BİRİNCİ SINIFLAR İÇİN YENİ ÖĞRETİM PROGRAMI

Örnek-öneri

Nisan, 2018

IÇERIK

Birıncı sınıf öğretİm amaçları 5

Özel amaçlar, öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler ve öğrenme kazanımları 6

BİRİNCİ SINIF ÖĞRETİM PROGRAMI DERSLERİNİN AÇIKLAMASI 7

ANA DILI (makedonca/arnavutça/türkçe/sırpça dersi) 7

İNGILIZCE DERSI 10

MATEMATİK 12

ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA 14

SANAT EĞİTİMİ 15

BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ 17

YENI öğretim programlarında kültürler arası yaklaşım 18

BİRİNCİ SINIFLAR İÇİN ÖĞRETİM PROGRAMI 20

МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК 20

Општи цели на наставата по македонски јазик за прво одделение 20

Програмско подрачје: КОМУНИКАЦИЈА И ЈАЗИК (КЈ) 21

Програмско подрачје: ЛИТЕРАТУРА (Л) 25

Програмско подрачје: МЕДИУМСКА КУЛТУРА (МК) 26

Програмско подрачје: ПОДГОТОВКА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ (ПЧП) 28

GJUHË SHQIPE 32
Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës gjuhë shqipe për klasën e I: 32
Fusha programore: KOMUNIKIM DHE GJUHË (KGJ) 33
Fusha programore: LETËRSI (L) 36
Fusha programore: KULTURA E MEDIEVE (KM) 37
Fusha programore: PËRGATITJA PËR LEXIM -SHKRIMIN FILLESTAR (LSHF) 39
TÜRKÇE DERSİ 43
BİRİNCİ SINIF TÜRKÇE DERSİ GENEL AMAÇLARI 43
Öğrenme Alanı: İLETİŞİM VE DİL (İD) 44
Öğrenme Alanı: EDEBİYAT (E) 47
Öğrenme Alanı: MEDYA KÜLTÜRÜ (MK) 48
Öğrenme Alanı: OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK (OYH) 50
INGILIZCE DERSI 53
BİRİNCİ SINIF İNGİLİZCE DERSİ GENEL AMAÇLARI 53
Öğrenme Alanı: SÖZCÜK BİRİMLERİ (SB) 54
Öğrenme Alanı: ANLAMA VE DİLİ KULLANMA (ADK) 56
Öğrenme Alanı: BECERİLER (B) 57
Öğrenme Alanı: KÜLTÜREL BİLİÇLENME VE YETERLİLİK KAZANMA (KBYK) 58

MATEMATIK 59

BİRİNCİ SINIF MATEMATİK DERSİ İÇİN GENEL AMAÇLAR 59

Öğrenme Alanı: ÇEVREMİZDEKİ MATEMATİK (ÇM) 60

Öğrenme Alanı: SAYILAR (S) 63

Öğrenme Alanı: ÖLÇME VE VERİLERLE ÇALIŞMA (ÖVÇ) 66

ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA 68

BİRİNCİ SINIF ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA DERSİ İÇİN GENEL AMAÇLAR 68

Öğrenme/Program Konusu: BEN VE DİĞERLERİ (BD) 69

Öğrenme/Program Konusu: KENDİME VE ÇEVREME ÖZEN GÖSTERİYORUM (KÇÖG) 72

Öğrenme/Program Konusu: ÇEVREMİ VE DOĞAYI ARAŞTIRIYORUM (ÇDA) 73

Öğrenme/Program Konusu: ALAN VE ZAMANDA YÖN BULMA (AZYB) 75

SANAT EĞİTİMİ 77

BİRİNCİ SINIF SANAT EĞİTİMİ DERSİ İÇİN GENEL AMAÇLAR 77

Öğrenme Alanı: GÖRSEL SANATLAR (GS) 78

Öğrenme Alanı: MÜZİK VE SAHNE OYUNLARI (MSO) 82

Öğrenme Alanı: YARATICI ÇALIŞTAYLAR (YÇ) 84

BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ 87

BİRİNCİ SINIF BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ DERSİ GENEL AMAÇLAR 87

Öğrenme/Program Konusu: Temel (Doğal) Hareket Becerileri (THB) 88

Öğrenme/Program Konusu: ATLETİZMİN ALFABESİ (AA) 91

Öğrenme/Program Konusu: JİMNASTİĞİN ALFABESİ (JA) 93

Öğrenme/Program Konusu: RİTİM VE DANS (RD) 95

Öğrenme/Program Konusu: OYUN (O) 97

Öğrenme/Program Konusu: ALTERNATİF (EK) ORTAMLARDA HAREKET ETME (AOHE) 99

BİRINCI SINIF ÖĞRETİM AMAÇLARI

Birinci sınıf öğretim programının, aşağıdaki öğretim amaçlarını gerçekleştirme görevine sahiptir.**:**

- Yeni okul ortamına öğrencinin adapte olabilmesi;
- Her öğrencinin potansiyel ve ilgisini belirleyebilme;
- Tüm öğretim derslerine yönelik öğrencilerin bilgi, beceri ve yetenek seviyelerini artırabilme ve benimseyebilme;
- İlgiyi teşvik edebilme;
- Eleştiriel ve mantıksal düşünmeyi teşvik edebilme;
- Oyun yoluyla öğrenmeyi teşvik edebilme;
- Özgüven yaratmayı ve benlik duygusunu teşvik edebilme;
- Başkalarıyla etkileşim ve iştişimi teşvik edebilme;
- Kişisel kimlik ve bütünlük oluşturabilme - kendine ve kendi özelliklerine saygı duyabilme;
- Toplumsal bağlılık ve farklılıklara karşı saygı gösterebilme.

Ders planı ve ders sayısı		
Öğretim dersleri	**Haftalık ders sayısı**	**Yıllık ders sayısı**
Ana Dili	4	144
Matematik	4	144
Çevremizdeki Dünya	2	72
Sanat	3	108
Beden ve Sağlık Eğitimi	3	108
İngilizce	2	72
Toplam	**18**	**648**

ÖZEL AMAÇLAR, ÖĞRENME VE ÖĞRETME IÇIN KULLANILABILECEK ÖNERI ETKINLIKLER, STRATEJILER VE TEKNIKLER VE ÖĞRENME KAZANIMLARI

Her öğrenme program alanının/konunun yapısı üç öğeden oluşmaktadır:

- Öğrencinin elde etmesi gereken belirlenmiş **özel amaçlar**;
- Öğrenmenin daha başarılı gerçekleştirilmesi için örnek **öneri olarak etkinlikler ve stratejiler/teknikler** sunulmuştur (örnek olarak sunulan etkinlikler/stratejilerin yanı sıra öğretmenler konu içeriklerine bağlı kalarak belirlemiş oldukları oyunlar/teknikler kullanabilirler). Her özel amaç için belirlenmiş örnek öneriler sunulmuştur;
- Sunulan her özel amaç için öğrencinin elde etmesi gerektiği **öğrenme kazanımları** tek tek verilmiştir. Elde edilen öğrenme sonuçlarına göre öğrencinin beklentilerini,edineceği bilgi ve beceri, tutmlarının geliştireceği hakkında bilgi sunulmuştur. Öğrenme sonuçlarınında veya öğrenci kazanımları kesinlikle ölçülebilir niteliktedir. Öğrenci kazanımlarının sonucunda her öğrencinin kazanması gereken davranışlar net bir şekilde açıklanmıştır.

Öğrenme kazanımları sonucunda her öğrencinin göstermesi gereken davranış veya beklentilerden haberdar olmalıdır.

Açıklama:
Öğrenme/Program Alanı başlığı altında, Ana dili (Makedonca, Arnavutça, Türkçe ve Sırpça) İngilizce ve Matematik dersleri yer almaktadır.
Öğrenme/Program Konusu başlığı altında, Çevremizdeki Dünya ve Beden ve Sağlık Eğitimi dersleri yer almaktadır.
Öğrenme Alanı başlığı altında ise Sanat eğitimi dersi yer almaktadır.

Yeni öğretim programındaki dersler, öğrenme/program alanları/konuları belirli bir metodolojiye gore kodlanmıştır:

Öğrenme/Program Alanının Sembolü	Sınıf sembolü	Özel amaç için sıra numarası	Davranış ve kazanımların sıra sayısı
Öğrenme/Program alanının/konusunun ilk baş harfleri	Roma rakamı ile sınıfın belirlenmesi	Kiril alfbesi veya Türkçe, Arnavutça için Latin harflerinden oluşan büyük dik temel (basım) harfi	Kazanımlar, Arap sayıları ile ifade edilmesi
İletişim ve Dil iD	Birinci sınıf I	A	1

BİRİNCİ SINIF ÖĞRETİM PROGRAMI DERSLERİNİN AÇIKLAMASI

ANA DILI (MAKEDONCA/ARNAVUTÇA/TÜRKÇE/SIRPÇA DERSI)

Yeni öğretim programında öğretim alanlarının, toplam dörde indirilmesi öngörülmüştür:

İLETİŞİM VE DİL	**54 ders saati**
EDEBİYAT	**35 ders saati**
MEDYA KÜLTÜRÜ	**20 ders saati**
OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK	**35 ders saati**

Öğrenme Sonuçlarına Göre Amaçlı Yönelim.

Öğretmenler, güdülen amaçları içeriğe bağlı kalarak etkinlikler, strateji ve yöntemler gibi değişik kaynakalardan yararlanarak planlama imkanına sahiptirler. Öğrencilerin başarılarının değerlendirmesi tam anlamıyla en temel seviyede olması için dikkat edilerek, amaçlar her seviyede yazılıp indirgenmiştir. Daha doğrusu Bloom taksomisi ile ortaya çıkan amaçlar doğrultularında, elde edilen kazanımlar veya beklenen sonuçlar net bir şekilde kanıtlanmakatadır. Belirli sınıflarda özellikle temel eğitimde program alanlarının tekrarlanması öngörülerek amaçların daha da genişlemesine ve derinlemesine doğru gelişmesini sağlamaktadır. Bu şekilde ana dili dersinde başarı ve tutarlılığın sağlanması daha güçlü bir şekil almaktadır.

Ana dillinde (Makedon, Arnavut, Türk, Sırp) büyük harflerin yanı sıra küçük harfleri de tanıma

Yeni programla dik temel (basım) yazısı küçük ve büyük harflerin tanıtılması/görsel bir şekilde öğrenilmesi önerilmektedir. Birinci sınıflarda küçük ve büyük harflerin tanınması ile diğer derslerin daha doğrusu öğrnem alanlarına göre Matematik ve Çevrmizdeki Dünya konularında işlenen bir konu olmaktadır. Bu tutum ile diğer eğitim konularda da daha kolaylık sağlayıp, geçerliliği kılmaktadır. Ana dili dersinde

öğrencilerin etrafında bulunan her tür nesnelerin izlenip incelenmesi, aynılarına bağlı özelliklerin betimlenmesi/benimsenmesi yoluyla öğrencilere dersi daha yakın kılarak, öğrencilerin ilgisi artmaktadır. Bu doğrultuda öğrenci sözcük dağarcığını ve büyük/küçük sözcüğünün anlamını kavrayıp o nesnenin farklılığını da gözetleme imkanı sunmaktadır. Ayrıca dik temel büyük ve küçük harflerin kavranmasıyla sadece dik temel harflerin yanı sıra görsel olarak dik temel küçük harfleri de tanımak imkanı bulacaktır. Yukarıda belirtilen dillerde büyük ve küçük harflerin yazılış biçimi değişik olduğu bilincindeyiz. Bundan dolayı, Makedon alfabesinde 31 harf mevcut, burada sadece 3 harfin büyük ve küçük harflerinde yazılış biçimi farklı olduğu görülmektedir, aynı zamanda Arnavut alfabesi 36 harftan oluşmaktadır ve burada 22 harfin değişik yazılış biçimi görülmektedir ve Türk alfabesindeki 29 harfin 14-ünde büyük ve küçük harflerin yazılışı farklı olduğu bilinmektedir. Aynı zamanda Sırp alfabesinde 30 harften 5-i değişik yazılmaktadır. Ancak bu farklılıklar sözü edilen dillerde birinci sınıflarda olan öğrencilere küçük ve büyük harflerin tanınmasına engel yaratmadığını aksine öğrencilere tam anlamıyla bu farklılığın kavranmasına büyük imkanlar sağlamaktadır. Ayrıca Ana dilde iletişim; bireyin kelime bilgisi, işlevsel dil bilgisi ve dilin görevleri hakkında bilgi sahibi olmasını gerektirirken çeşitli durumlarda hem sözlü hem de yazılı iletişim kurma becerisine sahip olmayı içermektedir ve başkaları üzerinde dilin etkisinin, olumlu ve sosyal farkındalıkla dili anlama ve kullanma ihtiyacının farkında olunması anlamına gelmektedir.

Görsel Okuma ve Sunu Alıştırmaları

Görsel okuma ve sunu konunun birinci sınıflardan işlenmesindeki gerekçesi, birçok etkenden kaynaklandığını söyleyebiliriz: öğrenciler arası iletişime bağlı çağdaş araç-gereçlerin kullanımı, çocuğun yetiştiği/büyüdüğü ortam, okul öncesi kurumlarda/okullarda okuma imkanları ve enstitülerde kalmaları, kendisinden daha büyük abi-ablanın bulunması veya yakın çevrede öğrencinin bulunmasından kaynaklandığı bilinmektedir.

Görsel okur yazarlık aslında başlangıç safhada harfi esas olarak kabul etmemektedir. Bu doğrultuda kelime ana öğe olarak gösterilmektedir. Bu arada inceleme ve sentez gereksiz bulunup dışlanabilir, bu biçim okuma, başlangıçta gerçekten kolaylık yaratığı söylenebilir. Bu çalışma yöntemi ile dilin öğrenilmesi harflerden başlanmadığını, doğrudan kelimeler/sözcükler ile başlandığını, kelimelerin tanınması somut didaktik-öğretici araç olabildiğini ve dil öğreniminde önemli öğe olduğu vurgulanmaktadır (nesne, model, resim, çizgilerden öğrenme). Böylece, öğrenciler kendi kelime dağarcığını zenginelştirip, yeni kelimeleri tanımlamakta güçlük çekmediği ve kelimeyi oluşturan harflerden önce kelimeyi tanıdığı, öğrendiği görülmektedir. Bu biçimde ana dilin okunması, aslında kelimelerin/sözcüklerin bir bütün olarak (görsel) tanınmasından ileri geldiği söylenebilir. Öğrenci zaten hergünkü yaşamda bu biçim durumlarla sık sık yüzleştiği bilinmektedir. Daha doğrusu birçok kelimenin okunmasıyla öğrenci aslında cümlelere, hatta daha uzun metinlere geçmeyi başarabildiği de söylenebilir. Demek oluyor ki birkaç harfin öğrenilmesinden önce kelimelerin okunması olanaklı olduğu gibi kelimeler zincirlemesine bağlı olmalarıyla birlikte öğrenciler cümle ve daha uzun yazıları da okuyabileceği görülmektedir.

Yazı yazma çalışma etkinlikleri

Ana dili öğretim programlarının geneline bakıldığında, birinci sınıflarda yazı yazma çalışmaların gelişi açısından grafik-motorik, el becerilerin gelişimi, el hareket ve ağırlıkları derecelndirerek hareket etirme, yazı yazma araç gereçleri ile çalışma esnasında el koordinasyonun sağlanması ve bu tür çalışmalar ile çocukları yazı yazma çalışmalarına yönlendirebilmek için ek çalışmalar yapılmaktadır. Öğretim esaslarına bakıldığında okumadan daha zor bir çalışma ve öğrenme güçlüğü çekilen bir diğer konuda yazı yazmadır. Çünkü bu yaş seviyesinde olan çocuklar okula geldiklerinde el becerileri ve kas gelişimi net bir şekilde gelişmemiştir ve yazı yazma araç-gereçleri ile nasıl kendini ifade edeceğini bilmemektedir. Bu gerçek bir yaşamda karşı karşıya kaldıkları bir durumdur, bundan dolayı yazı yazma çalışmalarına tüm ciddiyetle karşılık verilmelidir. Bu yaştaki çocuklara özellikle okul döneminde alışılmış olan konulardan biri çizgi çalışmaları (düz, eğik, kesik, yarım ay...) çocuk doğasına uygun olmadığı bilinmektedir. Çağdaş çocuk gelişimcileri, pedagogların önerilerine göre çizgi çalışma etkinlikleri veya alıştırmaları çizgilerin bileşimi ile resim tamamlama gibi çalışmalar ile başlanması gerektiğini öngörmektedirler. Bu tür çalışmalar ve pratikten de örnekler sunularak bu çalışmalar çocuk ilgisini ve çocuklara daha yatkın çalışmalar olduğu için el becerilerini ve yazı yazma çalışmalarına adım atılması gereken ilk konulardır. Yapılan etkinlikler, sunulan alıştırmalar aslında çocukların günlük hayatlarında karşılaştıkları durumlardır, bundan dolayı eskide kullanılan etkinlikler harf elementlerini oluşturan yazılar yazma çalışmaları çocuklara daha sıkıcı, günlük yaşamdan bir bağlantı olmadan ve çocukları çabuk yoran etkinlikler olduğu pratikte görülmektedir. Bu yaş seviyesindeki çocuklar kesinlikle tahtadan bakarak veya kopya çekerek yazı yazma çalışmalarında büyük zorluklar çektiklerini, aynı çizgi üzerinde yazma ve aralık brakmada sıkıntı yaşandığı görülmektedir. Aynı zamanda özel eğitime muhtaç çocuklar bu durumda unutulmamalıdır ve onlara rehberlik etme, yardım sunmak için plan yapılmalıdır. Ayrıca önceden öğrenilmiş, okuma/yazmayı bilen çocuklar için de ek etkinlikler düşünülerek, imkanlar ve bilgileri dahilinde çalışmalar sunulmaktadır.

