-I/Ç1** e ruan materialin e punës në kushte të duhura (fllomasterë të mbyllur, ngjyra...);

		AV-I/Ç2 tregon shprehi themelore të punës dhe higjienike-teknike gjatë përdorimit të materialeve.
AV-I/D të hulumtojë dhe të përdorë materiale për modelim dhe konstruktim	− Modelojmë me materiale të ndryshme: brumë, plastelinë, rërë, borë, kube − Bëjmë forma me materiale të ndryshme − Ndërtojmë shtëpi nga kubet − Tren nga kubet - Modelojmë formë të thjeshtë me brumë, plastelinë, rërë, borë, sipas përmbajtjes së vëzhguar ose të përjetuar	**AV-I/D1** ndjek instruksione gjatë përshtatjes së lëvizjes së dorës gjatë vizatimit/pikturimit/modelimit/shtypjes; **AV-I/D2** me ndihmën e mësimdhënësit lidh, ndërton dhe konstrukton me materiale të ndryshme me shtim dhe heqje, përmirësim, mbindërtim (lartë-ulët); **AV-I/D3** me ndihmën e mësimdhënësit lidh nga pjesët më të vogla konstruksione më të mëdha (pjesë-tërësi); **AV-I/D4 i** njeh dhe i tregon: pjesët e barabarta të strukturës, si dhe pjesën: më të lartë-më të ulët, më të madhe-më të vogël, më të gjerë- më të ngushtë të strukturës.
AV-I/DH ta vërejë vendndodhjen e objekteve në hapësirë dhe t'i prezantojë në mënyrë përkatëse në krijimin artistik (lartë-poshtë, para-prapa, brenda-jashtë etj)	- E vizatoj atë që më thua: lartë-poshtë, djathtas-majtas (në raport me veten), para-prapa, brenda-jashtë, lartë-ulët, gjerë-ngushtë, nën-mbi - E vëzhgojmë mjedisin përreth	**AV-I/DH1** me udhëzime e vëzhgon mjedisin përreth; **AV-I/DH2** e numëron atë që e vëren (tërësi dhe pjesë); **AV-I/DH3** e përcakton vendndodhjen e objekteve në hapësirë; **AV-I/DH4** i njeh dhe i paraqet raportet në 2D (në sipërfaqe) dhe 3D (në hapësirë).
AV-I/E t'i njihet me parimet themelore të artit figurativ të nevojshme për fillim të krijimit (ritëm)	− E vëzhgojmë përsëritjen përreth nesh − Vizatojmë lara që përsëriten - Paraqesim përsëritje me forma të thjeshta (qilim, pika shiu)	**AV-I/E1** me ndihmën e mësimdhënësit vëren përsëritje të thjeshtë dhe të vijueshme në mjedisin përreth dhe në veprat artistike (përsëritje në hapësirë dhe në sipërfaqe – ritëm); **AV-I/E2** me ndihmën e mësimdhënësit paraqet përsëritje të thjeshtë në sipërfaqe.
AV-I/Ë t'i njihet me elementet e artit figurativ të nevojshme për fillim të krijimit (pikë, vijë, ngjyrë, madhësi, teksturë, formë)	- Lojë: Labirinti - Vizatojmë vija - Hulumtojmë vija përreth nesh - E vizatoj atë që ma thua - Lojëra me penj - Hulumtojmë: Ngjyrat tona të preferuara - Cila ngjyrë ku është - Këndojmë për ngjyrat - Luajmë me ngjyrat - Njohim teksturë	**AV–I/Ë1** me ndihmën e mësimdhënësit njeh llojet e ndryshme të vijave në mjedisin përreth dhe në vepra artistike (në sipërfaqe dhe në hapësirë): të drejta-të lakuara, të holla-të trasha, të plota të ndërprera, të hapura-të mbyllura; **AV-I/Ë2** vizaton pika dhe lloje të ndryshme të vijave: të drejta, të lakuara, të holla, të trasha, të valëzuara, të thyera, të plota, të ndërprera, të hapura, të mbyllura; **AV-I/Ë3** di cilat janë ngjyrat themelore: e kuqja, e verdha dhe e kaltra; **AV-I/Ë4** di t'i emërtojë ngjyrat të cilat më së shpeshti i vëren në rrethinën e përditshme;

	- Lojëra me sipërfaqe të ndryshme (të lëmuar-të vrazhdë, të fortë-të butë)	**AV-I/Ë5** i përdor ngjyrat themelore në vizatim; **AV-I/Ë6** njeh se bëhet fjalë për lloje të ndryshme të teksturës (e lëmuar-e vrazhdë, e fortë-e butë).
AV-I/F të aftësohet që të shprehet në mënyrë individuale me teknikat e artit figurativ: vizatim, pikturim, modelim, shtypje, kolazh	- Vizaton sipas zgjedhjes personale - Pikturon me ngjyra të ndryshme - Lojëra me brumë/plastelinë/argjilë... - Lule nga kapakët plastik, pulla - Bëjmë gjurmë nga send i lyer me ngjyrë - Hulumtojmë të kujt janë gjurmët - Bëjmë gjurmë nga sende të ndryshme në sipërfaqe të ndryshme - Krijojmë forma të thjeshta nga kolazh-letra	**AV-I/F1** vizaton me laps, pastel dylli, pastel të thatë, shkumësa, fllomasterë...; **AV-I/F2** vizaton me përdorimin e ngjyrave themelore; **AV-I/F3** modelon formë të thjeshtë dhe të ndërlikuar me teksturë të ndryshme (nga brumi, plastelina, argjila...); **AV-I/F4** shtyp me materiale natyrore (perime, pemë, fletë); **AV-I/F5** realizon teksturë të vrazhdë dhe të lëmuar me ngjyrë, me gjurmë të materialeve natyrore; **AV-I/F6** krijon tërësi nga disa elemente më të mëdha me përdorimin e teknikës kolazh.
AV-I/G të njihet me mundësinë që ofron TIK-u për shprehje artistike vizuale	- Softuer edukativ në dispozicion për vizatim dhe dizajnim	**AV-I/G1** e kupton mundësinë për përdorimin e TIK-ut në shprehjen artistike; **AV-I/G2** me ndihmën e mësimdhënësit realizon krijim artistik të thjeshtë me ndihmën e programit kompjuterik (në varësi nga konteksti).
AV-I/GJ të nxitet për krijimtari artistike kreative dhe të lirë si mënyrë e vetë shprehjes	- Krijoj në mënyrë të lirë - I shpreh ndjenjat personale	**AV-I/GJ1** tregon motivim ((futje dhe kënaqësi) në procesin e krijimit, pa frikë nga mossuksesi; **AV-I/GJ2** reagon në mënyrë artistike në nxitjet përkatëse nga jashtë; **AV-I/GJ3** me nxitje të mësimdhënësit është i aftë t'i shprehë në krijim artistik kualitetet, ndjenjat, mendimet personale; **AV-I/GJ4** me nxitjen e mësimdhënësit është i aftë t'i shndërrojë në shprehje artistike përmbajtjet nga jeta e përditshme dhe nga mjedisi përreth.

Sfera programore: MUZIKË DHE LOJËRA SKENIKE (MLS)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
MLS-I/A të dëgjoj dhe të dallojë zhurmë nga tingulli	Lojë muzikore: - Hulumtojmë-krijojmë zëra - Dëgjojmë tinguj të ndryshëm (tinguj dhe zhurma të këndshme, të pakëndshme nga mjedisi përreth) - Imitojmë tinguj **- "Karnavali i kafshëve"** K.S. Sans (vërejtja e tingujve të këndshëm dhe të pakëndshëm)	**MLS-I/A1** njeh tinguj të ndryshëm nga natyra dhe mjedisi përreth; **MLS-I/A2** dallon tinguj të ndryshëm nga natyra dhe mjedisi përreth; **MLS-I/A3** imiton tinguj dhe zhurma të ndryshme nga natyra dhe mjedisi përreth; **MLS-I/A4** bën dallim mes tingujve të këndshëm dhe të pakëndshëm.
MLS-I/B të zhvillojë interes dhe dashuri për dëgjimin e muzikës	- Nga muzika në fotografi (shprehje vizuale të veprës së dëgjuar) **-** Shpreh ndjenja - pantomima **-** Dramatizim i muzikës së dëgjuar (çdo mësimdhënës mund të bëjë zgjedhje personale të kompozimit për dramatizim)	**MLS-I/B1** në mënyrë aktive dëgjon krijime të shkurta muzikore**;** **MLS-I/B2** jep përgjigje të shkurta në pyetje nga përmbajtja e këngës; **MLS-I/B3** ilustron ngjarje nga kënga me anë të vizatimit; **MLS-I/B4** i shpreh ndjenjat që i ka shkaktuar muzika e dëgjuar.
MLS-I/C të aftësohet të përdorë qëndrim të drejtë gjatë këndimit	- Ushtrojmë qëndrim të drejtë të trupit gjatë të kënduarit nëpërmjet këndimit të këngëve për fëmijë	**MLS-I/C1** me instruksione të mësimdhënësit merr qëndrim të drejtë për këndim; **MLS-I/C2** i përdor teknikat për frymëmarrje të drejtë gjatë këndimit.
MLS-I/Ç të njihet me llojet e ndryshme të instrumenteve muzikore ritmike për fëmijë: rraketake, shkopinj dhe trekëndësh	Lojëra me instrumente muzikore ritmike për fëmijë: rraketake, shkopinj dhe trekëndësha	**MLS-I/Ç1** i di instrumente muzikore ritmike për fëmijë: rraketaket, shkopinjtë dhe trekëndëshat; **MLS-I/Ç2** i dallon instrumentet muzikore ritmike për fëmijë; **MLS-I/Ç3** krijon tinguj me përdorimin e rraketakeve, shkopinjve dhe trekëndëshit.
MLS-I/D të aftësohet të njeh ritmin, shpejtësinë dhe forcën në krijimin muzikor	**-** Lojëra muzikore: **"Fluturimi i brumbullit" N. R. Korsakov**	**MLS-I/D1** njeh ritëm në vepra muzikore; **MLS-I/D2** ndjek ritëm të dhënë**;**

	(Imitimi i fluturimit të brumbullit në shpejtësi dhe forcë të ndryshme) - Numëratore - Fjalëshpejta (numëratoret dhe fjalëshpejtat çdo mësimdhënës mund t'i zgjedh vet me zgjedhje të lirë)	**MLS-I/D3** dallon shpejtësi në krijimin muzikor (ngadalë-shpejt); **MLS-I/D4** dallon forcën në krijimin muzikor (fortë-qetë); **MLS-I/D5** di të shqiptojë numëratore me kohëzgjatje përkatëse (të njëjta-të ndryshme); **MLS-I/D6** di të përdor shpejtësi të duhur në fjalëshpejtat (ngadalë-shpejtë); **MLS-I/D7** përpiqet të përdor ritëm me përdorimin e instrumenteve muzikore për fëmijë (IMF).
MLS-I/DH të aftësohet për këndim të këngëve të ndryshme për nga përmbajtja dhe për nga karakteri	Përpunim i këngëve sipas dëgjimit: - Këngë për shkollën tonë - Klasa e parë - Semafor - Këngë festive - Këngë popullore etj.. - Këngë nga festivale për fëmijë (këngët janë të dhëna si model, çdo mësimdhënës vetë mund të zgjedh këngë sipas zgjedhjes së lirë)	**MLS-I/DH1** këndon në shtrirje c1-a1 (do-la); **MLS-I/DH2** dallon këngë sipas karakterit (gazmore-pikëlluese); **MLS-I/DH3** i shpreh ndjenjat që ia shkaktojnë këngë të ndryshme për nga karakteri.
MLS-I/E të nxitet për shprehje muzikore me lëvizje të pavarur dhe në grup	- Bëhu hit: (Shou i klasës për talent (lojë)) - Lojë: Sot pyesim dhe përgjigjemi me anë të këndimit - Krijon melodi dhe lëvizje që t'i këndojë numrat deri në 20 - Përgatitje e përbashkët e skenës dhe rekuizitave për shfaqjen e koreografisë së këngës për fëmijë, sipas motivit të këngës - Ekzekutimi i koreografisë së thjeshtë i një kënge të njohur për fëmijë gjatë së cilës janë të ndarë në këngëtarë, valltarë (me rekuizita) dhe muzikantë (me instrumente muzikore ritmike për fëmijë)	**MLS-I/E1** riprodhon lëvizje elementare skenike; **MLS-I/E2** ekzekuton lëvizje të përbashkëta të koordinuara; **MLS-I/E3** di t'i koordinojë lëvizjet personale me grupin; **MLS-I/E4** harmonizon lëvizjet me ritmin e muzikës.
MLS-I/Ë të zhvillojë interes dhe dashuri ndaj arteve dramatike-skenike	- Ndjekja e shfaqjeve në institucione kulturore - Bisedë me artist (muzikantë, balerinë)	**MLS-I/Ë1** tregon interes për ndjekjen e arteve dramatike-skenike; **MLS-I/Ë2** i respekton instruksionet për sjelljen në teatër/shfaqe për fëmijë/operë/balet; **MLS-I/Ë3** me nxitje nga mësimdhënësi gojarisht shpreh ndjenja nga shfaqet dramatike-skenike.