İNGILIZCE DERSI

Dünya eğilimleri ile Avrupa yeterlilik çerçevesi içerisinde yabancı dilin öğretilmesi öngörülmüştür:[1]

Yabancı dil öğrenme sürecinde dünya eğilimlerinin yanı sıra aslında en yeni pedagoji ve didaktik özellikerine daha doğrusu ilkelerine de dayandığı görülmektedir.

- Öğrenciler, güvende, mutlu saygı gören ve onları teşvik etmek amacıyla fiziksel ve duygusal gelişimin artırıldığı bir ortamın oluşturulması gerekmektedir. Bu, özellikle ilk eğitim döngüsünde, önemli bir adım olduğu söylenebilir. Bu dönemde çocuğun okula karşı sevgisinin artırılmasının yanı sıra öğrenme ve çalışma alışkanlıkları da bu dönemde geliştiği bilinmektedir.
- Yabancı dil öğretimin ilk safhalarında öğrenme merağı doğal ortamlarda oyun aracılığıyla ve teşvik edilmesiyle, öğrencilerde daha kalıcı olacağı ve bu doğrultuda öğretmen tarafınca planlanan etkinlikler ile doğrudan çocuğun önereceği etkinlik arasında mutlaka bir denge kurulması öngörülmektedir. Öğretmen tarafınca genelde oyun, masal, türkü, şiir, yaratıcı, sanatsal, çeşitlilik konusunda özen gösterilen etkinlikler/faaliyetler öngörümesi gerekmektedir. Bu şekilde gerçekleştirilen etkinlikler, öğrenciye doğal bir biçimde yabancı dile yanaşmasını, ilgisini sağladığı gibi yabancı dile karşı sevgisini de artırmaktadır. Bir bütün olarak bu etkinlikler aslında öğrencilerde yabancı dil becerisinin yanı sıra öğrencilerde dil becerilerinin gelişmesini de teşvik etmeketedir.
- Çocukların doğallığında olan oyun aracılığıyla merak, ilgi ve yeteneklerini gösterme alışkanlığı ön planda tutularak, çocuk odak noktada bulunması gerekmektedir. Çocukların bu özelliği, öğretime-öğrenmeye bağlı kalarak planlanan ve gerçekleşmesi gereken etkinlikler temel esası oluşturmaktadır. Başlangıç sınıflarda yabancı dili öğretmeyi üstlenen öğretmen, çocukları olumlu yönde kışkırtmak amacıyla ilgi çekici etkinlikler/faaliyetler planlamayı unutmamalıdır. Bu doğrultuda İngilizce konuşulan bölgelerin kültür özelliklerinin tanıtımı yapıldıktan sonra, aynı yaşta olan çocukların yaşama biçimleri göz önünde bulundurularak etkinlikler planlanmalıdır. Çocuklar, özgün konuşmayla karşı karşıya kalmaktadır. Burada yaratılan gerçek durumlardan hareket ile İngiliz dilinin öğrenme isteği daha da teşvik edilmektedir. Ayrıca bu dilin kullanıldığı ülkelerin kültürüne karşı gereken saygıyı da artırabilmek için oyunlar/etkinlikler düzenlenmektedir.

Ortak Avrupa çerçevesi yeterliliği, aslında yabancı dillerin öğrenmesi doğrultusunda öğretim amaçları, içeriği, çalışma programı, sınav, gereken kitapları, tek kelime ile öğretim programın tanımlaması alanında temel oluşturduğu görülmektedir. Bundan dolayı, çocuklardan

[1] Ayrıntılar için bakınız https://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/CEFR%20in%20Macedonian.pdf, https://www.coe.int/en/web/portfolio ya da https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/?

beklentiler daha fazla artığı, yabancı dile karşı ilginin artırılması ile, İngiliz dilinin de tanımlanması gerektiği unutulmamaktadır. Çocukların öğrenmeleri gereken alanları vurgulanarak, başka hangi becerilerin gelişmesi gereken sorulara da yanıt aramakta ve yanıt vermektedir. Bir dilin kullanılması doğrultusunda gereken belirli tutumlar da geliştirilmesinin yanı sıra, sözü edilen öğretim programı da bu temellere dayanmaktadır; çok dillilik ve çok kültürlülük, kültür ve dil çeşitliliğinin değerlendirilmesi, güvenlik ve şeffaflık, hareketlilik, esneklik, açıklık, dinamiklik, özellik ve öz saygı aslında hayat boyunca yabancı dilin öğrenilmesine bağlı temel özellikleri oluşturmaktadır. Çok kültürlülük ve kültürler arası eğitim doğrultusunda yaratılan odak nokta, İngiliz dili eğitimini ve bilgi edinme ile becerilerin geliştirilmesinin yanı sıra belirli tutumların da yaratılmasına yardımcı olmaktadır. Bu şekilde sunulan ders ile öğrencilerde görgü yelpazesini daha geniş olmasına sebep olacaktır. Ayrıca yabancı dilin öğretilmesi ile bireysel ve kolektif kültür kimliğinin yaratılmasının yanı sıra, kültürün ek ve yardımcı öğe olarak da ortaya çıktığı görülmektedir. Yabancı dilde yeterlilik kelime bilgisini, işlevsel dil bilgisini, iletişimin temel çeşitleri ile dilin kaynaklarının farkında olmayı gerektirirken, aynı zamanda mesajları anlama; karşılıklı konuşmaya başlama, sürdürme ve sonuçlandırma; bireylerin ihtiyaçlarına göre uygun metinleri okuma, anlama ve üretme becerilerinden oluşmaktadır. Diğer taraftan yabancı dillere karşı olumlu tutum, kültürel çeşitliliğin değerini bilme, dillere karşı ilgi, merak ve kültürler arası iletişime karşı farkındalığı içermektedir.

Pratik anlamda, Avrupa çerçevesi yeterliliği esnasında, sözü edilen öğretim programı veya müfredatın kilitsel yeniliği oluşturan öğrenme çıktılarının uluslararası denge sağlamasına yardımcı olmaktadır. Bu amaçlar ile çıkılan yolda öğrencilerin bildikleri, anladıkları, yetenekli oldukları, ifade etmekte güçlük çekmedikleri, yapabildikleri ve İngiliz dilinin geliştirilemesi ile diğer kültürlere karşı tutumları bir eğitim döngüsünün sonunda saptanmaktadır.

Çerçeve yeterliliği 6 bölüme bölünmüştür, : A1- Hazırlık süresi (Breakthrough); A2- Temel seviye (Waystage), B1-Geçici seviye (Threshold), B2- Bağımsız seviye ya da aşama (Vantage), C1- İleri düzey seviyesi (Essective Operational Proficiency) ve C2- en üzt ddüzey seviyesi (Mastery). Birinci sınıf öğrencilerine bağlı, A1 veya hazırlık seviyesine bağlı öğretim programı uygulanmaktadır. Bu, aslında en düşük seviyeden başlanan bir eğitim sistemidir. Bu dönemde, öğrenciler bilgi edinerek, yeteneklerini ve tutumlarını geliştirir, sade bir etkileşim için özgüven sağlar, kendisine tanıdıkları kişilere, karşılaştıkları nesnelere bağlı soruları sorup aynılarına yanıt verebilme yeteneğinin geliştirmektedir. Kendisine ve doğrudan etrafında bulunanlara bağlı sınırlı konularda açıklama vermeleri de etkinlikler arasında yer almaktadır. Bütün bu etkinlikler öğrencilerin gelişmiş özelliklerine ve gelişim seviyelerine dayanarak, ve göz önünde bulundurularak etkinlikler yapılmaktadır.

Birinci sınıflara bağlı genel öğretim programın yapısı ve tutarlılığı

Bu program haftada 2 ders, yılda toplam 72 ders olması öngörülmektedir ve Dört temel program alanı içerisinde gerçekleşmesi öngörülmüştür:

- Sözcük Birimleri
- Anlama ve Dili Kullanmak
- Beceriler

- Kültürel Bilinçlenme ve Yeterlilik Kazanma

Her program alanına belirli amaçlar sunularak, gerçekleştirilmesi gereken kazanımlar ve bunları gerçekleştirebilmek için öngörülen etkinlikler, ortaya atılan amaç ve içeriğe bağlı öğrenme ve öğretmeye bağlı strateji/teknik özelliklere dikkat edilmesi gerekmektedir. Birinci sınıflara bağlı İngilizce dersine ve İngiliz dilini daha etkili bir şekilde öğrenilmesi için belirli kılavuz kitapları hazırlanmaktadır. Öğretim programında ön görülen konular verilerek, sözcük birimleri/sözü edilen dersin gerçekleşmesi amacıyla olası etkinlikler, ve etkinliklere bağlı kelimeler ve etkinliklerin açıklamalarına yer verilmektedir. Verilen öneri kelimeler/sözcük birimleri mutlaka gözden geçirilmelidir. Önce, öğrencilerin, bu dile karşı sempati duymalarından kayanaklanan bilgileri ve genel olarak tüm sınıf öğrencilerin edindikleri bilgileri kontrol edilimesinde yarar olacağı düşünülmektedir. Aslında bu doğrultuda öngörülen ve gerçekleşmesi beklenen özel amaçlar, öğrencilerin bilgilerinin genişletilmesine yöneliktir. Bu çalışma ile, Makedonya Cumhuriyeti genelinde, düzeyinde kelimelerin onaylanmasına, sözcük birimlerine bağlı kalındığı bilinmektedir.

Sınıflara bağlı özenli planlama aracılığıyla saptama ve tekrarlamanın yanı sıra amaçların derinlenmesine gelişip program alanları ile bir bağ içerisinde olması ve etkinlikleri gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Bu çalışmalar yardımıyla, ilerleme, başarı ve tutarlılıkta artış olacağı görülmektedir. Öğretim programı/müfredat planlanırken, öğretmen her şeyden önce bir ya da birkaç program alanında mevcut birden çok amacın birleşimine veya entegre ederek derse önem vermelidir. Özellikle söcük birimleri alanında, dilin doğru dürüst öğrenilmesi, kelimelerin kavranması ve kullanımı, yetenek ve kültür bilincin gelişmesine de özen gösterilmelidir. Aslında bu yolla istenilen başarıya ve işlevselliğe varılabileceği söylenebilir. Bu şekilde çalışma ile kalıcı ve kullanışlı bilgi edinmeye gidildiği ve yeteneklerin gelişmesi, belirli tutumların da kurulmasına yol açtığı görülmektedir.

MATEMATİK

Birinci sınıflara ait Matematik dersi öğretim programı tam anlamıyla **özel amaçların** gerçekleşmesi açısından yönlendirilmiştir. Bu belirli dönemlerde gerçekleşmesi gereken tanımlanmış **amaç** ve somut **kazanımları** içermektedir (burada zamanlama yapılmaksızın, çocukların gelişimi dikkat edilerek etkinlikler gerçekleştilmelidir). Aynı zamanda, amaçların gerçekleşemesi doğrultusunda önemle vurgulanan ve sunulan **öneri etkinlikleri** büyük özenle hazırlandı. Durum böyle olunca, öğretmen sadece örnekler sunmakla yetinmeyerek, öz girişimle doğrusu yaratıcılığını kullanarak aynılarının tamamlanaması için ek çalışmalar yapabileceğini ve çocukların ilgilerine göre etkinlikler seçimi yapılması gerekmektedir.

Aslında bu yolla, birinci sınıf öğrencilerin daha çok olan ders saati ve öğrenme alanları kıslatılarak, çocukların ilgileri derse yönelik olmasını sağlamaktadır. Yeni öğretim programında birinci sınıflarda matematik dersi haftada 4 saate indirilmektedir. Matematik dersine bağlı önerilen yeni öğretim program/öğrenme alanları veya konularını entegre ederek şu alanlara göre ayrılmıştır:

Öğrenme/program alanı: Çevremizdeki Matematik (ÇM)

Öğrenme/program alanı: Sayılar (S)

Öğrenme/program alanı: Ölçme ve Veriler ile Çalışma (ÖVÇ)

Matematiğe bağlı öneri olarak sunulan öğretim programı, öğrencilerin en çok 10 rakamın öğrenilmesini öngörürken, bunun yanı sıra 20'ye kadar saymaları da programda öngörülmüştür. Aslında öğrencilerin somut didaktik malzemeleri kullanarak, küme, çokluk aracılığıyla rakam teriminin öğrenilmesine gidildiği söylenebilir. Bu arada nesnelerin miktarı ile eşleşen rakam arasındaki mesafeyi birleştirme, entegre etme çalışmaları da öngörülmüştür. Aslında konular bir biri ile entegre edilerek, amaçlar doğrultusunda hareket edilmelidir. Bu yolla rakamın aslında nesnelerin kantitatif ortaklığını öğrenmiş olacakları ya da nesnelerin birbiri ile kopmaz bir bütün ve bir parçası olduğunu öğreneceklerdir. Ayrıca, yeni öğretim programında ve bu bağlamda matematik dersinde toplama ve çıkarma işlemine geçiş yapılarak, işlem ve verilerin analizi yapılacaktır. Matematiğe bağlı öneri öğretim programı ile öğrencilerin hergünkü hayatta daha basit sayılabilen sorunların çözümünü de gidilebileceği ve bunu öğretmenler etkinlikler yardımıyla yapabileceğini bilmelidir. Programda bütün etkinlikler öngörülmüştür. Bunun yanı sıra bu yaş seviyesinde bulunan çocukların mantıksal düşünme ve yaratıcılık gücünün geliştirilmesine önem verilmesi gerektiği unutulmamalıdır. Bu yaştaki çocuklarda, sınırlandırılmış bir alanda yazma alışkanlıkları pek yaratılmış sayılmaz. Özellikle ilk yarı yıl içinde bu alışkanlıklar belirgin düşük bir seviyede bulunduğu, ona uygun şekilde etkinlikler seçimi yapılması gerektiği bilinmektedir. Nitekim, bu sebeplerden dolayı motor-kas gelişimi (grafomotorika) da olduğu gibi Bilişim ve iletişim teknoloji (BİT) açısından gelişmeleri önem kazanmaktadır. Matematik dersi öğretim programının içerğinde eğitim-öğretim yazılımın kullanımı olarak açıklanmıştır. Ayrıca, Matematiksel yetkinlik, günlük hayatta karşılaşılan bir dizi problemi çözmek için matematiksel düşünme tarzı geliştirme ve uygulamadır. Matematiksel yetkinlik, düşünme (mantıksal ve uzamsal düşünme) ve sunmanın (formüller, modeller, kurgular, grafikler ve tablolar) matematiksel modlarını farklı derecelerde kullanma beceri ve isteğini içermektedir.

ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA

Yeni öneri öğretim programı gereğince, birinci eğitim kademesinde (birinci, ikinci ve üçüncü sınıflar) doğa-bilim ve toplumsal/sosyal konuları tek bir başlık altında toplanarak Çevremzdeki Dünya adını taşıyacak dersin içinde toplanması öngörülmektedir. Bu yolla, programsal konular aracılığıyla çocuğun hergünkü hayatında uygun sayılan doğal ve toplumsal bilimlerin birleşimi ile daha geniş yelpaze içerisinde toplanmasına neden olmaktadır. Aynı zmanda çocuğun gerçek hayata kolay bir biçimde atılmasını olduğu gibi yeteneklerinin de geliştirilmesine imkan sağlamaktadır. Öznel ve nesnel gerçekler doğal ve toplumsal bilimlerin (biyoloji, coğrafya, fizik, kimya, tarih), değişik yönleri aracılığıyla incelenecektir. Bu arada aynılarının, çevremizdeki dünya algısının bağlantısı yönünde bilgi edinmesi amaçlanmaktadır (fenomenolojik odaklı entegrasyon yapılmaktadır). Bir bütünlük olarak dünya algısı sadece entelektüel farkındalığa (bilgi edinme) bağlı kalmayıp değerli tutumların kurulmasında bir de faaliyetlere bağlı eğitimde önemli rol oynamaktadır. Sözü edilen öneriye ek olarak 10 yaşına kadar çocukların özgün gelişim özellikleri de kapsanmaktadır (somut düşünce seviyesine ulaşan, etrafında bulunan gerçekliği tek bir bütünlük olarak betimleyen ve bu yüzden oluşturma sürecinde, aynı kavramın kullanılması doğal olarak kabul edilmelidir).