Sfera programore: PUNËTORI KREATIVE (PK)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
PK-I/A të njoftohet me disa zanate	- Vizitë e punëtorive të zejtarisë - Bisedojmë për zejet - Lojë: Çka më nevojitet? (materiale të zejeve dhe vegla)	**PK-I/A1** me ndihmën e mësimdhënësit mund të numërojë disa zeje; **PK-I/A2** me ndihmën e mësimdhënësit di cila është puna e disa zejtarëve (me çka merren, çka prodhojnë, ku prodhohen...); **PK-I/A3** mund të përmend disa material për punim: dru, letër, tekstil etj.
PK-I/B të shprehet në mënyrë kreative nëpërmjet krijimit të punimeve të thjeshta të dorës me materiale nga mjedisi përreth	- Punojmë bexhe, ngjitëse nga tapeti-letra... - Stolisim veshje të vjetër... - Nga e vjetra bëjmë të re	**PK-I/B1** me ndihmën e mësimdhënësit krijon punime me sende nga mjedisi përreth; **PK-I/B2** me ndihmën e mësimdhënësit mendon mënyra për ripërdorim të sendeve që tani janë përdorur (riciklon).
PK-I/C të zhvillojë interes dhe shkathtësi për dekorim dhe dizajnim	- E stolisim hapësirën - Revy e modës - Softuer edukativo –arsimor (nëpërmjet përsëritjes së larës – ritëm) - Fiton dekorim - Përdor vulë për dekorim (nëpërmjet përsëritjes së larës ritëm) - Dekorim me kolazh e të ngjashme	**PK-I/C1** zbaton instruksione të mësimdhënësit për përdorim të drejtë të mjeteve dhe të materialit për dekorim dhe dizajnim; **PK-I/C2** me ndihmën e mësimdhënësit i dekoron/dizajnon sendet ekzistuese (brosh, bexh nga fleta, letër etj.); **PK-I/C3** me ndihmën e mësimdhënësit merr pjesë në dekorimin e klasës; **PK-I/C4** përdor softuerë edukativo-arsimor për dizajnim dhe dekorim (psh. vizaton në Paint, e shtyp dhe e ngjet në materialin/send përkatës).
PK-I/Ç i vëren elementet dekorative nga rrethimi i përditshëm (stoli, lara, qëndisje...)	- Lojë për njohjen e dekorimeve në sende	**PK-I/Ç1** njeh dhe identifikon elemente dekorative (stoli, lara, qëndisje...).
PK-I/D punon instrumente muzikore ritmike për fëmijë nga materiale natyrore dhe sende nga mjedisi përreth: rraketake, shkopinj dhe trekëndësha	- Instrumentet tona-duar të shkathëta - Punimi i instrumenteve muzikore ritmike për fëmijë nga materiale natyrore dhe sende nga mjedisi përreth	**PK-I/D1** me ndihmën e mësimdhënësit punon instrumente muzikore ritmike për fëmijë.
PK-I/DH të ekzekutojë në instrumentet muzikore ritmike për fëmijë nga materialet natyrore që i ka punuar	- Lojëra muzikore me instrumentet muzikore ritmike të punuar - Ndiqe ritmin	**PK-I/E1** ekzekuton në grup me instrumentet muzikore ritmike të cilat i ka punuar me përdorimin e zgjatjeve të njëjta dhe të ndryshme.

PK-I/E të aftësohet të vallëzojë në muzikë të dëgjuar	**Dëgjon-vallëzon** "Vallëzimi i fjollave" kompozitor Klod Debisi Ahengu i ditëlindjes	**PK-I/E1** di të vallëzojë në ritëm përkatës të muzikës së dëgjuar.
PK-I/Ë të aftësohet të luajë valle popullore	**-** Vallja popullore: "Laje ti moj goce" (valle me hapa të thjeshta) (vallja popullore është dhënë si model, çdo mësimdhënës mund të zgjedh valle popullore dhe lojë muzikore sipas dëshirës, sipas moshës së nxënësve)	**PK-I/Ë1** ndjek instruksione për vallëzimin e një valleje; **PK-I/Ë2** ushtron dhe ekzekuton hapat e valles së mësuar; **PK-I/Ë3** vallëzon vallen popullore.
PK-I/F t'i shpreh ndjenjat nëpërmjet ngjyrës	- Lule e pranverës - Tregimi i Viti të Ri - Shkojmë në pushim	**PK-I/F1** përdor ngjyra për shprehjen e ndjenjave të veta të shkaktuara nga vepra të ndryshme artistike.
PK-I/G të aftësohet të shprehet me anë të muzikës në rast të dhënë	**-** Lojë muzikore: - "Karrigia muzikore" - Ditëlindja, stinët e vitit, Viti i Ri - Dëfrim muzikor	**PK-I/I1** këndon, ekzekuton, vallëzon sipas rastit.
PK-I/GJ të aftësohet të shprehet me anë të artit figurativ në rast të dhënë	- Krijimi i urimit, dhuratës, stolisjes	**PK-I/J1** vizaton, ngjyros, modelon, shtyp sipas rastit.

ARSIM FIZIK DHE SHËNDETËSOR

Temat programore:	Fondi vjetor i orëve: *(përafërsisht për çdo temë programore)*
FORMA DHE LËVIZJE NATYRORE	**20-24**
ALFABETI I ATLETIKËS	**14-16**
ALFABETI I GJIMNASTIKËS	**14-16**
RITËM DHE VALLËZIM	**14-16**
LOJËRA	**20-24**
PËRMBAJTJE LËVIZËSE NË MJEDIS ALTERNATIV	**10-12**

Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës Arsim fizik dhe shëndetësor për klasën e parë:

Nxënësi/nxënësja:

- Të njihet me ekzekutimin e shkathtësive themelore lëvizëse (forma lëvizëse natyrore-lokomotore, manipuluese dhe jo lokomotor);
- Të njihet me ekzekutimin e formave elementare të shkathtësive lëvizëse të kategorive të ndryshme;
- Të njihet me konceptet e shkathtësive të mësuara lëvizëse;
- Të aftësohet për sjellje sociale nëpërmjet pjesëmarrjes në aktivitet fizik;
- Të zhvillojë shkathtësi personale nëpërmjet pjesëmarrjes në aktivitet fizik;
- Të njihet me rëndësinë e zhvillimit të trupit;
- Të zhvillojë aftësi motorike të rëndësishme për qëndrueshmëri kardio-respiratore, forcë muskulore, fleksibilitet, shpejtësi, qëndrueshmëri muskulore etj.);
- Të kuptojë rëndësinë e parimeve dhe koncepteve për mënyrën e jetesës së shëndetshme aktive nëpërmjet pjesëmarrjes në aktivitet fizik;
- Të zhvillojë shprehi të shëndosha.

Tema programore: Forma dhe lëvizje natyrore		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
FLN–I/A të aftësohet të kryejë format themelore të rreshtimit dhe rirreshtimit në hapësirë	- Rreshtim në radhë, kolonë dhe formacion rrethor (demonstrim) - Lëvizje në kolonë, në vijë të drejtë dhe rrethore - Vendosje në kolonë, radhë, rreth nëpërmjet përdorimit të lojërave të ndryshme lëvizëse (balon, zogj në degë, tren...)	**FLN–I/A 1** vendoset në radhë; **FLN–I/A2** vendoset në kolonë; **FLN–I/A3** lëviz në kolonë; **FLN–I/A4** vendoset në rreth; **FLN–I/A5** kthehet majtas dhe djathtas sipas shenjës së dhënë.
FLN–I/B t'i përvetësoj ushtrimet themelore për formim	- Lëvizje në kolonë (tren...) - Ushtrime për formimin e tërë trupit dhe pjesëve të trupit nëpërmjet imitimit (tik-tak, mbledhja e mollëve, dallëndyshja, aeroplan, shikimi drejt diellit, bërja e figurave, dita-nata...) - Forma natyrore të lëvizjeve: lloje të ndryshme të ecjes, vrapimit, hedhjes, kërcimeve pupthi, kërcimeve, hipjeve, rrotullimeve, varjeve, zvarritjeve, tërheqjeve, shtypjeve,	**FLN–I/B1**[2] kryen shtrirje të krahëve para, prapa, mbi kokë, anash, dhe rreth trupit nëpërmjet imitimit;; **FLN–I/B2** kryen përkulje para, anash, prapa, bën rrotullim anash nëpërmjet imitimit; **FLN-I/B3** kryen shtrirje të këmbës para, prapa, anash dhe afron këmbët nëpërmjet imitimit.
FLN–I/C t'i kryej format natyrore të lëvizjeve në mjedise dhe pozita të ndryshme		**FLN–I/C1** ec me shpejtësi të ndryshme dhe me ndryshim të drejtimit;

Shtrirja e krahëve para: ngritja e dorës/duarve para e/të shtrirë horizontalisht deri në lartësinë e supeve
Shtrirja e krahëve prapa: ngritja e dorës/duarve pjerrët e/të shtrirë kah prapa
Shtrirja e krahëve anash: ngritja e dorës/duarve anash e shtrirë horizontalisht deri në lartësinë e supeve
Ulja e duarve: afrim i dorës/duarve e shtrirë/dhe afër trupit
Ngritja e duarve lartë: ngritja e dorës/duarve të shtrirë/dhe vertikalisht mbi kokë
Përkulje para: lakim i trupit përpara
Përkulje anash: lakim i trupit anash
Përkulje prapa: shtrirja e trupit prapa
Rrotullim: rrotullim i trupit anash
Shtrirja e këmbës para: ngritja e këmbës e shtrirë përpara
Shtrirja e këmbës anash: ngritja e këmbës e shtrirë prapa
Shtrirja e këmbës anash: ngritja e këmbës e shtrirë anash
Afrim i këmbëve: afrim i këmbës së shtrirë afër këmbës në të cilën mbështetemi

	mbajtjeve dhe depërtimeve në mjedise të ndryshme, duke përdorur vegla, sende dhe rekuizite të ndryshme - Forma të ndryshme të ecjes dhe vrapimit me mbajtje të drejtë të trupit (me shpejtësi të ndryshme, ndërrim të drejtimit, kahe, tempit dhe ritmit) - Hedhje, kapje, pasim i sendeve dhe rekuizitave të ndryshëm në drejtime të ndryshme - Kërcime pupthi, kërcime në vend dhe lëvizje: para, prapa, anash, me dy këmbë dhe me një këmbë, kapërcim i sendeve dhe rekuizitave të renditur në sipërfaqe (shkopinj, litar, vija të vizatuara etj.), galop para dhe anash, kapërcime pupthi të fëmijëve, kapërcim i litarit, loja me llastik. - Hipja nëpër shkallë, ripstol, sipërfaqe e pjerrët dhe vegla të ulëta (sënduk suedez, stol etj.) - Rrotullime në drejtime të ndryshme në sipërfaqe të ndryshme - Ngritje dhe mbajtje e sendeve me madhësi, peshë dhe formë të ndryshme, vet, në çifte dhe në grup - Tërheqje dhe shtypje formave dhe pozitave të ndryshme - Varje në ripstol dhe hekur të ulët - Depërtim nëpër vegla dhe rekuizite të ndryshme - Zvarritje në mënyra, sipërfaqe dhe drejtime të ndryshme - Kryerja e ushtrimeve për formimin e trupi në pozita të ndryshme, në mënyrë të pavarur, në çifte, me apo pa vegla dhe rekuizite - Lojëra motorike me lloje të ndryshme të ecjeve, vrapimeve, hedhjeve, kapjeve, kërcimeve, hedhjeve në lartësi, hipjeve, rrotullimeve, varjeve, zvarritjeve, tërheqjeve, mbajtjeve dhe depërtimeve në mjedise të	**FLN–I/C2** ec me lëvizje të kontrolluar të pjesëve të trupit dhe tërë trupit; **FLN–I/C3** vrapon me shpejtësi të ndryshme dhe me ndryshim të drejtimit; **FLN–I/C4** vrapon me lëvizje të kontrolluar të pjesëve të trupit dhe me tërë trupin; **FLN–I/C5** hedh, kap dhe pason sende dhe rekuizita të ndryshme në drejtime të ndryshme; **FLN–I/C6** kërcen pupthi dhe kërcen në ven dhe në lëvizje (para, prapa, anash, me dy këmbë dhe me një këmbë); **FLN–I/C7** hip nëpër shkallë, ripstol, sipërfaqe e pjerrët dhe vegla të ulëta; **FLN–I/C8** rrotullohet në drejtime të ndryshme në sipërfaqe të ndryshme **FLN–I/C9** ngre dhe mban sende me madhësi, peshë dhe formë të ndryshme; **FLN–I/C10** tërheq dhe shtyn sende dhe rekuizita në pozita të ndryshme; **FLN–I/C11** varet në mënyrë të kontrolluar në paralelet e shkallëzuara, ripstol, hekurin e ulët dhe rrathë metalik; **FLN–I/C12** depërton nëpër vegla dhe rekuizite të ndryshme (rrathë, segmente të sëndukut suedez); **FLN–I/C13** zvarritet në mënyra të ndryshme, në sipërfaqe të ndryshme dhe në drejtime të ndryshme; **FLN–I/C14** njeh vegla, sende dhe rekuizite të cilat përdoren te format natyrore themelore të lëvizjes.
FLN–I/Ç të zhvillojë aftësi themelore motorike gjatë kryerjes së formave natyrore të lëvizjes		**FLN–I/Ç**1 tregon ndryshim në shpejtësinë e lëvizjes[3]; **FLN–I/Ç2** tregon ndryshim në qëndrueshmëri[2] gjatë lëvizjes; **FLN–I/Ç3** tregon ndryshim në koordinim[2] të tërë trupit gjatë lëvizjes; **FLN–I/Ç4** mban baraspeshë[2] në pozita dhe lëvizje të ndryshme;