Önerilen öğretim programında/müfredata tam anlamıyla yönelimlidir, araştırmaya odaklıdır. Öğrencide istenilen gelişmeyi elde etmek gereğiyle hayat bağlamında amaçlar öngörülmektedir. Bundan başka belirli etkinlikler önerilerek ve öğrenciye doğrudan ve farklı hayat görgüsünün oluşmasını sağlıyacak sonuçlar sunmaktadır. **Amaçlar,** Bloom taksonomisi ile uyumlu olması koşul olarak belrtilerek hazırlanmıştır. Bloom Taksonomisine göre bilişsel (kognitiv) devinişsel (afektif), duyuşsal ve psikomotor alanında gereken gelişmeyi ön planda tutatak amaçlar hazırlandı. Buradan hareketle program, öğretim programı açıklanırken/vurgulanırken doğrudan ortamın tanınması yanısıra sosyo-duygusal manevi, kültürel ve kültürlerarsı, bilişsel, dil ve motor yeneneği ile becerilerin de kapsanmasına dikkat edilmelidir. Programi aynı zamanda amaçların esnek uygulanmasına imkan yaratmaktadır. Daha doğrusu öğretmen, kendisine tanınan haklardan yararlanarak, gerçekleşmesi gereken amaçları bizzat kendi seçer ve öğrenci ilgi ve yaş seviyesine uygun etkinlikleri saptamaktadır. Ancak bu süreçte de mutlaka öğrencilerin yeteneklerine, bir de başarı, öğretim durumuna özen gösterilmelidir.

Kavram (koncept) birkaç ilkeye dayanmaktadır: bütünsel (holistik) ilkeye, bütünleşme ilkesine, demokratik ve açıklık ilkesine, özgelişim ilkesine, özkültür ve geleneğe ait olma ilkesine, kendinden farklılara saygı gösterme, güncellik ilkesine ve diğer ilkeler ile iç içe olduğu söylenebilir. Bütünsel (holistik) ilkede görülen direnme, aslında farklı öğrenme biçimlerinin önemine dayanmaktadır. Doğrusu, öğrencilerin farklı biçimlerde öğrenmeye yanaşmalarını teşvik etmek amacını güdülediği söylenebilir. Öğrenciler, içerikleri, kişiliklerinden farklı bir biçimde kavrayıp algılamalarını sağlamak, istenmektedir. Bundan dolayı öğrenme alanlarına bağlı program konularının gerçkleşmesi diğer dersler ve diğer program konuları ile entegre edilmiştir. Program, farklı öğretim konularından, benzer amaçların birleşmesine yöneliktir.

Öğrenme sürecinde, oyun, öğrenme ilkesi olarak ön plana çıkmaktadır. Bu yolla, öğrenciler dünyayla ilgili değişik yönlerden bilgi edinmeyi başarabilir. Bundan böyle kaliteli yaşama gereken pratik becerilerini de geliştirmektedir. Dersin temel öğrenme-öğretme amacı aslında doğrudan öğrenme sürecini oluşturmakatadır ve amaçlar, öğrencinin doğru ya da hatalı yanıt vermesini sınırlandırmamaktadır. Doğrusu düşünme ve ifade etme doğrultusunda sembolik ve mantıksal düşünme stratejilerini teşvik etmektedir. Bu yaş seviyesinde olan çocukların doğalığını, hayallerini, düşünce gücünü, gün yüzüne çıkmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, önerilen etkinlikler/faaliyetler genelde basit sayılan sorunların çözümü yoluyla, öğrenmenin gerçekleşmesine veya sağlanmasına gidildiği görülmektedir. Bu arada, öğrencilerin psikofizik ve duygusal gereksinimleri doğrultusunda ilgiyi teşvik edecek ortamın yaratılması gibi özelliklerin üzerinde durulduğu görülmektedir. Bütünsel ilkenin özü doğrudan öğretmen ve öğrenci ilişkisi ile gurupta yarattığı havayı yansıtmaktadır (saygı gösterme, özgüven, sevinç belirtileri, işbirlik, empati ve benzer davranışlar geliştirilmektedir). Bu yetkinlik; kişisel, kişiler arası, kültürel ve kültürler arası yeterliliği, ayrıca sosyal ve çalışma yaşamına bireylerin etkili ve yapıcı yolla katılması için bireyleri donatan davranışın tüm formlarını ve gereken yerlerde fikir ayrılıklarını çözmeyi sağlayacak çeşitli davranışlarla bütünüyle donanmayı içermektedir. Bu yetkinliğe sahip bireyler sosyoekonomik gelişme ve kültürler arası etkileşimle ilgili olmalı, farklılıklara değer vermeli, diğer insanlara saygı duymalı ve hem ön yargılarla başa çıkmaya hem de uzlaşmaya hazırlıklı olmalıdır. Vatandaşlıkla ilgili yetkinlik ise insan haklarına tamamen saygılı olmayı, demokrasinin temeli olarak eşitliği içermektedir; bu da farklı dinî ve etnik grupların değer sistemleri arasındaki farkı anlayıp saygı duyma temeline dayanan olumlu bir tavırla olacaktır. Bu yetkinlik, aynı demokratik prensiplere saygı gibi ulusal bağlılığı sağlamak için gerekli olan ve paylaşılan değerlere anlayış ve saygı göstermek kadar sorumluluk hissini ortaya koymayı da içermektedir.

SANAT EĞİTİMİ

Önerilen yeni yeterlilik veya kavram, **entegre erişimin** uygulanmasına dayandığı söylenebilir. Aslında Sanat Eğitimi dersi başlığı altında sanatsal alanından konuların gerçekleşemesi demektir. Daha doğrusu önceden var olan Resim ve Müzik derslerinin entegre edilmesiyle, tek bir başlık ve tek bir ders olarak Sanat Eğitimi dersine sığdırılmıştır. Eğitim ve öğretimin ilk üç yılık veya birinci kademe olarak da bilinen süreç içinde çocukların sanatsal gelişimi ön planda tutulmaktadır. Bu döneme uygun amaçlara bakıldığında tamamen konular ile iç içe olup belirlenmiş etkinlikler tamamlanmış olup birbiri ile uyum içindedirler.

Sanat dalındaki öğretim programı üç ayrı program alanına göre ayrılmıştır: **Görsel Sanatlar, Müzik ve Sahne Oyunları ile Yaratıcı Çalıştaylar/atölyeler**. Böyle geniş anlamda tanımlanmış sanatsal etkinlikler, geniş bir içerik yelpazesini oluşturduğu gibi sayısı çok etkinlikleri de içine sığdırmaktadır. Öğretmene derste geniş çapta yaratıcı özgürlük sağlamaktadır, ilk iki program alanı (Görsel Sanatlar, Müzik ve Sahne

Oyunları) üçüncü sınıfa kadar gerçekleşmesi öngörülmektedir. Bu gelişim döneminden sonra ise özel öğrenme/programsal konulara ayrılmaktadır: Resim Eğitimi ve Müzik Eğitim olarak düşünülmektedir. Son öğrenme alanı ise Yaratıcı Çalıştaylar, gelen iki sınıfta (ikinci ve üçüncü sınıflarda) değişim yaşayacaktır. Daha doğrusu, Sanat denilen derste, sunulan farklı modüller aracılığıyla öğretmen uygulama, bireyselleşme ve yaratıcı bir biçimde dersin örgütlenmesine geçebilecektir. Örneğin: ikinci ve üçünci sınıflarda üçüncü öğrenme/program alanın amaçları, etkinlikleri daha çok çağdaş dans, film, sanat, fotograf, zanaat ve işlemcilik gibi konuların işlenmesini önermektedir. Bu durumda öğretmen ve öğrenciye kendi ihtiyaçları ve tercihleri doğrultusunda tam anlamıyla eğitim ile oyun oynamalarını sağlamaktadır. Üçüncü alanda Yaratıcı Çalıştaylar konuları işlendiğinde dersler arasında güçlü kaynaşmayı sağlayacak iyi imkan sunmaktadır/yaratmaktadır. Ayrıca, bu yaşta olan çocuklarda sanatın asla soyut olmadığını, sadece okullarda vuku bulmadığından dolayı sanat kavramın algılanması düşünülmektedir. Nitekim, dedelerimizin de sanatla uğraştıkları yadsınmaz bir gerçek olarak bilinmektedir ve Sanat dalının her alanda mevcut olduğu, bulunduğumuz yerde, etrafımızda, bir sözle sanatsal ifadeye bağlı teşvik oluşturmakta öğretmenlere büyük görevler düşmektedir.

Önerilen öğretim programı özellikle Sanat eğitimi dersi için tamamen yönlendirilmiştir. Öğrencide başarı elde etmek istediğimizde, hayat bağlamında, her günkü hayatlarında karşılaştıkları durumlardan yola çıkarak, amaçlayarak dersler işlenebilmektedir. Bundan başka amaçlar doğrultusunda hazırlanan etkinlikler ve etkinliklerin sonucunda elde kazanımlara da büyük önem vermek gerekmektedir. Ancak bu yol ile çocuklara sanat alanında bilgi doğrudan ve farklı yaşam görgüleri ile edinilebilirler. Sanat Eğitimi dersinde öngörülen **amaçlar** Bloom taksonomisi ile mutlaka uyumlu olmalıdır. Böylece bilişsel, duyuşsal ve psiko motor alanda gelişmeler sağlanır. Aynı zamanda araştırmacı, inceleme yoluyla öğrenmeyi, bütünleşme ilkesine bağlı kalarak konular içeriliğini döngüsel bir şekilde gerçekleştirilmektedir.

Öğretmen, her derse, konuya bağlı seçim yapmakta tam anlamıyla özgürdür. Verile örneklere bakıldığında belirli sıralamaya göre sunulmuştur ancak öğretmen sırasıyla aynılarını gerçekleştirmek zorunda değildir. Böylece öğretmen öğretim amaçlarının yaratıcı bir biçimde birleştirme/kombine etmesine bir de gerçekleşmesi doğrultusunda kazanımların elde edilmesinde olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda, sözü edilen özgünlük, konunun özgün amaçları çerçevesinde entegre sürecini de hızlatabilir. Aynı durum, konular arasındaki entegre faaliyetini de artırdığı görülmektedir. Bir sonraki bölüm için öngörülen öğretim-eğitim programı, sınama/değerlendirme ilkesini gereken biçimde korumaktadır. Doğru düzeyde ve öğrencilerin öğrenmeleri gereken konular içeriklerinde tutarlılık ön plandadır. Bu bağlamda öğretici-didaktik yaklaşımlarda döngüsel-spirallik ilkesinin korunması ileri sürülmektedir. Buradan da görüldüğü gibi her sınıfta (örneğin: sanaat unsurları, sanat ilkeleri, müzik unsurlar) belirli amaçların yinelendiği ve böylece derinlemesine geliştiği görülmüştür. Öğretmen, bütün bu çalışmalara özel dikkat sunarak, aynılarının gerçekleşmesinde başarılı olması beklenmektedir.

BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ

Birinci sınıf öğrencilerine bağlı eğitim-öğretim programı hazırlanırken, çocukların o yaştaki gelişim özellikleri göz önünde bulundurulması (anatomi-fizyoloji, fiiziksel büyüme ve gelişme, belirli organ ve dokuların çalışıp gelişimi, çocukların duygysal ve bilişsel gelişimi, bu yaştaki çocuklarda hareket özellikleri bir de motor becerileri, amaç, öneri etkinlikler ve öğrencilerin başarılarına bağlı yapılması gereken seçim, aslında o yaştaki çocukların gelişim özellikleriyle uyumlu olması koşul olarak vurgulanmaktadır) gerekmektedir.

Hareketlerin doğal biçimlerini öğrenmek, doğal harekete uyum sağlama ve atletik ile jimnastik alfabesinin basit sayılan hareketler (top oyunları, ritim ve dans) gibi konular öngörülerek, amaçlar, öneri etkinlikler ve elde edilecek kazanımlar öğrencilerin yaş gelişim seviyelerine uygun olduğu görülmektedir. Aynı zamanda yeni öneri olarak sunulan öğretim programı sağlık (fitnes) spor bileşenlerinin gelişimini de öngörmektedir (motor becerilerinin seviyesi, besleyici ve postural durumu) ile çocuklarda sağlık egzersizlerin izlenmesini sağlayacak standarlaştırılmış testler öngörülmektedir. Sağlık edinim ile alışkanlıkları, fiziksel gelişmeyi olumlu etkileyecek faaliyetler, bir de psiko-sosyal gelişimini sağlıyacak amaçlar kapsamaktadır. Amaç, öneri etkinlikleri ve öğrencilerin kazanımları, öğrencinin başarısına bağlı seçim yapılırken dünyada gelişmiş ülkelerde olduğu gibi özellikle komşu ülkelerdeki Beden ve Sağlık Eğitimi dersi alanında geçerli olan öğretim programın özenle izlenmesi sonucunda, uygun bulduğumuz alanları benimseyerek, yeni öğretim programların oluşturulmasına sebep oldu.

Antropometrik özellikleri, motor becerileri ve motor edinimleri alanında ülkemizdeki çocukların öteki ülke çocuklarıyla yapılan kıyaslama sonucu elde ettiğimiz verilere göre, ülkemizdeki çocuklar mootor becerileri ve yetenekleri açısından önemli düşük derecede olduğumuz ldukları görülmektedir. Aynı zamanda, vücut kütlesi ve derialtı yağ dokusunun ağır basmasıyla antropometrik ve öğrenci özelliklerine kıyasen eşit olmayan gelişim görülmektedir. Böyle bir durumda vücut ağırlığının kontrolsüz artmasına bağlanmaktadır. Ayrıca çocuklardaki kas sisteminde dengesizlik kesinlikle devamlı bir şekilde izlenmesi gereken bir diğer konudur. Nitekim, günümüzde öğrencilerin çoğunda (omurilikte görülen sıkıntılar) bel kemiğinin değişikliği belirgin bir biçimde göze çarpmaktadır.

Antrometrik özelliklerin tahmini ve motorik becerilerin değerlendirilmesi için standardize edilmiş testler uygulama ve bu şekilde çocukların fiziksel uygunluklarını ve aktivite düzeyleri kapsamlı bir şekilde değerlendirme ve raporlama işlemi ile gerçekleştiği, yapılan testler aracılığıyla çocuklarda motor gelişimi izlenip kayıda geçmektedir. Bu şekilde, büyük sayıda ülkelerde geniş anlamda yapılan izleme etkinliklerin kopmaz bir bölümü olarak kabul edilmektedir.

Çocuklarda antropoloji gelişimin izlenmesiyle öngörülen genel amaçlar şunlardır:

- Antropometrik özelliklere kıyasen çocukların ilerlemesini veya gelişiminde engel olabilecek durumları saptayacak verilere ulaşabilmesi;
- Çocuğun motrik durumunun değerlendirilmesi ve bilgi edinmesi, bununla çocuklarda motor becerilerinin gelişimine bağlı gereken bilgiye varılarak, motor becerilerinden yüksek düzeyde ve daha düşük düzeyde olanlara bağlı somut bilgiye ulaşabilmes;

- Elde edilen verilerle çocuğun motor gelişimine bağlı bilgisi, becerisinin yaş itibariyle gelişip gelişmediği ve ayrıca hangi bölümde gelişime gereksinimin duyulduğu saptanması;
- Beden ve sağlık eğitimine bağlı dersin öğretim programın, planın ve konuların sağladığı başarının değerlendirilmesine bağlı verilerin elde edilmesi;
- Ebeveyn, çocuğun antroploji statüsüne bağlı belirgin bir veriye sahip olabilmesi.

YENI ÖĞRETIM PROGRAMLARINDA KÜLTÜRLER ARASI YAKLAŞIM

Birinci sınıflara bağlı yeni öğretim programında, kültürler arası boyuttun güçlenmesi ve bu doğrultuda mevcut değerler özellikle vurgulanıp odak noktasında bulunmaktadır. Buna bağlı kalarak, kültürler arası eğitimin felsefe ve ahlaki değerlerin, tanıtılması yönünde önemden sayılan etmen olarak vurgulanmaktadır.

Kültürler arası özellikler büyük bir titizlikle değişik, değişik olmak üzere gelişim hedeflerine yerleştirilmiştir. Burada beklenilen çıkışlar da göz önünde bulundurulmalıdır. Daha doğrusu okul öncesi yaşta öğrencilere bağlı kalarak, öngörülen yaş ve geliştirilen standarlartlar ile beklentiler önemli rol oynamaktadır.

Kültürlerarası yaklaşım ve yeterliliğine bakarak olası pragmatik (yararcı) eğitim-öğretim etkinlikleri ile zenginleştirilmektedir. Ayrıca belirli yaş seviyelerine göre gelişim yasaların uygulanması ve uyum sağlaması, aslında seçim konusunda kilitsel göstergeyi oluşturmaktadır.

Bunlar, sistemli, planlı ve tiitizlikle örülmüş öğretim-eğitim yaklaşımı ve strateji yoluyla takdim edilmektedir. Bu doğrultuda kültür, dil, cinsiyet, sosyal, etnik, dini çeşitliliğin tanıtılması amaç olarak altı çizilesi ve dikkat edilmesi konulardır. Bütün bu özellikler, genel farklılıklara kaynak yaratan ortamda birbirini tanıma, saygı gösterme ve kaliteli bir yaşam sürdürme açısından eğitim ve öğretim konularında hassaslatırılmış alanları oluştuduğu görülmektedir.

Kültürlerarası eğitim, ek olarak gösterilen yeni öğretim dersi veya konusu biçiminde örgütlenmesi düşünülmemektedir. Sadece tek bir eğitim konusu içeriği olarak da kabul edilmez bir gerçektir. Bu biçim eğitim-öğretim sistemi ancak kesintisiz bir süreci oluşturabilir. Bu doğrultuda mevcut özellikler yaşam becerisine ulaşmaktadır. Buna göre tahmin edildiği gibi toplumda ve daha geniş anlamda kaliteli beraberliği pekiştirmektedir. İşte bu yüzden zaten, kültürlerarası eğitim başka bir birey hakkında yeni bilgi edinme amacıyla örgütlenmemeli hatta bu konuda bu biçim örgütlemeninin asla yapılmaması vurgulanmaktadır. Bu, yeni değerleri, tutumları, becerilerin yaratılmasına yol açacak bir

süreç olarak kabul edilmelidir. Bundan başka, kültürler arası eğitim aslında öğretimin her safhasında katılım almamalıdır. Ancak bu bağlamda öğrencilerin yaş guruplarına göre duyulan ihtiyaçlar doğrultusunda uygun içerikli konulara özellikle önem verilmelidir.

Kültürlerarası eğitim, sadece bir ya da birkaç tematik içerik, programsal durumlarla yetinmemeli. Doğrusu öğrencileri kültürlerarsı eğitim açısından teşvik edecek, değişik yaratıcı etkinlikler aracılığıyla öğrencilerde bu hassas konu üzerinde daha duyarlı davranma ve bu duyarlılığı pekiştirilmesi beklenmektedir.

Aynı zamanda, eğitim-öğretim sürecinin ödev ve önceliklerinden biri de kültürler arası eğiitimin günümüzde eğitim ve öğretimin olası her safhasına girip güddülen amacın gereken biçimde gerçekleşmesinden kaynaklanmaktadır.

BİRİNCİ SINIFLAR İÇİN ÖĞRETİM PROGRAMI

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 милениче, јас и моето семејство и сл. – Симулирање телефонски разговор – Разговор за омилена игра – Поставување прашања низ разни импровизирани	**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.

	ситуации (игри на улоги) –	
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 – 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/Б1** слуша и разбира едноставни содржини; **КЈ-I/Б2** слуша и постапува според слушнатите насоки; **КЈ-I/Б3** одговара на прашања според слушнатата 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...) – 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/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; **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) – 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/Е1** препознава расказни, извични и прашални реченици преку слушање; **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 – Селектирање илустрации кои одговараат на прочитан текст – Цртање лик од творбата	**Л-I/Б1** разликува илустрација и текст во литературната творба; **Л-I/Б2** зборува за впечатоци од содржината; **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

	– „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	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) – Користење достапни дигитални содржини – Илустрирање: Јас и компјутерот	**МК-I/Б1** употребува соодветни дигитални детски содржини.
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	**МК-I/Д1** следи театарски претстави; **МК-I/Д2** следи детски филм; **МК-I/Д3** вреднува, поддржува, имитира ликови.

	– Разговор за впечатоци од следена претстава/филм – Драматизација според познати содржини	

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	**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.

	– Истражување низ игра: Броиме зборови во реченица и реченици во краток текст – Читање зборови од сликички со именувани предмети	
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	**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: 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)	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	**ПЧП-I/Е1** има правилна положба на телото при читање и при пишување. **ПЧП-I/Е2** почнува правилно да ракува со приборот

	– 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?	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	**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.

	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/C të aftësohet për artikulim të drejtë	- Ushtrime për mbajtje të drejtë të trupit gjatë të folurit - Thënia e fjalëshpejtave - 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/C1** në mënyrë të drejtë e mban trupin gjatë të folurit; **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	**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

	- 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)	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 - Bisedojmë për... inicimi i bisedës në të cilën mësimdhënësi me qëllim përdor fjalë të reja	**KGJ-I/DH1** mëson fjalë të reja të cilët shënojnë emra të sendeve, dukurive, veprimeve, gjendjeve, personave.
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) - 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	**L-I/B1** dallon ilustrim dhe tekst në krijimin letrar; **L-I/B2** flet për përshtypjet nga përmbajtjet; **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.

	- 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	

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	- Bisedë: Kur më nevojitet kompjuteri (si, sa dhe me kë të	**KM-I/B1** përdor përmbajtje të digjitalizuar të

përmbajtjeve të digjitalizuar për fëmijë	përdoret kompjuteri) - Përdorimi i përmbajtjeve të digjitalizuar që lehtë qasen - Ilustrim: Unë dhe kompjuteri	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	**KM-I/D1** ndjek shfaqe teatrore; **KM-I/D2** ndjek film për fëmijë; **KM-I/D3** vlerëson, mbështet, imiton personazhe.

	- Bisedë për përshtypjet nga shfaqja/filmi i ndjekur - Dramatizim sipas përmbajtjeve të njohura - Krijimi i këndit të kukullave	

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	**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.

	- Lexim i fjalëve nga fotografitë me emërtim të sendeve	
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...	**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

	- 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)	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 - 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	**LSHF-I/E1** ka pozitë të rregullt të trupit gjatë leximit dhe shkrimit; **LSHF-I/E2** fillon në mënyrë të drejtë të përdor veglat dhe materialet për shkrim.

	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	

TÜRKÇE DERSİ

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

	– 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/B5** Dinlediği konuların farklı duygular ifade ettiğini tahmin eder.
İD-I/C Doğru konuşma becerilerini geliştirebilme	– Konuşma esnasında vücudu doğru hareket etme etkinlikleri yapma – 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/C1** Konuşma esnasında vücudunu doğru hareket etirmeye çalışır; **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 …,	**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.

	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/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 – Konuşma yürütme… öğretmenin özellikle yeni kelimeler kullanarak konuşmayı teşvik etme	**İD-I/E1** Nesne, olay, durum, kişi isimlerinin anlamını tanır ve yeni kelimeler öğrenir.
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 ALANI: 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 – 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	**E-I/B1** Edebiyat eserlerinde resim ve metin arasındaki farkı bilir; **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

	– 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	olaylar hakkında düşüncesini söyler ve açıklama yapar.

ÖĞRENME ALANI: 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 – Farklı dillerde çocuk medya konularını izleme etkinliklerini yapma	**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;
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	**MK-I/B1** Dijital çocuk içerikli konuları kullanır.

	– Resim yapma: Ben ve Bilgisayarım	
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	**MK-I/D1** Tiyatro temsilleri izler; **MK-I/D2** Çocuk filmleri izler; **MK-I/D3** Kişi/karakterleri taklit eder, değerlendirir ve onları destekler.

	– Bilinen konular ile ilgili dramatizasyon hazırlama	

ÖĞRENME ALANI: 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	– Tekerleme söyleme	**OYH-I/B1** Kelimenin başında, ortasında ve sonundaki sesi/harfi ayırt eder, sesin kaynağını söyler;

kullanabilme ve farkı kavrayabilme	– 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/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 – Harfler için şiir/şarkı söyleme – Farklı materyaller kullanarak model yapma/yaratma	**OYH-I/C1** Türk alfabesinde ve yazı dilinde görülen temel büyük ve küçük dik harfleri görsel olarak tanımaya başlar;
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 – 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)	**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.
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.		

INGILIZCE DERSI

ÖĞRENME ALANLARI:	Yıllık ders saati: *(her öğrenme alanına göre dağılım)*
SÖZCÜK BİRİMLERİ	Öğrenme alanlarının zaman ve ders saati olarak önceden belirlenmesi güçtür, bundan dolayı İngilizce dil öğretiminde öğrenmenin kazanımları (sonuçları), bir veya daha fazla programsal alanların amaçları entegre edilerek derste başarı elde edilir.
ANLAMA VE DİLİ KULLANMAK	
BECERİLER	
KÜLTÜREL BİLİNÇLENME VE YETERLİLİK KAZANMA	

BİRİNCİ SINIF İNGİLİZCE DERSİ GENEL AMAÇLARI

Öğrenci:

- İngilizce dilini öğrenebilme için motivasyonu geliştirebilme;
- İngilizce dersine yönelik ilgiyi artırabilme ve sevgiyi geliştirebilme;
- Dilin gelişiminde basit kelimeleri anlayabilme ve etkin dinlemeyi geliştirebilmek için yetenek ve beceri kazanabilme;
- Dilin gelişiminde basit-kısa cümleleri ve kelimeleri anlayabilme için yetenek ve beceri kazanabilme;
- Sözlü ifade gelişiminde beceri ve yetenek geliştirebilme;
- Basit dil becerisini ve cümleler oluşturma esnasında basit kelimeler kullanabilme için beceri kazanabilme;
- Görsel okumayı geliştirebilme için beceri kazanabilme;
- Öğrenme gelişiminde çoklu medya kaynaklarını kullanabilme;
- Göstermiş olduğu davranışlarda neyin doğru neyin yanlış olduğunu anlayabilmesi ve düşünebişmesi için teşvik edebilme;
- İngilizce konuşma diini kullanan ülkelerin kültürlerini tanıyabilme için yönlendirebilme;

ÖĞRENME ALANI: SÖZCÜK BİRİMLERİ (SB)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
SB-I/A Sözcük birimlerini/kelimeleri tanıyabilme, türetebilme ve kullanabilme	– The finger family şarkısını söyleme – My family Dice – All about me – Musical chair activities – Duck, duck, goose – Hide and seek (Saklambaç) – Row your boat – Drawing dictation – Bingo – Ten little Indians şarkısını söyleme – 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	**SB-I/A1** Verilen konuya bağlı kelimeleri tanır; **SB-I/A2** Verilen konuya bağlı kelimeleri türetir; **SB-I/A3** Verilen konuya bağlı kelimeleri kullanır; **SB- I/A4** 1 ile 10 arasındaki sayıları tanır; **SB- I/A5** 1 ile 10 arasındaki sayıları türetir; **SB- I/A6** 1 ile 10 arasındaki sayıları kullanır.

	– Hokey Pokey – Hot and cold – I see – Stand up, sit down (day/night) – Pumpkin says (Halloween) – Trick or treat (Halloween) – Freeze dance (Hallween) – Draw a pumpkin face game (Halloween) – Find the pumpkin (Halloween) – Find the easter eggs (Easter) – Easter egg Treasure Hunt (Easter) – Santa says (Christmas) – Cross the odd one – Touch something (red, green…) – Flashcards – Shout it out – Fetch it – The rainbow song (review the colours) – Feel in the box – Gestures activities – What’s missing from the line up?	

ÖĞRENME ALANI: ANLAMA VE DİLİ KULLANMA (ADK)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
ADK- I/A Temel dilbilgisi yapı şekillerini tanıyabilme ve kullanabilmesi için beceri kazanabilme	– Jeopardy – Who stole the cookie from the cookie jar? – Guess who – Telephone – Tongue twisters – Keep the ball up – Gestures activities – Shout it out	**ADK- I/A1** I ve You kelimelerin anlamını ayırt eder ve anlamlarını tanır; **ADK-I/A2** I ve You kelimeleri kullanır; **ADK-I/A3** I am ve You are şeklinde kelimelerin anlamını ayırt eder ve anlamlarını tanır; **ADK-I/A4** I am ve You are şeklinde kelimeleri kullanır; **ADK- I/A5** to have fiilinin anlamını tanır; **ADK- I/A6** Ihave fiilin (eylemin) halini kullanır; **ADK-I/A7** Kullandığı kelimelerin ve isimlerin tekil ve çoğul halini ayırt eder ve anlamlarını tanır; **ADK-I/A8** Kullandığı kelimelerin tekil halinde kullanır; **ADK-I/A9** Basit sayılar ile kullandığı kelimelerin çoğul halini ayırt eder ve kullanırr; **ADK-I/A10** this ve that anlamını ayırt eder ve anlamlarını tanır; **ADK-I/A11** this ve that kelimelerini kullanır; **ADK-I/A12** my ve your anlamını ayırt eder ve anlamlarını tanır; **ADK- I/A13** my ve your kelimelerini kullanır.

ÖĞRENME ALANI: BECERİLER (B)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
B- I/A Sözcük birimlerini ve sunulan basit sözlü ifadeleri doğru dinleme-anlama için beceri kazanabilme	– Telephone – Tongue twisters – Guess who – Gestures activities	**B- I/A1** Daha önceden duymuş olduğu sözcük birimlerini içeren sözcükleri ve basit ifadeleri kavrar ve tanır (**SB- I/A** bak); **B- I/A2** Konuşma esnasında konuşmacıyı dinler ve konuşmaya uygun kişisel sorular sorar; (örneğin: What's your name?" "How old are you?" vb.); **B- I/A3** Temel emir ifadelerini anlar (gösterme, el-kol hareketi yapar veya yüz ifadesini kullanır) ve ifadeye göre tepki verir.
B-I/B Sözcük birimlerini düzgün şekilde kullanabilme ve basit ifadeler kullanarak cümleler üretebilme	– All about me – Who stole the cookie from the cookie jar? – Telephone – Tongue twisters – Guess who – Gestures activities – Hot potato	**B- I/B1** Öğrenilen sözcük birimlerini doğru şekilde telaffuz eder (**SB- I/A** bak); **B- I/B2** Kendisini, ailesini ve arkadaşlarını tanır ve tanıtır; **B- I/B3** Temel kişisel bilgileri söyler (**SB- I/A** bak).
B-I/C Konuşmacının yardımıyla basit ve yavaş interaktif konuşabilme yeteneğini ve kabiliyetini geliştirebilme	– Hello song – Goodbye song – Telephone – Tongue twisters – Guess who – Gestures activities – Hot potato	**B- I/C1** Temel sosyal iletişim kurabilmesi için basit, her gün kullandığı görüşme kelimelerini ve ifadelerini doğru şekilde kullanır (örneğin: "Hello!", "Hi!", "Bye-bye!", vb.); **B- I/C2** Temel sosyal iletişim kurabilmesi için basit, her gün kullandığı kelimeleri ve ifadeleri doğru şekilde kullanır (örneğin: "please", "thank you", "sorry", vb.);

		B- I/C3 Sözlü iletişimde basit cümleleri anlamaya çalışır, cümleler türetir; **B-I/C4** Öğrenilen kelimeleri kullanarak basit sorular sorar ve sorulan soruya cevap vermeye çalışır (**SB- I/A** bak).
B-I/Ç Görsel kelimeleri tanıma ve resimli okumayı kavrayabilme	Gestures activities – I see	**B- I/Ç1** Karşılaştığı günlük sembollerin anlamlarını anlar (örneğin: semafor, "Sigara kullanmak yasaktır", "Tehlike"); **B- I/Ç2** Bilgisayar programlarında gerekli ve önemli işlemleri kavrar (örneğin: "PRINT", "SAVE", "COPY" vb.); **B- I/Ç3** Dijital okur-yazarlığı ile ilgili en çok kullanılan ve yaygın olan sembolleri kavrar (örneğin: "Bluetooth", "Wi-Fi", "Windows", "Facebook", "Youtube" vb.).

ÖĞRENME ALANI: KÜLTÜREL BİLİÇLENME VE YETERLİLİK KAZANMA (KBYK)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
KBYK-I/A Kültürel farklılıklar ile karşılaşlma farklılıklara karşı saygı gösterebilme için teşvik edebilme	– Guess who – Blue eyes, brown eyes	**KBYK-I/A1** Farklı kültürlere ve geleneklere karşı saygı gösterir.
KBYK- I/B İngiliz dilini kullanan ülkelerin kültürlerine karşı ilgi gösterebilme/uyandırabilme	– Memory game – Jeopardy – Musical chair activities	**KBYK-I/B1** İngiliz dilini kullanan ülkelerin kültürlerine karşı ilgi ve merak gösterir.

MATEMATIK

ÖĞRENME ALANLARI:	Yıllık ders saati: *(her öğrenme alanına göre dağılım)*
ÇEVREMİZDEKİ MATEMATİK	**50-60 ders saati**
SAYILAR	**60-70 ders saati**
ÖLÇME VE VERİLER İLE ÇALIŞMA	**24 ders saati**

BİRİNCİ SINIF MATEMATİK DERSİ İÇİN GENEL AMAÇLAR

Öğrenci:

- Başlatılan faaliyetlerde bağımsızlık, girişim, doğruluk, ilgi, sabır ve azim elde etme ve geliştirebilme;
- Basit bir problem durumunu, günlük yaşamdan örnekler vererek çözmeyi teşvik edebilme;
- Çevrenin ve matematiğin bir parçası olarak gördüğü durumları temel olarak görsel ve dokunsal algılamayı geliştirebilme;
- Günlük hayatta temel matematiksel kavramları tanıyabilme ve keşfedebilme;
- Kazanılan bilgi ve becerileri günlük yaşamında uygulayabilme;
- Mantık yürütme ve yaratıcı düşünceyi geliştirmek için teşvik edebilme;
- Matematiğin bir işlemi olarak bilişsel teknolojiyi kullanmaya yönlendirebilme;
- Karşılaştığı ve gördüğü nesnelerin sayılarını değerlendirebilme;
- Sayı sayarak veya ölçme yaparak tahminlerde bulunabilme;
- Nesnelerin niceliksel bir özelliği olarak sayıları kullanabilme;
- Motor hareketlerini geliştirebilme ve sayı yazmaya yönlendirebilme;
- Karşılaştığı nesneleri birden fazla kriterlere gore sınıflandırma, seri hale getirme, karşılaştırma, sıralama ve koruma işlemini yapabilme;

- Toplama ve çıkarma işlemlerini anlayabilmeye yönlendirebilme.