[3] Bateri standard e testeve për vlerësimin e aftësive motorike dhe masave për vlerësimin e karakteristikave antropometrike (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

	ndryshme, duke përdorur vegla dhe rekuizita të ndryshme	**FLN–I/Ç5** tregon ndryshim në forcë[2] të pjesëve të veçanta të trupit dhe tërë trupin; **FLN–I/Ç6** tregon ndryshim në fleksibilitetin[2] të pjesëve të veçuara të trupit;
FLN–I/D të zhvillojë veçori psikologjike pozitive gjatë ekzekutimit të formave natyrore të lëvizjes		**FLN–I/D1** shpreh emocione pozitive gjatë lojës; **FLN–I/D2** tregon vetëbesim gjatë ekzekutimit të formave natyrore të lëvizjes; **FLN–I/D3** është këmbëngulës dhe i/e qëndrueshëm/e gjatë ekzekutimit të formave natyrore të lëvizjes (loja).
FLN–I/DH të aftësohet për sjellje sociale përkatëse		**FLN–I/DH1** sillet në mënyrë shoqërore dhe bashkëpunon në grup; **FLN–I/DH2** i respekton rregullat dhe fer-plej lojën.
FLN–I/E të zhvillojë shprehi të shëndetshme dhe shprehi për lëvizje të sigurt në hapësirë gjatë kryerjes së formave natyrore të lëvizjes		**FLN–I/E1** e di çka është ushqim i shëndetshëm; **FLN–I/E2** ushtron rregullisht; **FLN–I/E3** e mban trupin drejt; **FLN–I/E4** i respekton rregullat për sjellje të sigurt gjatë aktivitetit fizik; **FLN–I/E5** e rruan mjedisin në të cilin lëviz dhe ushtron.

Tema programore: ALFABETI i atletikës[4]		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
AA–I/A t'i njeh format themelore lëvizëse të alfabetit të atletikës	▪ Ecje dhe vrapim i koordinuar ▪ Ecje dhe vrapim i koordinuar me ndryshim të drejtimit dhe ritmit ▪ Ecje dhe vrapim me bartje të peshës; ▪ Ecje dhe vrapim në hapësirë të kufizuar; ▪ Vrapim deri te caku i caktuar;	**AA–I/A1** i emërton format themelore lëvizëse të alfabetit të atletikës.
AA–I/B të aftësohet t'i kryej format themelore lëvizëse të alfabetit të atletikës		**AA–I/B1** ec me koordinim me ndryshim të drejtimit, ritmit dhe shpejtësisë; **AA–I/B2** vrapon me koordinim me ndryshim të drejtimit, ritmit dhe shpejtësisë;

	▪ Ecje dhe vrapim me kryerjen e detyrave të ndryshme; ▪ Lojë për reagim të shpejtë; ▪ Kërcim në mënyra të ndryshme kërcim pupthi apo kërcim me vrull, kërcim me një këmbë dhe me dy këmbë dhe rënie me dy këmbë; ▪ Kërcim mbi pengesa të ndryshme; ▪ Kapërcimi i largesave të përcaktuara nga vendi dhe me vrull me kërcim me një këmbë dhe dy këmbë dhe rënie me dy këmbë; ▪ Hedhja e sendeve të ndryshme në mënyra të ndryshme; ▪ Hedhja e sendeve të ndryshme (toptha me formë, madhësi dhe formë të ndryshme, frizbi, rreth…) në caqe të ndryshme (cak, gol, kosh, sipërfaqe të shënuar, shportë, kuti…) dhe në largësi; ▪ Lojëra stafetore dhe elementare me ecje, vrapim, kërcim dhe hedhje;	**AA–I/B3** kërcen me shtytje këmbë bashkuar nga vendi dhe me vrull; **AA–I/B4** kërcen me shtytje me një këmbë nga vendi dhe me vrulli; **AA–I/B5** hedh sende (me formë, peshë dhe vëllim të ndryshëm dhe në mënyra të ndryshme në qëllime të ndryshme) me një ose me dy duar;
AA–I/C të zhvillojë aftësi motorike gjatë kryerjes së formave lëvizëse nga alfabeti i atletikës		**AA–I/C1** tregon ndryshim në qëndryeshmërinë[4] gjatë lëvizjes; **AA–I/C2** tregon ndryshim në koordinimin[4] e tërë trupit gjatë lëvizjes; **AA–I/C3** mban barazpeshën[4] në pozita dhe lëvizje të ndryshme; **AA–I/C4** tregon ndryshim në forcën e pjesëve të caktuara të trupit dhe të tërë trupit;; **AA–I/C5** tregon ndryshim në fleksibilitetin[4] e pjesëve të caktuara të trupit;
AA–I/Ç të zhvillojë veçori psikologjike gjatë kryerjes së formave lëvizëse të alfabetit të atletikës		**AA–I/Ç1** është këmbëngulës/e dhe i/e qëndrueshëm/e gjatë ekzekutimit të lëvizjeve themelore të alfabetit të atletikës; **AA–I/Ç2** tregon vetëbesim gjatë ekzekutimit të lëvizjeve themelore të alfabetit të atletikës; **AA–I/Ç3** është i disiplinuar gjatë ekzekutimit të lëvizjeve themelore të alfabetit të atletikës.
AA –I/D të aftësohet për sjellje përkatëse sociale gjatë kryerjes së formave lëvizëse të alfabetit të atletikës		**AA–I/D1** i respekton rregullat e sjelljes gjatë zbatimit të formave themelore lëvizëse të alfabetit të atletikës.
AA–I/DH të zhvillojë shprehi të shëndosha dhe shprehi për lëvizje të sigurt në hapësirë gjatë kryerjes së formave lëvizëse të alfabetit të atletikës		**AA–I/DH1** e di çka janë shprehi të shëndosha; **AA–I/DH2** ka shprehi për higjienë personale; **AA–I/DH3** fillon të kujdeset për higjienën e pajisjes sportive.

Tema programore: Alfabeti i gjimnastikës[5]		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
AGJ–I/A t'i njeh format themelore lëvizëse të alfabetit të gjimnastikës	- Mbajtje të drejtë të trupit dhe ecja gjimnastikore; - Ushtrime për formësim pa dhe me vegla (shkopinj, shirita, litarë, unaza, shishe gjimnastikore, toptha e të ngjashme) me apo pa shoqërim muzikor; - Lojëra gjimnastikore me imitimin e kafshëve, dukurive dhe sendeve, kërcim si lepur, vozitja e karrocës së dorës, ecje në katër këmbë në mbështetje të parme dhe mbështetje të prapme në të gjithë drejtimet - Zvarritje depërtime, kapërcime, hipje, zbritje në sipërfaqe dhe vegla - Ushtrime në dysheme: rrotullim para prapa dhe anash, lëkundje në pozitë të ulur të ngrysur deri në mbështetje në shpinë dhe deri në pozitë të gjunjëzuar të shputave, kapërdimë para në sipërfaqe të pjerrët, kapërdimë para në sipërfaqe të rrafshët - Varje (të thjeshta dhe të përziera)në drushtën e ulët, hekurin gjimnastikor dhe paralelet e shkallëzuara, lëvizje anash, para, prapa, kthime dhe hipje nga pozitat më të ultë në atom ë të larta(varje me gropën e gjurit). Lëkundje nga varja në shpinore majtas dhe djathtas.) - Mbështetje(me këmbë dhe duar) dhe mbështetje(e përzier) i parëm dhe i pasmë). Lëvizje para, prapa, anash, kthim i mbështetur në përkulje, me trung lehtë i mbledhur në kyçet e kërdhokullave, dhe trung të drejtuar. Nga mbështetja para kërcim(kapërcim) I pengesave anash dhe para	**AGJ–I/A1** i emërton format themelore lëvizëse të alfabetit të gjimnastikës.
AGJ–I/B të aftësohet t'i realizojë format themelore lëvizëse të alfabetit të gjimnastikës		**AGJ–I/B1** ec në mënyrë gjimnastikore me mbajtje të drejtë të trupit (në sipërfaqe të rrafshët; **AGJ-I/B2** bën ushtrime për formimin e trupit me dhe pa vegla në dhe pa shoqërim të muzikës; **AGJ-I/B3** imiton lëvizje të kafshëve dhe dukuri; **AGJ-I/B4** rrotullohet në mënyrë të drejtë; **AGJ–I/B5** lëkundet i ulur; **AGJ–I/B6** fillon të bëjë kapërdimë para; **AGJ–I/B7** varet në vegla të ndryshme; **AGJ–I/B8** ec nëpër vijë të shënuar; **AGJ–I/B9** kërcen në sënduk suedez të ulët; **AGJ–I/B10** njeh vegla dhe rekuizite gjimnastikore.
AGJ–I/C të zhvillojë aftësi motorike gjatë kryerjes së formave lëvizëse të alfabetit të gjimnastikës		**AGJ–I/C1** tregon ndryshim të shpejtësisë[6] së lëvizjes; **AGJ–I/C2** tregon ndryshim në qëndrueshmërinë[6] gjatë lëvizjes; **AGJ–I/C3** tregon ndryshim në koordinimin[6] e tërë trupit gjatë lëvizjes; **AGJ–I/C4** mban baraspeshë[6] në pozita dhe lëvizje të ndryshme; **AGJ–I/C5** tregon ndryshim në forcën[6] e pjesëve të trupit dhe tërë trupit; **AGJ–I/C6** tregon ndryshim në fleksibilitetin[6] e pjesëve të veçanta të trupit;

[5] Nocione nga alfabeti i gjimnastikës: Varje: pozita gjatë së cilës nxënësi gjendet nën pikën për kontakt me veglën
Mbështetje: pozitë gjatë së cilës nxënësi gjendet mbi pikën e kontaktit me veglën, e na varësi nga ajo se a është kontakti me veglën me duar quhen mbështetje të thjeshta ose nëse kontakti është me duar dhe me pjesë tjetër të trupit (këmbët) quhen mbështetje të përziera.
[6] Bateri standard e testeve për vlerësimin e aftësive motorike dhe masave për vlerësimin e karakteristikave antropometrike (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

AGJ–I/Ç të zhvillojë veçori psikologjike gjatë kryerjes së formave lëvizëse të alfabetit të gjimnastikës	- Ushtrime për baraspeshë: ecje nëpër vijë, para, anash dhe prapa - Ecja në stol suedez (para, anash, prapa) - Kërcime në vend dhe lëvizje me pjesën e parme të shputës së këmbës me një këmbë dhe me këmbë të bashkuar, në mënyrë të kombinuar - Kërcim mbi dyshek apo sënduk suedez me shtytje me një dhe këmbë bashkuar dhe rënie këmbë bashkuar - Poligone me përballim të veglave;	**AGJ–I/Ç1** është këmbëngulës/e dhe i/e qëndrueshëm/e gjatë kryerjes së lëvizjeve themelore të ushtrimeve gjimnastikore; **AGJ–I/Ç2** tregon vetëbesim gjatë kryerjes së lëvizjeve themelore të alfabetit të gjimnastikës; **AGJ–I/Ç3** është i disiplinuar gjatë kryerjes së lëvizjeve themelore të alfabetit të gjimnastikës.
AGJ–I/D të aftësohet për sjellje sociale përkatëse gjatë kryerjes së formave lëvizëse të alfabetit të gjimnastikës		**AGJ–I/D1** i respekton rregullat e sjelljes gjatë kryerjes së formave themelore lëvizëse të alfabetit të gjimnastikës.
AGJ–I/DH të zhvillojë shprehi të shëndetshme dhe shprehi për lëvizje të sigurt në hapësirë gjatë kryerjes së formave lëvizëse të alfabetit të gjimnastikës		**AGJ–I/DH1** ka shprehi për higjienë personale; **AGJ–I/DH2** kujdeset drejt për higjienën e pajisjes sportive; **AGJ–I/DH3** reagon në kohë gjatë lëvizjes në situata të ndryshme; **AGJ–I/DH4** lëviz në mënyrë të sigurt në hapësirë.