ÖĞRENME ALANI: ÇEVREMİZDEKİ MATEMATİK (ÇM)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
ÇM-I/A Çevresinde bulunan varlıkları/nesneleri gözlem yapma ve özelliklerine gore adlandırma yapmaya yönlendirebilme	- Farklı renklerden oluşan varlıkları gözlem yapma - Nesneleri karşılaştırma (büyük-küçük) - Öğretici oyun: Karşılaştırma (varlıkların/nesnelerin uzunluklarına gore karşılaştırma yapma) - İki oyuncak veya nesnenleri karşılaştırarak doğru şekilde matemtiksel karşılaştırma işaretlerini kullanır ve hangisinin daha büyük/daha küçük veya eşit olduğunu gösterme - Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma - Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama	**ÇM-I/A1** Yakın çevresindeki nesneleri/varlıkları karşılatırır ve adlandırır; **ÇM-I/A2** Nesneleri renklerine göre ayırt eder; **ÇM-I/A3** Nesneleri büyüklüklerine göre ayırt eder; **ÇM-I/A4** Nesneleri uzunluklarına ayırt eder: uzun-kısa, yüksek-alçak; **ÇM-I/A5** Nesneleri büyüklüklerine gore ayırt eder: (daha büyük – daha küçük – eşit).
ÇM-I/B Nesnelerin durumlarını ortama göre belirleyebilme (kendi bulundukları durumuna göre, alanda, çizimde)	- Sıralamaya göre tekrarlanan ve işaretlenmiş yönleri çizebilmek için el ve vücut yardımıyla yukarı-asağıya hareketini gösterme - Öğretmenin vermiş olduğu yönergelere göre sıra yapma (önde, arkada, arada) - Eğlenceli ve hareketli oyunlar yardımı ile sağ ve sol hareket örnekleri yapma ve aynı zamanda kendi yönüne göre oyuncakları sağına veya soluna yerleştirme etkinlikleri yapma - Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma	**ÇM-I/B1** Kendi duruşuna gore belirli nesnelerin yerini belirler ve bulundukları yeri tahmin eder: **ÇM-I/B.1.1** aşağı – yukarı; **ÇM-I/B.1.2** önde – arkada – ortada; **ÇM-I/B 1.3** üstünde– altında; **ÇM-I/B.1.4** yakında – uzağında; **ÇM-I/B.1.5** içinde – dışında – üzerinde; **ÇM-I/B.1.6** kendi durumuna gore solunda- sağında.

	- Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama	
ÇM-I/C Verilmiş duruma göre nesneleri (kümeleri) gruplandırabilme (en çok üç nesne)	- Renklere gore gruplandırma/sınıflandırma yapıyoruz (farklı renklerde toplar, yoğurma hamurundan toplar, plastik-pet şişe kapaklarının renk ve büyüklüklerine göre gruplama) - Gruplandırıyoruz/sınıflandırıyoruz (kişisel hijyen ürünleri, sağlıksız gıdaların ambalajı, meyveler, sebzeler, okul malzemeleri, her oda için mobilya, farklı coğrafi bölgelerdeki hayvanların örneklendirilmesi) - Matematiksel ve mantıksal oyunlar veya şekillerin kesilmiş şekilleri ile oyun oynama	**ÇM-I/C1** Üç özelliğe kadar nesneleri gruplandırmaya çalışır (renk, amaç, boyutlarına göre); **ÇM-I/C2** Kümeleri grafisel şekilde gösterir (nesnelerin gruplandırılması).
ÇM-I/Ç Gruplanmış nesnelerin (kümeler) bağlılığını veya bağımsızlığını belirlemeyi yönlendirebilme	- Misafiri bul (Kişisel bakım/hijyen ürünleri, yemek yeme/mutfak araç-gereçleri, ev ürünleri, mobilya…) - Matematiksel mantıksal kartlar/oyunlar (в2 Boyutlu şekileri tanımaya giriş yapar)	**ÇM-I/Ç** Bir nesnenin belirli bir nesne grubuna (kümeler) ait olup olmadığını belirler
ÇM-I/D Bir, iki veya daha fazla varlık veya nesneyi gerçekliğine ve yönüne göre karşılaştırabilme	- Karşılaştırma yapabilmek için modellerin şekillendirilmesi/ oluşturulması ve sınıflandırılması - Öğretici oyun: Karşılaştırma (uzunluğa, büyüklüğe, kalınlığa göre) - Arkadaşlarımız ile karşılaştırma yapıyoruz - Çizilen çizgileri (yol) karşılaştırıyoruz - Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma - Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama	**ÇM-I/D1** Bir nesnenin iki veya daha fazla nesneye gore kıyaslar ve göreliliğini belirtmeye çalışır: **ÇM-I/D1.1.** daha küçük **ÇM-I/D1.2.** daha büyük **ÇM-I/D1.3.** daha kısa **ÇM-I/D1.4.** daha uzun **ÇM-I/D1.5.** daha dar **ÇM-I/D1.6.** daha geniş **ÇM-I/D1.7.** daha alçak **ÇM-I/D1.8.** daha yüksek **ÇM-I/D1.9.** daha kalın **ÇM-I/D1.10.** daha ince

ÇM-I/E Nesneleri, büyüme ve azalma oranına göre derecelendirme ve derecelendirmeye göre sıralayabilme	- Karşılaştırma yapabilmek için modelleri sınıflandırma - Hayvanları büyüklüklerine göre sıralama - Varlık/nesne oluşturarak, uzunluklarına göre sınıflandırma yapma - Yaptığımız ev şekillerini uzunluklarına göre sıralama - Kağıt şeritlerini faklı uzunluklara ve genişlikliklerine göre sınıflandırma - Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma - Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama	**ÇM-I/E1** Nesneleri/olayları/durumları, duruma gore büyüyen veya azalan bir sıraya göre sıralamaya çalışır: **ÇM-I/E1.1.** küçük - daha küçük - en küçük **ÇM-I/E1.2.** büyük - daha büyük - en büyük **ÇM-I/E1.3.** kısa – daha kısa – en kısa **ÇM-I/E1.4.** uzun - daha uzun - en uzun **ÇM-I/E1.5.** yüksek – daha yüksek – en yüksek **ÇM-I/E1.6.** alçak – daha alçak – en alçak **ÇM-I/E1.7.** dar – daha dar- en dar **ÇM-I/E1.8.** geniş – daha geniş – en geniş
ÇM-I/F Çevremizde bulunan 3 boyutlu geometrik cisimleri algılayabilme ve adlandırabilme	- Bulunduğumuz alandaki şekilleri bulma - 3 Boyutlu dekorasyon yapma - Plastik kamış ve oyun hamuru yardımıyla şekiller yapma - Öğretici oyun: Alanda 3Boyutlu şekilleri tanıma - Öğretici oyun: futbol topu, tenis topu, beyzbol topu, golf topu, ping pong toplarını alanda bulma	**ÇM-I/F1** 3Boyutlu şekilleri tanır: küp, kare, top; **ÇM-I/F2** 3Boyutlu şekilleri adlandırır: küp, kare, top;
ÇM-I/G Çevredeki 2boyutlu geometrik görüntüleri algılayıp adlandırabilme	- 2 Boytlu şekilleri dizerek sınıfımızı düzenleme - 2 Boyutlu şekiller yardımıyla robot, tren, çiçek, evcikler yapma/oluşturma - Verilmiş şemaya göre tangram hazırlama - Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma - Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama	**ÇM-I/G1** 2 Boyutlu şekilleri tanır: kare, daire, diktörtgen, üçgen; **ÇM-I/G2** 2 Boyutlu şekilleri adlandırır: kare, daire, diktörtgen, üçgen.
ÇM-I/Ğ Düz eğik, yan, açık, kapalı, kısa çizgileri kavramlarını öğrenebilme	- Alanda, resimde ve verilen nesnelerde düz ve eğik çizgileri bulma - Açık ve kapalı eğik çizgiler çizme	**ÇM-I/Ğ1** Düz çizgiyi ayırt eder **ÇM-I/Ğ2** Düz çizgi çizer

	- Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma - Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama - İplikler yardımıyla şekiller yapma/oyun oynama - Çizgi türlerine göre resim yapmaya çalışma - Serbest el ile resim yapmaya çalışma	**ÇM-I/Ğ3** Eğik çizgiyi ayırt eder **ÇM-I/Ğ4** Eğik çizgi çizer **ÇM-I/Ğ5** Açık çizgileri ayırt eder **ÇM-I/Ğ6** Açık çizgi çizer **ÇM-I/Ğ7** Kapalı çizgileri ayırt eder **ÇM-I/Ğ8** Kapalı çizgiler çizer

ÖĞRENME ALANI: SAYILAR (S)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
S-I/A 1'den 20'e kadar sayı saymayı öğrenebilme	- Bardakları sıralama etkinliğinde sayı sayma işlemini gerçekleştirme - Sınıf ortamında zıplama, koşma, atlma ile değişik etkinliklerle geriye doğru sayı saymaya öğrenir - "Tahmin et, daha sonra say!" (çakıl taşları, fasülye, kamışl, plastik şişe kapakları vb.) - Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma - Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama	**S-I/A1** Sırasıyla 1 sayısından başlayarak 20'ye kadar sayıları sayar; **S-I/A2** 10'ndan-0'a kadar geriye doğru sayıları sayar;
S-I/B Nesneleri verilmiş sayıya göre sayma (küme) ve aynılarını gruplandırıp adlandırabilme ve kümelerdeki sayı kavramını sembollerle ve sayılarla anlama ve tanıyabilme	- Oyun: Kutuya nekadar yerleştirmem gerekecek? (örneğin, kutu üzerinde 5 sayısı yazılmıştır, öğrenci ise verilmiş sayıya göre belirli materyaller, fasülyeler, taşlar, plastik şişeler yerşetirmesi gerekecek) - Boş kümeleri tahmin ve tanıma için oyuncak ve	**S-I/B1** Kümeleri verilmiş işlemlere göre sayar ve adlandır, kümeleri sayı sembolleri ile bağlar (rakamlar) **S-I/B2** 1'den 5 sayısına kadar kavramlar hakkında bilgisi vardır;

	kutulardan yararlanma - Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma - Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama - Kısa anlatılan metinden yola çıkarak boş kümeleri tahmin eder ve tanır - Sayılardan model yapma - Sayıları şekillendirme/yüzeyde bulunan un, tuz veya kumun üzerinde sayıları doğru yazma - Oyun: Hangi sayıyı yaptığımı tahmin et! (Vücut bölümleri ile sayıyı şeklini yapma/gösterme oyununu oynama)	**S-I/B3** 6 sayısından 9 sayısına kadar bilgiye ulaşmıştır ve anlamlarını kazanmıştır; **S-I/B4** Boş kümeleri tanımlar; **S-I/B5** 0 sayısını boş kümeler ile bağlar; **S-I/B6** 0 ve 10 arasındaki sayıları tanır; **S-I/B7** Oyun yolu ile motor davranışları sergilemeye başlar (vücudunu kullanarak sayıya uygun hareketler yapar, materyalleri birleştirirerek sayılar oluşturma, sayıları çizme, yazma ve modeler oluşturmaya başlama); **S-I/B8** 0'dan 9'a kadar sayıları tanıma, çizme, yazmaya başlar.
S-I/C 10'a kadar bütün sayıları birbiri ile karşılaştırabilme	- Öğrenci gruplarını karşılaştırma - Oyuncak/nesneler yarıdımıyla kümeler oluşturma ve birbiri ile karşılaştırma - Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma - Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama - Sayılar ve karşılaştırma işaretleri arasındaki farkı kavramak için sayı ve işaret kartlarını kullanma - Eşit gruplar hakkında örnekler verme	**S-I/C1** 10 sayısına kadar iki sayıyıı birbiriyle karşılaştırır; **S-I/C2** 10 sayısının öğelerini karşılaştırmak için daha fazla, daha az terimlerini kullanır; **S-I/C3** İki sayıyı karşılaştırmak için">", "<", "=" matematiksel işlev işaretlerini kullanır (kümeler, didaktik materyallere gore grup oluşturma);
S-I/Ç 10'a kadar sayılar dizesi oluşturabilmek için beceri kazanabilme	- İki sayı arasındaki sayıyı renklendirme (tabela 10) - Sayı kartlarını dizme - Sayı ekseni, eksende bulunan artan eksilen sayısını bulma etkinliğini yapma - Sayı eksenini kullanarak atlama oyunları oynama	**S-I/Ç1** Sayıları en az 10 sayısına kadar sıralar (sayı dizisi, sayı kartları); **S-I/Ç2** İki sayı arasında bulunan bir sayıyı söyler (10 saysına kadar); **S-I/Ç3** Belirli bir sayıdan bir dizeye devam eder (20 sayısına kadar) (etkinlik);
S-I/D 10'a kadar sayılar ile toplama ve çıkarma işlemlerini öğrenebilme	- Verilmiş sayının bir daha büyük sayısını bulma oyununu oynama	**S-I/D1** 10 sayısına kadar hangi sayının başka sayıdan bir için daha büyük olduğunu söyler (ardıl);

	- Verilmiş eksende atlayarak iki için daha büyük sayıyı bulma - Nesneleri kullanarak iki için daha büyük sayıyı bulmaya çalışma, grafik görüntü kullanma (yarım-yarım-tam) - Ulaşılabilir eğitim yazılımları kullanma - Ulaşılabilir eğitici oyunlar oynama - Tabela ve sayı ekseni ile oyun oynama - Sayı sayma işlemini kullanma - Grafik görüntüsünü kullanarak (toplamına göre toplananı bulma) toplananların yerleri değişmesine rağmen toplamın değişmeyeceğini anlama - Öğretmen kısa bir hikaye okuyarak, öğrencilerin konuya bağlı kalarak toplama veya çıkarma işlemini yapmalarını isteme - Öğrenciler, öğretmen tarafından okunan metinde hangi kelimelerin toplama işlemi yapılması gerektiğini bulmaya çalışma - Geriye sayarak çıkarma işlemi yapma/sayı ekseni/Tabela 10 - Verilmiş sayının iki için daha küçük olan sayıyı bulmak için sayı eksenınde atlama, tabela 10 kullanma işlemlerini yapma - Öğrenciler, öğretmen tarafından okunan metinde hangi kelimelerin çıkarma işlemi yapılması gerektiğini bulmaya çalışır - Öğrencinin toplama veya çıkarma işlemini gerektiren kelimeleri bulmak için farklı kelimelerin	**S-I/D2** 10 sayısına kadar hangi sayının başka sayıdan bir için daha küçük olduğunu söyler (öncül); **S-I/D3** Verilmiş 10 sayısına kadar ki sayıların iki için daha büyük olduğunu söyler; **S-I/D4** Verilmiş 10 sayısına kadar ki sayıların iki için daha küçük olduğunu söyler; **S-I/D5** + işaretini tanır; **S-I/D6** – işaretini tanır; **S-I/D7** = işaretini tanır; **S-I/D8** 10 sayısındaki sayıların daha büyüğünden başlayarak çift sayıları toplamaya çalışır; **S-I/D9** İlk onda olan sayıların kombinasyonunu yaparak toplama işlemini yapar; **S-I/D10** Tek başına bağımsız bir şekilde en fazla 10 sayısına kadar toplama işlemlerini yapar; **S-I/D11** Basit problemleri çözmek için toplama işlemini kullanmaya çalışır(metinli ödev); **S-I/D12** Farklı sıralama ile yapılan toplama işleminin sonucunu kontrol eder; **S-I/D13** Tam sayılarla toplama işlemi yaparken toplanan sayıların yerleri değiştirildiğine toplamın yani sonucun aynı kaldığını değişmediğini bilir; **S-I/D14** Sayıları geriye doğru sayarak çıkarma işlemini kavrar; **S-I/C15** Basit problemleri çözmek için çıkarma işlemini kullanmaya çalışır (metinli ödev); **S-I/C16** Basit problemleri çözmek için toplama veya çıkarmayı kullanıp kullanmamaya karar verir. Sözlü

	de kullanacağını bilme - Bir tam varlığı/nesneyi yarıya bölme - Kağıdı yarıya katlama işemini yapma - Verilen şekilin yarısını renklendirmeye çalışma	ifadeler ve nesneleri kullanarak toplama ve çıkarma işlemini uygular; **S-I/C17** Tam ve yarı tamı adlandırır ve tanır.

ÖĞRENME ALANI: ÖLÇME VE VERİLERLE ÇALIŞMA (ÖVÇ)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
ÖVÇ-I/A standart dışı ölçümlerin özelliklerini ölçme, değerlendirme ve karşılaştırma için beceri kazanabilme	- Adım, parmak, kalem, ip, lehva ile ölçme yapıyoruz - Oyun: İp (oyun için gerekecek ipin uzunluğunu ölçüyoruz) - Belirli alanda adımlarımızı sayarak uzunluğu ölçme - Çevremizdeki farklı uzunlukları ölçme - Arkadaşlar arası uzunluğu ölçme	**ÖVÇ-I/A1** Standart dışı ölçütler kullanarak uzunluğu ölçer; **ÖVÇ-I/A2** Standrt dışı ölçütler kullanarak boyun uzunluğunu ölçer; **ÖVÇ-I/A3** Standart dışı ölçütler uygulayarak uzunluğu karşılaştırır; **ÖVÇ-I/A4** Standart dışı ölçütler uygulayarak boy uzunluklarını karşılaştırır.
ÖVÇ-I/B Madeni paranın (monet) değerlerini kavrayabilme (en az 20)	– Kağıt yardımı ile banknot ve madeni para hazırlama – Oyun: “Dükkanda” (madeni paraları kullanarak ödeme yapma) – Oyun: “Pazarda” (seçilmiş ürünlerin toplamını ödeyebilme için toplama işlemini kullanma)	**ÖVÇ-I/B1** 1, 2, 5 ve 10 denarlık madeni parayı ve 10 denarlık banknotu (kağıt para) tanır; **ÖVÇ-I/B2** Eşit değerdeki madeni paraları değiştirir; **ÖVÇ-I/B3** Daha küçük değerdeki madeni paraları kullanarak kesin miktarı nasıl ödeyeceğini hesaplamaya çalışır ve açıklama yapar.