Temë programore: Ritëm dhe vallëzime[7]		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
RV–I/A të njihet me lëvizje të thjeshta të vallëzimeve dhe valleve popullore të ekzekutuar në ritëm	- Njohje me ritmin - Ecje dhe vrapim ritmik me ndryshim të ritmit dhe tempit (e ndjekur me mbajtje të taktit nëpërmjet trokitjes së duarve) me shoqërim me muzikë - Ecje dhe vrapim ritmik me ndryshim të drejtimit - Shprehje e lirë lëvizëse në muzikë të dëgjuar - Imitim i kafshëve, dukurive dhe sendeve me shoqërim me muzikë dhe ritëm - Lëvizje në vend dhe në hapësirë (lëkundje, valëzim, ecje në rreth, rënie) - Lëvizje me pjesë të veçuara të trupit dhe me tërë trupin - Përmbajtje nga një kompozim i thjeshtë me shoqërim muzikor - Ekzekutim të vallëzimeve të thjeshta – polka e fëmijëve nëpërmjet harmonizimit të lëvizjeve të veta me lëvizjet e partnerit - Ekzekutimi i valleve të thjeshta me zgjedhje të lirë me këndim të këngës (zgjedhje e lirë mund të jetë edhe nga rajoni ku ndodhet shkolla) me shoqërim muzikor - Aktivitete të orientuara ndaj zhvillimit të shprehjes ritmike dhe estetike, kuptimi i kolegjialitetit, përgjegjësisë dhe marrëdhënieve pozitive të bashkëpunimit	**RV–I/A1** i emërton lëvizjet e thjeshta të vallëzimeve dhe valleve popullore të ekzekutuar në ritëm kryen lëvizje motorike në ritëm pa muzikë;
RV–I/B të aftësohet t'i kryejë lëvizjet e thjeshta të vallëzimeve dhe valleve popullore të ekzekutuar në ritëm		**RV–I/B1** kryen lëvizje motorike në ritëm pa muzikë; **RV–I/B2** kryen lëvizje motorike në ritëm me muzikë; **RV–/B3** luan vallëzime të thjeshta për fëmijë; **RV–/B4** luan loja me vallëzime të thjeshta; **RV–I/B5** luan valle të thjeshta popullore.
RV–I/C të zhvillojë aftësi motorike gjatë ekzekutimit të lëvizjeve të thjeshta të vallëzimeve dhe valleve popullore		**RV–I/C1** kryen vallëzime të thjeshta, kërcen edhe valle me shpejtësi përkatëse; **RV–I/C2** tregon ndryshim në qëndrueshmëri gjatë vallëzimit dhe lojës; **RV–I/C3** në mënyrë të koordinuar i kryen lëvizjet gjatë vallëzimeve, lojërave dhe valleve të thjeshta; **RV–I/C4** mban baraspeshë gjatë kryerjes së lëvizjeve; **RV–I/C5** tregon ndryshim në fleksibilitetin e pjesëve të caktuara të trupit gjatë vallëzimit dhe lojës.
RV–I/Ç të zhvillojë veçori psikologjike gjatë kryerjes së lëvizjeve të thjeshta të vallëzimeve dhe valleve popullore		**RV–I/Ç1** shpreh emocione pozitive nëpër vallëzime dhe loja; **RV–I/Ç2** është këmbëngulës/e dhe i/e qëndrueshëm/e gjatë ekzekutimit të vallëzimeve për fëmijë, lojëra me vallëzim dhe valle popullore; **RV–I/Ç3** tregon vetëbesim gjatë kryerjes së lëvizjeve ritmike;

[7] Vallëzim: lëvizje ritmike të trupit më së shpeshti në harmoni me tingujt e muzikës.
Temp: shpejtësi me të cilën ekzekutohen kompozimet ose ndonjë pjesë e saj.
Ritëm: rrjedha e tingujve dhe toneve me kohëzgjatje të ndryshme.

		RV–I/Ç4 njeh lëvizje estetike.
RV–I/Ç të aftësohet për sjellje e duhur shoqërore gjatë kryerjes së lëvizjeve të thjeshta të vallëzimeve dhe valleve popullore		**RV–I/D1** i respekton rregullat e sjelljes gjatë ekzekutimit të vallëzimeve, lojërave dhe valleve të thjeshta; **RV–I/D2** sillet në mënyrë shoqërore dhe bashkëpunon në grup gjatë ekzekutimit të vallëzimeve, lojërave dhe valleve të thjeshta; **RV–I/D3** shpreh emocione pozitive gjatë ekzekutimit të vallëzimeve, lojërave dhe valleve të thjeshta.
RV–I/D të zhvillojë shprehi të shëndetshme gjatë kryerjes së lëvizjeve të thjeshta të vallëzimeve dhe valleve popullore		**RV–I/DH1** ushtron rregullisht; **RV–I/DH2** e mban në mënyrë të rregullt trupin; **RV–I/DH3** posedon shprehi për higjienë personale.

Tema programore: LOJËRA (L)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
L-I/A të aftësohet t'i kryen format lëvizëse natyrore në lojëra elementare dhe stafetore	- Lojëra themelore dhe të stafetës - Lojëra me tullumbace (pasim, kapje, shtytje) - Lojë me topa me madhësi, forma, peshë, vëllim të ndryshëm, me pjesë të ndryshme të trupit; - Rrotullim të topave të ndryshëm në mënyra të ndryshme; - Udhëheqja e topit drejtë dhe me ndryshim të drejtimit; - Hedhje e llojeve të ndryshme të topave me një dorë dhe me dy duar në vend dhe në lëvizje - Pasim me një dorë dhe me dy duar në vend dhe në lëvizje dhe kapje të topave të ndryshëm	**L-I/A1** luan lojëra të thjeshta motorike me ecje; **L-I/A2** luan lojëra të thjeshta motorike me vrapim; **L-I/A3** luan lojëra të thjeshta motorike me kërcime pupthi dhe kërcime; **L-I/A4** luan lojëra të thjeshta motorike me hedhje dhe kapje; **L-I/A5** luan lojëra të thjeshta stafetore; **L-I/A6** kombinon forma të ndryshme natyrore të lëvizjes në lojëra të thjeshta elementare dhe në lojëra stafetore.
L–I/B të zhvillojë aftësi motorike gjatë kryerjes së lojërave		**L–I/B1** tregon ndryshim të shpejtësisë[8] së lëvizjes; **L–I/B2** tregon ndryshim në qëndrueshmërinë[6] gjatë lëvizjes;

[8] Bateri standard e testeve për vlerësimin e aftësive motorike dhe masave për vlerësimin e karakteristikave antropometrike (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