	– MC'nde bulunan farklı madeni paralar yardımıyla gölgeleme işlemi yaparak madeni paraları kopyalama – Madeni paradada bulunan sembolleri oluşturmak için bulmacayı tamamlama (tavus kuşu, şar köpeği, alabalık, vaşak)	
ÖVÇ-I/C Gün içinde zamanlamayı doğru kullanabilmek için beceri kazanabilme	– Gün içerisinde yapmış oldukları çalışmalar hakkında örnekler verme	**ÖVÇ-I/C1** Günün bölümlerini tanır, sabah, öğlen ve akşam.
ÖVÇ-I/Ç Günlük hayat ile bağlantılı olan verileri toplayabilmesi için beceri elde edebilme	– En sevdiğimiz renk/yemek/oyun hakkında bilgi toplama – Belirlenmiş yeşilik alanda örnek göstererek analiz etme (ot sayısı, çiçek, karınca, taşların sayısı)	**ÖVÇ-I/Ç1** Verilmiş işlemlere gore verilerin sonuçlarını toplar.
ÖVÇ-I/D Günlük hayat ile bağlantılı olarak toplanmış olan verileri organize edebilmesi için ihtiyaçlarını ve biçimlerini kullanabilme	– Sütun ve sıra halinde okul bahçesinde sıralanma – Sütün ve sıranın üzerine varlıkları/nesneleri tanıtma	**ÖVÇ-I/D1** Sütun ve sıra arasında fark yapar.
ÖVÇ-I/E Verileri ifade edebilmesi için beceri kazanabilme	– Yaratıcı resim elde etmede kullanılan doğal materyallerin sayısını ve verilerin tanıtımı – Araştırma sonucunda elde edilen verileri gösterme	**ÖVÇ-I/E1** Piktograf, tabela örnekleri ile verileri ifade eder.
ÖVÇ-I/F Sunulan verileri doğru şekilde okuyabilmesi için teşvik edebilme	– Belirli konu hakkında yapılan araştırma sonucunda elde edilen verileri tanıtma – Araştırma sonuçlarından anladıklarımızı paylaşma/bildirme	**ÖVÇ-I/F1** Organize edilmiş verileri okumaya çalışır/okur.

ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA

ÖĞRENME/PROGRAM KONULARI:	Yıllık ders süresi *(tüm öğrenme/program konularına göre dağılım)*
BEN VE DİĞERLERİ	20-22
KENDİME VE ÇEVREME ÖZEN GÖSTERİYORUM	10-12
ÇEVREMİ VE DOĞAYI ARAŞTIRIYORUM	20-22
ALAN VE ZAMANDA YÖN BULMA	14-16

BİRİNCİ SINIF ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA DERSİ İÇİN GENEL AMAÇLAR

Öğrenci:

- Kendi için olumlu resim geliştirme
- Farklı bağlamlarda kendi rolünü ve sorumluluğunu tanıyabilme;
- Değişik duyguları tanımlama ve farklı duyguları ifade etmeye teşvik edilebilme;
- Kişiliğinde ahlaki değerleri geliştirme
- Karşılıklı iş birliğine, yardımlaşmaya ve karşılıklı saygıya teşvik etmek için yönlendirebilme;
- Temel kültürel davranışları, sağlıklı-temizlik (hijyen) alışkanlıkların kazınımını sağlayabilme;
- Yeni okul ortamına uyum sağlayabilme;
- Sınıftaki davranış kurallarının uygulanması ve benimsenmesi için etkin katılımı için teşvik edilebilme;
- Canlı ve cansız doğanın özelliklerini keşfedebilme ve öğrenebilme;
- Doğada ve çevremizdeki nesneleri gözlemleme, araştırma ve tanımlamaya teşvik edilebilme;
- Yakın çevreye karşı sorumlu bir tutum geliştirebilme;
- Temel trafik kurallarını benimseyebilme ve yakın çevrede bulunan trafik durumunu gözetleyebilme;

- Alan ve zamanda yön bulabilmesi için beceri kazanabilme;
- Mantıklı(zeki) düşünme becerilerini geliştirebilme;
- Bilişim teknolojiyi kullanabilmesi için beceri kazanabilme.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: BEN VE DİĞERLERİ (BD)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
BD- I/A Kendini tanıyabilme	– Öğretici oyun: "Ben ..." – Tanışma oyunları: "Eğlenceli/şarkılı adlar" – Oyun: "Hareketli adlarımız" – Arkadaşımla ortak yönlerimizi, benzerliklerimizi ve farklılıklarımızı söyleme – Konuşma: .... nasıl davranırım (kişilerdeki ahlaki değerleri tahmin etme...) – Duygularımızı çiziyoruz etkinliğini yapma – Duygular ve pandomim (mim sanatı)	**BD-I/A1** Kendini tanıtmaya çalışır (temel kişisel bilgilerini verebiliyor); **BD-I/A2** Kendisine ait temel özellikleri ifade eder; **BD-I/A3** Kendinde ahlaki değerleri tanır (değerler, yönler, iyilik, dürüstlük...) **BD-I/A4** Farklı duygu ve hissleri kendinde tanımaya çalışır;
BD- I/B Birey olduğunu ifade edebilmesi için teşvik edebilme	– Duygular küpü – Kendini ifade etme etkinlikleri: Öğrenciler en sevdikleri çalışma hakkında konuşma yürütme ve resim yapma – Tek başına yapabilirim	**BD-I/B1** Farklı durumlarda kendi his ve duygularını serbest bir şekilde ifade eder; **BD-I/B2** Kendindeki temel özelliklerini saymaya çalışır; **BD-I/B3** Bağımsız bir şekilde, kendi başına gerçekleştirebilecek etkinlikleri belirler;
BD- I/C Özgüvenini ve benlik duygusunu geliştirebilme	– Seniz özel yapan özelliklerin nelerdir? – Kendimi seviyorum çünkü ...	**BD-I/C1** Etkinliklere katılım yapması için ilgi ve öz girişim gösterir;

	– ... konu hakkında kendi düşüncem var	**BD-I/C2** Zorlukları kabul eder; **BD-I/C3** Konuşmaya serbest bir şekilde katılır; **BD-I/C4** Düşüncelerini serbest bir şekilde ifade eder; **BD-I/C5** Yardıma ihiyaç duyduğu zaman, yardımı açık bir şekilde ister; **BD-I/C6** Kendi göstermiş olduğu başarısını tanır (takdir edildiği zaman).
BD- I/Ç Arkadaş edinme ya da arkadaşlık kurma bağlarını geliştirebilme esnasında kültürlü davranma biçimlerini benimseyebilme	– Arkadaşlık afişi – El ele/uzatılmış eller – Hep birlikte oyun oynama ve kurallara saygı duyma – Duygularımızı tanıma ve onlar için konuşma yürütme (görsel durumlarda, çizgi film...) – Öğretici oyun: “Kendimi nasıl hissediyorum?” – Anlaşmazlıkları çözmeye çalışma – Kültürel kelimeler (rol yapma) – Oyun: “Renkli ve eğlenceli portrelerimiz”	**BD-I/Ç1** Akranlarıyla arkadaşlık eder; **BD-I/Ç2** Oynanan oyunlara kendi isteği ile katılır; **BD-I/Ç3** grup pyunlarındaki kurallara değer verir; **BD-I/Ç4** Diğerlerin göstermiş oldukları farklı duyguları tanır (sevgi, sevinç, üzüntü, korku, öfke); **BD-I/Ç5** Başkalarıyla olan ilişkilerde farklı duyguları ifade eder, onları hisseder (sevgi, mutluluk, hüzün, korku, kızgınlık); **BD-I/Ç6** Kendinde **a**hlaki değerleri tanır (değerler, yönler, iyilik, dürüstlük...) **BD-I/Ç7** Yardıma ihtiyacı olan bireylere yardımda bulunur; **BD-I/Ç8** Yardıma ihiyaç duyduğu zaman, yardımı açık bir şekilde ifade eder; **BD-I/Ç9** Uyuşmazlık/çatışma durumunu anlar, kavrar; **BD-I/Ç10** Şiddet içermeyen davranışlar için öz girişimini gösterir; **BD-I/Ç11** Günün farklı saatlerine uygun selamlaşma kelimelerini kullanır; (günyadın, iyi günler, iyi akşamlar, iyi geceler); **BD-I/Ç12** Başkaları ile iletişimde olduğu durumlarda

		görgü kurallarını kullanmaya çalışır (teşekkür ederim, buyurun, rica ederim, özür dilerim).
BD-I/D Okul ortamına ayak uydurabilme ve yeni öğrenci rolünü anlamaya çalışabilme	– Dondurma çubuklarından okul binası yapma oyunu – Okul bahçesini çizme – Benim okul malzemelerim – Birlikte kullanılandığımız malzeme köşesini hazırlama – Sınıfı süsleme etkinliği yapma	**BD-I/D1** Kendi okulunu adlandırır; **BD-I/D2** Okulda bulunan alanları bilir; **BD-I/D3** Okulda çalışanları tanır; **BD-I/D4** Okulda bulunan araç-gereçlere karşı özenli davranmaya çalışır ve dikkat gösterir; **BD-I/D5** Okul malzemelerine karşı özenli davranır; **BD-I/D6** Kendi yapmış olduğu çalışmalar ile sınıfın düzenine katkı sağlar;
BD-I/E Sınıfın bir parçası olarak kendini hissedebilme	– Dramatizasyon: ödünç alma, paylaşma... – Sınıfımda nasıl davranmalıyım – Sınıf kurallar afişini hazırlama	**BD-I/E1** Kendini sınıfın bir parçası olarak görür; **BD-I/E2** ikili/çift olarak çalışamalara katılır; **BD-I/E3** Grup çalışmalarına katılır; **BD-I/E4** Sınıf etkinliklerine kendi girişimi ile katılır; **BD-I/E5** Sınıf içinde davranış kurallarını belirleme ve karar verme etkinliklerine katılır; **BD-I/E6** Sınıf içinde temel kurallara saygı gösterir.
BD-I/F Kendini, ailenin bir parçası olduğunu benimseyebilme	– Benim ailem – Sevginin sembolü – Benim küçük gezegenim: Dünyadaki ailelerin hayatı – Evim – Evde neler yapıyorum? – Doğum günüm – Yeni yıl masalı – Çam ağacı ve süsleri hazırlama	**BD-I/F1** Kendi ailesini tanıtmaya çalışır; **BD-I/F2** Ailesi hakkında hissetiği duyguları açıkça ifade eder (sözlü ve sözsüz ifade eder); **BD-I/F3** Barınmanın binada veya evde olacağını bilir; **BD-I/F4** Evin alanlarını ve bölümlerini sayar ve adlandırır; **BD-I/F5** Evde bulunan mobilyaları sayar, adlandırır ve ne işe yaradığını bilir; **BD-I/F6** Evde kendi yaptığı etkinlikleri sayar; **BD-I/F7** Aile bayramlarını kutladığında olumlu duygular

		ifade eder (ailedeki doğum günler, yeni yıl, vb...).

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: KENDİME VE ÇEVREME ÖZEN GÖSTERİYORUM (KÇÖG)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
KÇÖG-I/A Vücdun ve vücudunun dış bölümlerinin işlevlerini, duyularını tanımlayabilme	– Vücudum – Bulmaca çözelim: "İnsan vücudu" – Öğretici oyun: "Ellerim, ayaklarım ile neler yapıyorum..." – Duyularım – İzlerim	**KÇÖG-I/A1** Vücudun dış bölümlerini tanır ve adlandırır; **KÇÖG-I/A2** Vücudun dış bölümlerinin işlevlerini, görevini tanımlar; **KÇÖG-I/A3** Görme, işitme, tad alma gibi duyu organlarını tanımlar; **KÇÖG-I/A4** Duyu organlarını adlandırır ve sayabilir, aynı zamanda farklı duyuları birbiri ile bağlantı kurabilir.
KÇÖG-I/B Sağlık-temizlik (hijyen) alışkanlıklarını geliştirebilme	– Kişisel bakım ve hijyen için konuşuyoruz – Ellerimi doğru şekilde yıkıyorum – Kişisel bakım hijyen küpü – Alışkanlıklar takvimi – Sağlıklı besin tabağı – Sağlıklı ürünler – Her gün sağlıklı egzersiz hareketleri yapma – Hareketli oyunlar	**KÇÖG-I/B1** Sağlığını korumak için kişisel temizliğin ve hijyenin önemi hakkında bilgisi vardır ve duyulan ihtiyacın farkında olduğu görülür; **KÇÖG-I/B2** Ellerini doğru şekilde yıkar; **KÇÖG-I/B3** Devamlı ve doğru şekilde dişlerini fırçalar; **KÇÖG-I/B4** Kişsel hijyen, temizlik ürünlerini tanımlar/sayar; **KÇÖG-I/B5** Temizlik ve hijyen alışkanılarını benimser ve kullanır; **KÇÖG-I/B6** Sağlıklı ve sağlıksız yiyecekleri ayırt eder; **KÇÖG-I/B7** Kendi sağlığını korumak için düzenli bir

		şekilde fiziksel aktivitelere/egzersizlere olan ihtiyacı kavrar; **KÇÖG-I/B8** Doğada yapılan fiziksel aktiviteleri egzersizleri tanımlar.
KÇÖG-I/C Çevremizi koruma alışkanlıkları oluşturabilme	– Atık malzemeleri toplayabilmek için sınfıta atık kutuları hazırlama (grup çalışması yapılır) – Eko/çevre kuralları hazırlama – Çevreciler – Çiçekler ekme – Düşünme: Çevremizde bulunan sokak hayvanlarına nasıl yardımcı olabiliriz etkinliğini yapma	**KÇÖG-I/C1** Sınıf içindeki hijyene/temizliğe özen gösterir; **KÇÖG-I/C2** Okul ve okul bahçesindeki hijyene/temizliğe özen gösterir; **KÇÖG-I/C3** Yakın çevresindeki hijyene/temizliğe özen gösterir; **KÇÖG-I/C4** Bitkilere karşı ilgi gösterir; **KÇÖG-I/C5** Hayvanlara karşı sevgi besler.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: ÇEVREMİ VE DOĞAYI ARAŞTIRIYORUM (ÇDA)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
ÇDA-I/A Canlı ve cansız varlıkları tanımlayabilme ve aralarındaki farkı ayırt edebilme	– Duyularımız ile araştırma yapma – Araştırma etkinliği: Bitki yetiştiriyoruz – Hayvanat bahçesinde bulunan hayvanları fotoğraflamak için hayvanat bahçesiine ziyaret etme – Hayvanları keşfediyoruz yeni keşfedilmiş hayvanlar hakkında konuşma yürütme – Hayvanları taklit etme oyunu (hareketler,	**ÇDA-I/A1** Doğadaki çeşitli nesneleri gözlemlemeye çalışır (dokunduğu, duyduğu ve gördüğü varlıklar/nesneler); **ÇDA-I/A2** Doğadaki varlıkları/nesneleri tanımlar ve adlandırır; **ÇDA-I/A3** Canlı varklıkları tanımlar ve adlandırır; **ÇDA-I/A4** Cansız varlıkları tanımlar ve adlandırır; **ÇDA-I/A5** Canlıları, cansızlardan ayıran özelliği araştırır