	- Shtyrje e topit me një dorë dhe me dy duar në vend dhe në lëvizje - Lojëra të thjeshta themelore dhe të stafetës me top. - Lojëra të thjeshta të vogla grupore me top. - Realizim i lojërave të ndryshme me top me gjuajtje, kapje, robërim e të ngjashme; - Rrotullon, udhëheq, hedh, pason, kap dhe shtyn top në lojëra të ndryshme - Kalon top dhe sende të tjera drejt bashkënxënësit mbi pengesa ose në hapësirë të shënuar	**L–I/B3** tregon ndryshim në koordinimin[6] e tër trupit gjatë lëvizjes; **L–I/B4** mban baraspeshë[6] në pozita dhe lëvizje të ndryshme; **L–I/B5** tregon ndryshim në forcën[6] e pjesëve të trupit dhe tërë trupit; **L–I/B6** tregon ndryshim në fleksibilitetin[6] e pjesëve të veçanta të trupit;
L–I/C të zhvillojë veçori psikologjike gjatë kryerjes së lojërave		**L–I/C1** tregon emocione gjatë lojës me bashkënxënësit (përmbahet, di të gëzohet në fitore, pranon humbjen).
L–I/Ç të aftësohet për sjellje të duhur shoqërore gjatë kryerjes së lojërave		**L–I/Ç1** i respekton rregullat e sjelljes në lojë; **L–I/Ç2** sillet në mënyrë shoqërore dhe bashkëpunon me të tjerët në lojë; **L–I/Ç3** shpreh mbështetje për ekipin e tij (me gojë dhe në lojë); **L–I/Ç4** shpreh emocione pozitive në lojë.
L–I/D të zhvillojë shprehi të shëndetshme dhe të lëviz në mënyrë të sigurt në hapësirë gjatë kryerjes së lojërave		**L–I/D1** ushtron rregullisht; **L–I/D2** posedon shprehi për higjienë personale; **L–I/D3** kujdeset në mënyrë të drejtë për higjienën e pajisjeve sportive; **L–I/D4** në kohë reagon gjatë lëvizjes në situata të ndryshme; **L–I/D5** në mënyrë të sigurt lëviz në hapësirë.

Tema programore: Përmbajtje lëvizëse në mjedis alternativ[9]		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
PLMA-I/A të njoftohet me format lëvizëse natyrore në mjedise të ndryshme	N- Not: aktivitete në ujë me detyra që janë të dhënë në formë të lojës, ushtrime për përshtatje në rezistencën e ujit, zhytja e kokës në ujë, të shikuarit nën ujë, nxjerrjen e ajrit nën ujë, mbajtjen e trupit mbi ujë, kërcim në ujë në këmbë, lidhje e ushtrimeve për përshtatje në ujë nëpërmjet lojërave të ndryshme themelore në ujë të cekët; A- Aktivitete dimërore: lojëra në bore, rrëshqitja me sajë, rrëshqitje në akull, ski (ushtrime për adaptim të skive, hipja në ski, kthimi i skive në sipërfaqe të rrafshët në vend, lëshim drejtë, lëshim me plug, fytyra elementare); V- Vozitje: trotinet, biçikletë (me 2 ose tre rrota) dhe patina me rrota; E- Ecje në këmbë, lëvizje orientuese dhe ngjitje në shkëmb artificial;	**PLMA-I/A1** kryen aktivitete në mjedise ujore; **PLMA-I/A2** mban baraspeshë në aktivitete dimërore (me patina, saj, ski, në kushte të ndryshme); **PLMA-I/A3** fillon të drejtojë trotinetin; **PLMA-I/A4** fillon të drejtojë biçikletën; **PLMA-I/A5** fillon të drejtojë patina me rrota; **PLMA-I/A6** ec në këmbë në natyrë; **PLMA-I/A7** fillon të lëviz me orientacion me ndihmë; **PLMA-I/A8** fillon të ngjitet në shkëmb artificial me ndihmë.
PLMA-I/B të zhvillojë aftësi motorike gjatë kryerjes së përmbajtjeve lëvizëse të mjedisit alternativ		**PLMA-I/B1** tregon ndryshim të shpejtësisë[10] së lëvizjes; **PLMA-I/B2** tregon ndryshim në qëndrueshmërinë[6] gjatë lëvizjes; **PLMA-I/B3** tregon ndryshim në koordinimin[6] e tërë trupit gjatë lëvizjes; **PLMA-I/B4** mban baraspeshë[6] në pozita dhe lëvizje të ndryshme; **PLMA-I/B5** tregon ndryshim në forcën[6] e pjesëve të trupit dhe tërë trupit; **PLMA-I/B6** tregon ndryshim në fleksibilitetin[6] e pjesëve të veçanta të trupit;
PLMA-I/C të zhvillojë veçori psikologjike gjatë kryerjes së përmbajtjeve lëvizëse të mjedisit alternativ		**PLMA-I/C**1 shpreh emocione pozitive gjatë pjesëmarrjes në aktivitete në mjedis ujor; **PLMA-I/C2** shpreh emocione pozitive gjatë pjesëmarrjes në aktivitete dimërore; **PLMA-I/C3** shpreh emocione pozitive gjatë drejtimit të patinave me rrota, trotinetit dhe biçikletës;

[9] Aktivitetet dhe rezultatet do të realizohen në varësi të kushteve të cilat i posedon shkolla dhe mjedisi ku gjendet shkolla (të infrastrukturës, natyrore)

[10] Bateri standard e testeve për vlerësimin e aftësive motorike dhe masave për vlerësimin e karakteristikave antropometrike (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

		PLMA-I/C4 shpreh emocione pozitive gjatë ecjes në natyrë; **PLMA-I/C5** shpreh emocione pozitive gjatë lëvizjeve orientuese; **PLMA-I/C6** shpreh emocione pozitive gjatë ngjitjes në shkëmb artificial; **PLMA-I/C7** i respekton rregullat e sjelljes gjatë lëvizjes në mjedise të ndryshme; **PLMA-I/C8** sillet në mënyrë shoqërore dhe bashkëpunon me të tjerët.
PLMA-I/Ç të aftësohet për sjellje të duhur shoqërore gjatë kryerjes së përmbajtjeve lëvizëse të mjedisit alternativ		**PLMA-I/Ç1** i respekton rregullat e sjelljes në situatë përkatëse; **PLMA-I/Ç2** jep kontribut në realizimin e detyrave.
PLMA-I/D të zhvillojë shprehi të shëndosha dhe të lëviz sigurt në hapësirë gjatë kryerjes së përmbajtjeve lëvizëse të mjedisit alternativ		**PLMA-I/D1** kujdeset për mjedisin përreth; **PLMA-I/D2** kujdeset në mënyrë të drejtë për higjienën e pajisjeve sportive; **PLMA-I/D3** në kohë reagon gjatë lëvizjes në situata të ndryshme; **PLMA-I/D4** në mënyrë të sigurt lëviz në hapësirë.