	çıkardıkları sesleri taklit ediyoruz) – En sevdiğim hayvan – Evcil hayvanlar hakkında konuşma yürütme – Hayvanlarla ilgili bilgisayar yoluyla oyun oynama – Resimli kitaplardaki hayvanları tanımaya çalışma – Hayvanlarla ilgili çizgi filim izleme ve konuşma yürütme	ve açıklamaya çalışır. **ÇDA-I/A6** Bitkinin, ekilen tohumdan nasıl yetiştirildiği hakkında araştırma yapar; **ÇDA-I/A7** Araştırma etkinlikleri sırasında verilen yönergeleri/talimatları yerine getirir; **ÇDA-I/A8** Bitkilerin büyümesi için ışığa, suya ihtiyacı olduğunu anlar; **ÇDA-I/A9** Bitkilere karşı sevgi ve ilgi gösterir; **ÇDA-I/A10** Hayvanat bahçesinde gördüğü hayvanları tanır ve adlandırır; **ÇDA-I/A11** Hayvanların bazı özelliklerini (yürüyüş, duruş, dış özelliklerini) tanımlamaya çalışır; **ÇDA-I/A12** Hayvanlara karşı sevgi ve ilgi gösterir.
ÇDA-I/B Nesneleri belirgin özelliklerine göre sınıflandırabilme	– Öğretici oyun: "Beni bul" – Neden yapıldı? İçeriğinde ne var? – Okul bahçesindeki malzemeler – Dokunarak hissetme oyununu oynama – Sınıfta bulunan nesnelerin/materyallerin yapılarına gore sınıflandırma yapma	**ÇDA-I/B1** Yakın çevresinde bulunan çeşitli varlıkları/nesneleri gözler ve adlandırmaya çalışır; **ÇDA-I/B2** Çevrede çeşitli varlıkları/nesneleri gözetleyerek hangi malzemelerden oluştuklarını tahmin eder; **ÇDA-I/B3** Çeşitli malzemelerin (ahşap, kağıt, metal, cam, plastik, kumaş, kauçuk, vb…) özelliklerini tanımaya çalışır;
ÇDA-I/Ç Yakın çevresinde bulunan trafik durumu hakkında bilgi edinebilme ve trafik kültürünü geliştirebilme	– Bulunduğum çevremdeki trafik durumu – Yaya geçidi – Trafik/semaförün ışıkları – Trafik desenli halının üzerinde oyun oynama – Oyun oynayabilmek için güvenli ortam arama/bulma	**ÇDA-I/Ç1** Kendi yaşadığı çevrede trafiği gözlemleyebilir; **ÇDA-I/Ç2** Trafikte sadece yetişkinlerle brilikte hareket edebileceğinin farkına varır; **ÇDA-I/Ç3** Yaya yolun nerede olduğunu bilir; **ÇDA-I/Ç4** Yaya geçidinin önemini ve anlamını bilir ve yaya geçidinin yolu geçmesi için en güvenilir yer olduğunu bilir;

		ÇDA-I/Ç5 Trafik ışıklarının önemini ve işlevini bilir; **ÇDA-I/Ç6** Güvenli oyun yerlerini tanır ve kullanır.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: ALAN VE ZAMANDA YÖN BULMA (AZYB)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
AZYB- I/A Alanda yön bulma için kendini geliştirebilme	– Öğretici oyun: "Gizli varlık/nesne" – Öğretici oyun: "Robot" – Öğretici oyun: "Sağ-sol" – Labirent oyununu oynama – Erişebilir eğitim-öğretim yazılımları kullanma	**AZYB-I/A1** Nesnelerin kendine ait konumunu yukarı-aşağı, ön-arka, üstünde-altında, yakın-uzak, içinde-dışında, terimlerini kullanarak belirlemeye çalışır; **AZYB-I/A2** Kendisi için yön bulmada gerken kelimekeri kullanmaya çalışır (yukarı-aşağı, ön-arka, üstünde-altında, yakın-uzak, içinde-dışında); **AZYB-I/A3** Vücudunun sağ ve sol taraflarını belirler (sağ ve sol el, sağ ve sol ayak); **AZYB-I/A4** Kendi yönüne doğru sağ ve sol yönlerini bilir; **AZYB-I/A5** Bildiği tandık bir ortamı kendi vereceği yönlere göre tanımlamaya çalışır (okul binasında tek başına bağımsız olarak hareket edebilir, ev ile okul arasındaki yolu bilir).
AZYB-I/B Zamanda yön bulma için kendini geliştirebilme	– Mevsimler hakkında konuşma – En sevdiğim mevsimi söyleme/açıklma – Eğitici yazılımlar kullanma (mevsimler)	**AZYB-I/B1**Mevsimleri sayar ve adlandırır; **AZYB-I/B2** Her mevsimin kendine ait özelliğini tanımlar; **AZYB-I/B3** Mevcut mevsime göre zamandaki

	– Doğa takvimi yapma – Doğa seslerini hissetme (yağmur, gök gürültüsü, dalgalar, rüzgar, yaprak sesleri); – Sonbahar yaprakları ile eser yaratma – Sonbaharda kuşlar – Kar taneleri hazırlıyoruz – Kışın hayvanlara yardım ediyoruz – Kuşlara yuva yapıyoruz (grup çalışması) – Kardelen – Bahar manzarası; – Renkli kağıtlar kullanarak çiçekli ağaç yapma (grup çalışması) – Sahilde – Mevsimlere göre giyiniyoruz – Bilgisayar (online) yardımı ile resim/boyama yapma – Hareketli oyun: Gün/Gece – Neden gün, neden gece oluyor? – Gökyüzünü çizelim – Benim günüm – Dün, Bugün, Yarın – Her günün kendi sayısı vardır (matemtik dersi ile entegre edilebilir)	değişiklikleri farkına varır ve açıklar; **AZYB-I/B4** Mevsimlere göre değişikliğe uğrayan bitki ve hayvanları gözlemler ve tanımlar; **AZYB-I/B5** Gün ve gece kavramları arasındaki farkı kavrar ve adlandırır; **AZYB-I/B6** Gün içerisindeki değişklikleri sabah öğlen akşam gibi zamanları ayırt edebilir; **AZYB-I/B7** Günün farklı saatlerinde gerçekleşen etkinlikleri bilir ve açıklamaya çalışır; **AZYB-I/B8** Dün, bugün, yarın gibi kavramları ve değişikliği anlar; **AZYB-I/B9** Haftanın günlerini adlandırmaya çalışır.

SANAT EĞİTİMİ

ÖĞRENME ALANLARI:	Yıllık ders süresi *(tüm öğrenme/program konularına göre dağılım)*
GÖRSEL SANATLAR	**40 ders saati**
MÜZİK VE SAHNE OYUNLARI	**40 ders saati**
YARATICI ÇALIŞTAYLAR	**28 ders saati**

BİRİNCİ SINIF SANAT EĞİTİMİ DERSİ İÇİN GENEL AMAÇLAR

Öğrenci:

- Kendini sanatsal ifade edebilmesi için ilgiyi geliştirebilme;
- Sanat yoluyla bireyselliğini ifade etmeye teşvik edebilme;
- Kendi hakkında olumlu ve pzitif duruş sergileyebilmesi için özegüven kanabilme;
- Resim dilini kullanarak ve çevreyi izleyerek kendinde görsel algıyı geliştirebilme;
- Resim material ve teknikleri ile tanışabilme ve kullanabilme;
- Sanatsal ifade esnasında bireyselliği, yaratıcılığı ve hareketliliği kullanabilmesi için beceri kazanabilme;
- Sanatsal eserleri araştırma, inceleme, deney yapma, düşünme ve yaratıcılığını kullanabilmek için becerisini geliştirebilme;
- Yaşamış sanatsal eserleri (düşünce, duygu, yaşantı, hayal…) bireysel ifade edebilmesi için beceri kazanabilme;
- Kendi ve arkadaşlarının yaratığı esere karşı saygı gösterebilme;
- Müziğe karşı ilgi ve sevgi geliştirebilme;
- Farklı konular ve özellikler içeren şarkıları söyleyebilme, c1-a1 (do-la);
- Ses ve seda arasındaki farkı kavrayabilme;
- Şarkı söyleme duruşunu kullanabilme ve beceri kazanabilme;

- Ritim tutma için hisslerini geliştirebilme;
- Dinlediği eserin hızını (yavaş-hızlı) ve güçlülüğünü (yüksek-alçak/kısık) öğrenebilme;
- Ritmik çocuk müzik aletleri/enstrümanı (ÇMA) çalabilmek için beceri kazanabilme;
- Etkin bir şekilde müzik dinleme için beceri kazanabilme;
- Müzik ve ritmik etkinliklere karşı ilgi geliştirebilme;
- Sahne ve dram sanatlarına karşı ilgi ve sevgi geliştirebilme;
- Sanatsal projelerde katılıp, ikili ve grup içinde çalışma alışkanlıkları geliştirebilme;
- Çalışma esnasında kültürlü, hijyenik davranma ve verilen görevi yerine getirebilmek için alışkanlık geliştirebilme;
- Sanatsal amaçlar için bilişset teknolojiden (BT) yararlanabilme;

ÖĞRENME ALANI: GÖRSEL SANATLAR (GS)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
GS-I/A Temel resim/sanat, çizim, model yapma ve mühürleme/baskı işlemi için gerekli temel sanatsal unsurları tanıyabilme;	– Resim nasıl yapabilirim – Boyama nasıl yapabilirim – Ne ile model yapabilirim – Mühürleme nasıl yapabilirim	**GS-I/A1** Resim yapabilmek için öğretmenden destek alarak kalem, renkli kalem, keçeli kalem ve tebeşir ile resim yapar; **GS-I/A2** Boyama yapabilmek için öğretmenden destek alarak pastel (yağlı kalem), renkli tebeşirler ile boyama yapar; **GS-I/A3** Model yapabilmek için öğretmenden destek alarak un, yoğurma hamuru, kum, kar gibi materyallerden model yapar; **GS-I/A4** Mühürleme yapabilmek için öğretmenden destek alarak doğal ve yapay (yaprak, patates, plastik...) materyallerden mühürleme yapar; **GS-I/A5** Resim/boyama yapma esnasında alt yüzeye (yumuşak-sert, tırtıklı-düz yüzey) gerekebilecek malzemeri

		bilir ve kullanır.
GS-I/B Çizim, resim, boyama, şekillendirme, baskı, vb. işlemlerin kullanımında vücudun düzgün duruşunu kullanabilme	– Çalışma materyalleri sıra üzerine dizme oyunu – Vücudu düzgün tutma oyunu	**GS-I/B1** Çizim/resim/boyama/model yapma esnasında öğretmen yardımı ile vücut duruşunu uygun hale getirir; **GS-I/B2** Vücut duruşunu öğrenir ve aynısını taklit eder.
GS-I/C El hareketinin daha güvenilir ve kontrol altına alınması ve küçük hareketliliğini motor becerisini geliştirebilme	– El ile hareketleri geliştirme: resim, çizim, boyama, yapıştırma, birleştirme esnasında elin tutuş açısını ayarlama ve öğrenme	**GS-I/C1** Çizme/boyama/model yapma/mühürleme çalışmalarında verilen yönergelere göre el hareketlerini geliştirir; **GS-I/C2** Resim malzemeleri ile en temel aşamada çalışmalara başlar; **GS-I/C3** Resim malzemelerini kullanma esnasında elini kontrolü bir şekilde hareket ettirir.
GS-I/Ç Çalışma araç-gerçeleri doğru şekilde kullanabilme ve korunması için özen gösterebilme	- Çizme/boyama araç-gereçlerini kullanma - Çalışma araç-gereçlerini ve malzemelere dikkat etme ve onları koruma	**GS-I/Ç1** Çalışma araç-gereç ve matreyalleri belirli durumlara göre koruma alışkanlığını geliştirir (keçeli kalemlerin kapağını kapama, boyaların kurumamasına özen gösterme...); **GS-I/Ç2** Çalışma materyallerini kullanma esnasında temel çalışma ve hijyenik davranışları sergiler.
GS-I/D Model yapma materyallerini araştırabilme ve kullanabilme	– Farklı malzemelerden model yapma: hamur, yoğurma hamuru, kum, kar, lego oyuncaklar – Farklı materyaller ile şekil verme – Parçalardan oyuncak kutulardan ev yapma – Kutulardan tren yapma – Karşılaştığı ve yaşadığı bir konuya bağlı kalarak hamur, yoğurma hamuru, kum, kardan basit şekiller yapma ve modelleme	**GS-I/D1** Model yapabilmek için öğretmenden destek alarak temel malzemeleri kullanır; **GS-I/D2** Öğretmen desteği ile, farklı malzemeleri kullanarak, çıkarma, ekleme, inşa etme gibi çalışmalar yaparak yeni modeler yapar; **GS-I/D3** Öğretmen yardımı ile büyük yapılarda, küçük düzeltmeler, eklemeler yapar (bölüm/parça-bütün); **GS-I/D4** Yapının eşit parçalarını tanır ve onlarla çalışır: yapının en yükseği-en kısası, en büyüğü-en küçüğü, en geniş-en dar parçasını bilir.
GS-I/E Nesnelerin/varlıkların mekandaki yerlerini (yukarı-aşağı, ön-arka, içinde, dışında vb.) tanımak ve bunları sanatsal değerlerini kavrayabilme	– Söylediğinize göre resim yapma (kendine göre) yukarı-aşağıya, sağa-sola, önde arkada, içinde-dışında, geniş-dar, altında-üzerinde, dışında-	**GS-I/E1** Yakın çevresine odaklanarak gözlem yapar; **GS-I/E2** Gözlemlediğini saymaya çalışır (bölüm/parça ve bütün);

	içinde) – Yakın çevreyi gözlemleme	**GS-I/E3** Nesnelerin belirlenmiş alandaki yerlerini belirler **GS-I/E4** Alanda 2Boyutlu (yüzeyde) ve 3Boyutlı (alanda) varlıkları ve nesneleri yönlerini doğru şekilde tanır.
GS-I/F Temel resim/sanatsal çalışmalar yapabilmek için gerekli olan resim ilkeleri hakkında bilgiye sahip olabilme (ritim)	– Çevremizde tekrarlanan nesne/varlıkları gözlemleme – Tekrarlanan şekilleri çizme – Basit şekilleri tekrarlayarak ifade etme (halı, yağmur damlaları ...)	**GS-I/F1** Öğretmenin desteği ile çevredeki ve sanatsal eserlerde tekrarlanan şekilleri kavrar ve aynılarını tekararlayarak çizim yapar (alan ve yüzeyde tekrar etme çalışmaları-ritim); **GS-I/F2** Öğretmen desteği ile alanda tekrarlanan şekilleri ifade eder.
GS-I/G Temel resim eseri elde etmek için gerekli temel sanatsal unsurları ile tanışabilme (nokta, çizgi, renk, büyüklük, tekstür/doku yüzeyi, şekil)	– Oyun: Labirent – Çizgi çizme – Çevremizdeki hatları bulma – Bana anlattıklarını çiziyorum – İp yardımıyla oyun oynama – Araştırıyoruz: En sevdiğim renkler – Hangi renk, nerede bulunmaktadır – Renkler için şarkı söylüyoruz – Renklerle oynuyoruz – Büyülü sepetimiz – Tekstürü/dokuyu tanıma – Farklı alanlar/yüzeyler üzerinde oyun oynama (yumuşak-sert, yağlı-düzensizı yüzey)	**GS-I/G1** Öğretmenin desteği ile çevrede ve sanat eserlerinde (yüzey üzerinde ve alanda) görülen çizgi çeşitlerini bilir: düz-eğik, ince-kalın, dolu-kesik, açık-kapalı çizgi çeşitleri; **GS-I/G2** Siyah nokta ve farklı tür çizgileri tanır: düz, eğik, ince, kalın, dalgalı, kırık, dolu kesik, açık, kapalı; **GS-I/G3** Temel renkleri tanır: kırmızı, sarı ve mavi; **GS-I/G4** Her günkü hayatlarında sürekli karşılaştıkları renkleri anlandırmayı bilir; **GS-I/G5** Çizimlerinde temel renkleri kullanır; **GS-I/G6** Çeşitli türdeki doku/tekstürler (sert-yumuşak, yağlı-düzensiz) hakkında söz konusu olduğunu anlar ve aynılarını yüzeysel kullanır; **GS-I/G7** Çevrede bulunan büyük ve küçük şekiller arasındaki farkı bilir; **GS-I/G8** Basit ve karmaşık şekilleri tanır; **GS-I/G9** Farklı şekiller (küçük-büyük) çizer.
GS-I/Ğ Temel resim/sanat, çizim, model yapma, mühürleme/baskı, kolaj/kesme-yapıştırma işlemi için gerekli temel resim tekniklerini kullanma becerisini geliştirebilme ve kendini bireysel ifade	– Kendi isteğine bağlı kalarak resim yapma – Farklı renkler kullanarak boyama yapma – Hamur/yoğurma hamuru/kil ile oyun oynama	**GS-I/Ğ1** Kalem, keçeli kalem pastel renkler, kuru pastel, tebeşir kullanarak resim yapar; **GS-I/Ğ2** Temel renkleri kullanarak boyama yapar; ;

edebilme	– Plastik kapaklar veya düğmeler yardımıyla çiçek yapma – Mühürleme yapma – Kimin izleri olduğunu tahmin etme – Farklı yüzeyler üzerinde çeşitli nesne/varlıklar kullanarak mühürleme/baskı işlemini yapma Kolaj/renkli kağıt yardımıyla şekiller yapma/kesme ve yapıştırma	**GS-I/Ğ3** Farklı dokular/tekstür (hamur, yoğurma hamuru, kil...) kullanarak basit ve karmaşık şekillere göre model yapar; **GS-I/Ğ4** Doğal malzemeler (sebze, meyve, yaprak...) ile baskı/mühürleme işlemini yapar; **GS-I/Ğ5** Renkleri ve doğal malzemeler ile mühürleme işlemini yapar ve işlem boyunca yüzeysel ve düzensiz dokular oluşturur; **GS-I/Ğ6** Kolaj tekniği ile daha büyük elementleri birleştirerek bir bütün oluşturur.
GS-I/H Görsel sanatsal ifadede Bilişim Teknolojisinin sunmuş olduğu imkanlar ile tanışabilme	– Çizim ve tasarım elde edebilmek için erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**GS-I/H1** Sanatsal ifadelerde Bilişim Teknolojisini (BT) kullanma imkanlarını yaratır; **GS-I/H2** Öğretmenin desteği ile bilgisayar programlarında resim (konuya bağlı) elde etmeye çalışır.
GS-I/J Kendini bireysel ifade etmede yaratıcılığın sanatsal eserin meydana gelmesi esnasında nekadar önemli olduğunu kavrayabilme	– Özgürce yaratabilme etkinliklerini yapma – Kendi duygularını eserlerde ifade etme	**GS-I/J1** Başarısızlıktan korkmadan, yaratıcılığını kullanma esnasında güdülenmiş (eğlence ve rahatlık) hareketler sergiler; **GS-I/J2** Dışarıdan gelecek desteklere sanatsal kendini ifade eder; **GS-I/J3** Öğretmenin vermiş olduğu teşvik ile sanatsal eserlerde, kendi kalitesini, becerisini, duygularını ve düşüncelerini rahatça ifade eder; **GS-I/J4** Öğretmenin vermiş olduğu teşvik ile çevresinde ve her günlük hayatan örnekler/konular alarak, kendini resim ile ifade edebilir.

ÖĞRENME ALANI: MÜZİK VE SAHNE OYUNLARI (MSO)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
MSO-I/A Ses ve sedayı dinleme ve arasındaki farkı kavrayabilme	Müzik Oyunu: – Araştırıyoruz: Sesler çıkarıyoruz – Farklı sesler dinleme (çevreden gelen hoş ve hoş olmayan ses ve sedaları dinleme) – Sesleri taklit ediyoruz – **"Hayvanlar karnevalı"** K.S.Sans (Hoş ve hoş olmayan sesleri kavrama)	**MSO-I/A1** Doğadan ve çevreden gelen farklı sesleri tanır; **MSO-I/A2** Doğadan ve çevreden gelen sesyleri, duyduğu seslere göre ayırt eder; **MSO-I/A3** Doğadan ve çevreden farklı sesleri taklit eder; **MSO-I/A4** Hoş ve hoş olmayan sesleri ayırt eder.
MSO-I/B Müzik dinlemeye karşı ilgi ve sevgi geliştirebilme	– Müzikten resime (Görsel anlatım) – Duygularımı ifade ediyorum (pandomim/mim sanatı – Dinlediği eserin dramatizasyonu: (Öğretmen, dramatizasyon için uygun gördüğü kompozisyonu seçebilir)	**MSO-I/B1** Kısa müzik eserlerini etkin bir şekilde dinler; **MSO-I/B2** Şarkının içeriği ile ilgili sorulara kısa cevaplar verir; **MSO-I/B3** Çizimler ile şarkıyı tanımlar; **MSO-I/B4** Dinlediği müzik türünden hissetiği duyguları serbest bir şekilde açıklar.
MSO-I/C Şarkı söyleme esnasında vücudun duruşunu doğru şekilde kullanma yeteneğini geliştirebilme	– Çocuk şarkıları söyleyerek şarkı söyleme duruşunu öğrenme	**MSO-I/C1** Öğretmenin vermiş olduğu talimatlara uygun şarkı söyleme duruşunu yapar; **MSO-I/C2** Şarkı söyleme esnasında nefes alıp vermeyi doğru şekilde yapar;

MSO-I/Ç Değişik çocuk müzik entrümanlarını-ÇME (ahşap ritim çubuğu, zil üçgen, çıngırdaklar) tanışma ve kullanabilme	– Ritmik çocuk müzik enstrümanları/aletleri:
	  – Ahşap ritim çubuğu
	  – Zil üçgen
	  – Çıngırdak çocuk müzik enstrümanı
		MSO-I/Ç1 Ritmik çocuk müzik enstrümanlarını bilir: ahşap ritim çubuğu, zil üçgen, çıngırdaklar;
		MSO-I/Ç2 Ritmik çocuk müzik enstrümanlarını arasındaki farkı bilir;
		MSO-I/Ç3 Ahşap ritim çubuğu, zil üçgen, çıngırdak çocuk

		müzik enstrümanlarını kullanarak ses çıkarır.
MSO-I/D Dinlediği eserde farklı hızları (yavaş, hızlı) ve farklı güçteki (sessiz, gürültülü) sesleri tahmin edebilme	Müzik Oyunu: – **"Uğur böceğinin uçusu" N.R.Korsakov** (uğur böceğinin hız uçuşunu taklit etme) – Sayışma Söyleme – Tekerleme Söyleme (Oyunlar, sayışmalar, tekerlemeler model olarak sunulumuştur. Her öğretmen kendi seçimini isteğe bağlı yapabilir)	**MSO-I/D1** Müzik eserlerinde ritimi tanır; **MSO-I/D2** Verilen ritimi takip eder; **MSO-I/D3** Dinlediği eserde farklı hızları (yavaş, hızlı) sesleri tahmin eder; **MSO-I/D4** Dinlediği eserde farklı güçteki (sessiz, gürültülü) sesleri tahmin eder; **MSO-I/D5** Sayışmaları belli süre içinde söylemeye çalışır (eşit ve farklı şekilde); **MSO-I/D6** Tekerlemelerde uygun hızı nasıl uygulayacağını bilir(yavaş-hızlı). **MSO-I/D7** Ritmik çocuk müzik enstürmanların (ÇME) (ahşap ritim çubuğu, zil üçgen, çıngırdaklar) birbirinden ayırt eder ve ritim kullanmaya çalışır.
MSO-I/E Özellikleri ve konuları açısından farklı olan şarkıları söyleyebilme için beceri kazanabilme	Duduklarına göre şarkı konularını işleme: - Okulumuz için şarkı - Birinci sınıf şarkısı - Semafor - Farklı şarkılar - Halk şarkıları/türküleri - Çocuk festival şarkıları vb. (Şarkılar örnek model olarak verilmiştir, öğretmenler isteğe bağlı farklı şarkılar da kullanabilirler)	**MSO-I/E1** c1-a1 (do-la) aralığında şarkı söyler; **MSO-I/E2** Müzik eserlerini özellikler açısından ayırt eder (neşeli-üzgün, hızlı, yavaş); **MSO-I/E3** Dinlediği farklı özelliklerdeki şarkıları dinleme esnasında hissettiği duyguları ifade eder.
MSO-I/F Bağımsız olarak grup müzik oyunlarına katılarak ritmik hareketlerde bulunmaya teşvik edebilme	– Tanınmış kişi ol- sınıf içinde yetenek gösterisi (Oyun) – Oyun: Bugün şarkı söyleyerek cevap veriyoruz	**MSO-I/F1** Doğal ve temel hareketleri uygular; **MSO-I/F2** Koordinasyon hareketlerini kendi başına gerçekleştirir;

	– Sayıları 20'e kadar seslendirmek için melodi ve ritim tutma ve söyleme – Şarkının motiflerine göre koreografi ve şarkı söyleme performansı sahnesi hazırlama – Tanınmış çocuk şarkısından basit koreografi hazırlama, aynı zamanda şarkı söyleyecek ve ÇME kullanacak grupları oluşturma	**MSO-I/F3** Kendi hareketlerini grupla koordine etmeye çalışır; **MSO-I/F4** Müzik hareketlerini uygun şekilde koordine eder.
MSO-I/F Dram/sahne sanatlarına karşı ilgi ve sevgi geliştirebilme	– Kültür kurumlarında gösteri izleme – Sanatçılarla konuşma (aktörler, balerinler, sahne çalışanları...)	**MSO-I/F1** Dram/sahne sanatlarına karşı ilgi gösterir; **MSO-I/F2** Tiyatro, çocuk gösterisi, opera, bale izleme esnasında verilen temel kurallara uyar; **MSO-I/F3** Öğretmenin desteğiyle izlediği oyunun izlenimlerini açıklamada diğer sanat dallarını kullanarak ifade eder.

ÖĞRENME ALANI: YARATICI ÇALIŞTAYLAR (YÇ)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
YÇ-I/A Zaanat örnekleri ile tanışabilme	– Zanaat atölyelerine ziyaret etme – Zanaatlar ile ilgili konuşma yürütme – Oyun: Neye ihtiyacım var? (zanaat malzemeleri ve araç-gerçleri)	**YÇ-I/A1** Öğretmen desteği ile değişik zanaatçılık mesleklerini sayar; **YÇ-I/A2** Öğretmen desteği ile bazı zanaatçıların yaptığı işleri bilir ve örnekler vermeye çalışır ne ile uğraşırlar, ne yaparlar, nerlerde çalışmalar yapılır...); **YÇ-I/A3** Değişik malzeme türlerini bilir: Deri, ahşap, kağıt, metal, mıknatıs, taş;

YÇ-I/B Basit el yapımı işlerinde, kendi yaratıcılığını kullanarak bağımsız bir şekilde ürün elde edebilme	– Tafta kağıdından rozet – etiket yapma – Eski kıyafetleri süsleme... – Eskileri kullanarak, yeni ürün elde etme	**YÇ-I/B1** Öğretmen desteği ile etrafında bulunan nesneleri/varlıkları kullanarak kendi yaratıcılığını kullanır; **YÇ-I/B2** Öğretmen teşviği ile önceden kullanılmış nesneleri farklı amaçlar ve tekrar kullanabilmesi için nesenleri yeniler, aynılarını farklılaştırarak kullanır (geri dönüşüm).
YÇ-I/C Dekorasyon ve tasarım becerilerini geliştirebilme ve ilgiyi artırabilme	– Dekorasyon/süsleme yapıyoruz – Moda defilesi – Bilişim/eğitim yazılımları kullanma – Dekorasyon/tasarım için mühürleme yapma ve arklı şekiller kullanarak, şekillerin tekrarı ile dekorasyon elde etme – Kolaj ile dekorasyon/tasarım yapma (kompoziyon kullanımı)	**YÇ-I/C1** Verilen görev esnasında doğru grafomotorik hareketler için sunulan talimatları yerine getirmeye çalışır ve dekorasyon/tasarımda kullanılan araç-gereçleri ve materyalleri doğru şekilde kullanır; **YÇ-I/C2** Öğretmenin sunmuş olduğu yardım ile var olan nesneleri/varlıkları dekorasyon/tasarım yapar (broşür, kağıttan rozet hazırlama, kağıt, vb...); **YÇ-I/C3** Öğretmen desteği ile sınıfın dekorasyonunu/tasarımını yapar; **YÇ-I/C4** Dekorasyon ve tasarım için bilişim teknoloji yazılımlarını kullanır (paint programında çizim yapar, çıktısını alıp malzemeyi yapışkan ile sabitleştirmeye çalışır).
YÇ-I/Ç Çevresinde her gün görmüş olduğu varlıkların/nesnelerin (süslemeler, renkler, motifler, çizimler) sanat/resim özelliklerini değerlerini tahmin edebilme	– Varlıklarda/nesnelerde görülen desenleri tahmin etme oyunlarını oynama	**YÇ-I/Ç1** Desenli olan nesneleri tanır ve kullanılan elementlere dikkat eder (süsleme, desenler...);
YÇ-I/D Doğal malzemelerden ve çevredeki nesnelerden ritmik çocuk müzik enstrümanları (ahşap ritim çubuğu, zil üçgen, çıngırdaklar) yapmak için teşvik edebilme	– Bizim enstrümanlarımız-Yetenekli eller – Doğal malzemelerden ve çevredeki nesnelerden ritmik çocuk müzik enstrümanları yapma	**YÇ-I/D1** Öğretmen yardımı ile çocuk müzik enstrümanları yapar.
YÇ-I/E Doğal malzemelerden yapılan müzik enstrümanlarını kullanabilme/çalabilme	– Ritmik çocuk müzik enstrümanları hazırlama ve müzik oyunu oynama – Ritimi takip et!	**YÇ-I/E1** Hazırlanan müzik enstrümanların yardımıyla farklı ve eşit zamanlarda gruplara katılarak ayak uydurma ve enstrümanı kullanır.

YÇ-I/F Dindediği müziğe göre dans edebilme	– Dinler ve dans eder – "Karların dansı" beseteci Kold Debisi – Doğum günü eğlencesi	**YÇ-I/F1** Müziğin ritmine göre nasıl dans edeceğini bilir, müziğe ayak uydurmaya çalışır.
YÇ-I/G Halk oyununu oynama becerisini kazanabilme	– Halk oyunu: "Düz Halay" (basit adımlar içeren halk oyunu) Halk oyunu bir örnek olarak verilmiştir, her öğretmen çocukların yaş seviyesini göz önünde bulundurarak kendi seçtiği halk oyunu ve müzik oyunlarını seçebilir	**YÇ-I/G1** Halay çekme adımlarını taklit eder ve verilen yönergelerini takip eder; **YÇ-I/G2** Düz halay çekme için adımları doğru uygular ve oynar; **YÇ-I/G1** Düz halay oyununu oynar.
YÇ-I/Ğ Duygularını renkler ile ifade edebilme;	– Bahar çiçeği – Yılbaşı masalı (peri masalı) – Tatile gidiyoruz	**YÇ-I/Ğ1** Dinlediği müziği resim/çizim yapma yoluyla hissetiği duygularını renklerle ifade etmeye başlar.
YÇ-I/H Belirli nedenlerden/günlerden dolayı kendini müzik ve şarkılar ile ifade edebilme	**Müzik Oyunu** – "Müzik sandalyesi" – Doğum günü, mevsimler, yeni yıl – Müzikli eğlence etkinlikleri yapma	**YÇ-I/H1** Belirli günlerde şarkı söyler, dans eder ve enstrüman kullanır.
YÇ-I/J Belirli neden ve günlerde kendini resim ile ifade edebilme	– Tebrik kartı hazırlama, hediye eşyayı süsleme...	**YÇ-I/J1** Belirli neden ve günler için resim, boyama, model ve baskı yapar.

BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ

ÖĞRENME/PROGRAM KONULARI:	Yıllık ders süresi *(tüm öğrenme/program konularına göre dağılım)*
TEMEL (DOĞAL) HAREKET BECERİLERİ	24
ATLETİZMİN ALFABESİ	16
JİMNASTİĞİN ALFABESİ	16
RİTİM VE DANS	16
OYUNLAR	24
ALTERNATİF ÇEVREDE (EK) HAREKET KONULARI	12

BİRİNCİ SINIF BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ DERSİ GENEL AMAÇLAR

Öğrenci:

- Temel yürüyüş becerilerini geliştirebilme (doğal yürme hareketleri (loko-motor beceriler), manipülatif davranışlar, loko-motor becerileri kapsamayan hareketler);
- Bireyde temel şekilleri edinebilme ve geliştirebilme; çeşitli hareket kategorilerinden motor becerilerini sağlayabilme;
- Öğrenilen motor/hareket becerilerin kavramları hakkında bilgi ve beceri sahibi olabilme;
- Fiziksel etkinliklere katılım yoluyla kişiler arası ilişkileri ve sosyal davranışları geliştirebilme;
- Fiziksel etkinliklere katılım yoluyla kişisel becerileri geliştirebilme;
- Bedensel gelişim için olumlu bir tutum oluşturma ve motor becerilerinin gelişimini sağlayabilme (kalp-solunum dayanıklığı, kas kuvveti, esneklik kas dayanıklığı...);
- Fiziksel etkinliklere/aktiviteye katılma yoluyla sağlıklı ve aktif bir yaşam tarzının kavramları hakkında bilgi sahibi olabilme
- Sağlığını geliştirmeye yönelik alışkanlıklar kazanabilme.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: TEMEL (DOĞAL) HAREKET BECERILERI (THB)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
THB-I/A Alanda dizilme ve sıralanmanın temel türlerini/biçimlerini kavrayabilme	– Sırada, dizede, çember halinde sıra yapabilme – Düz ve daire şeklinde sıra oluşturma – Çeşitli hareketli oyunları uygulayarak dizilme, sıra, çember şeklinde (balon, dallarda kuşlar, trenler...) oyunlar oynama – Sıra türlerini kullanrak hareket etme (tren..)	**THB-I/A1** Sırada durur; **THB-I/A2** Dizeler halinde durur; **THB-I/A3** Kendi sırasında hareket eder; **THB-I/A4** Çember içinde durur; **THB-I/A5** Verilen işarete gore sağa veya sola doğru yönünü değiştirir.
THB-I/B Temel hareketleri, egzersizleri uygulayabilme	– Taklit yoluyla vücudun bir bölümünü şekillendiren egzersizler yapma (tik-tak, elma toplama, kırlangıçlar, uçak, güneşin görünümü, şekiller yapma, gündüz-gece...) – Doğal hareketler: Farklı şekilde yürümeler, farklı	**THB-I/B1**[2] Duruş, doğal duruş, kartal duruşu gibi etkinliklerini kol hareketleri ve taklit yoluyla gerçekleştirir. **THB-I/B2** Bükülme, sürünme, sapma, eğilme vücut duruş işlemlerini yaparak, eğilme, planör, geriye doğru duruş hareketlerini taklit yoluyla gerçekleştirir.

[2]Doğal duruş: Vücudun dik duruma getirilmesi kollar omuz izasına gelecek şekilde dik tutma.
Öne doğru duruş: Vücudun dik duruma getirilmesi ve kolları öne veya geriye doğru tutma.
Bacaklar kapalı ayakta duruş: Bacaklar bitişik kollar yanlarda gövdeye paralel, baş ve gövde dik duruma gelme.
Bacaklar açık ayakta duruş: Ayaklar omuz genişliğinde açık, kollar yanda gövdeye paralel, baş ve gövde dik olarak yapılan duruş. Vücut ağırlığı her iki bacakta da eşittir.
Kartal duruşu: Bacaklar açık ayakta duruşta, gövde öne bükülerek yere paralel konuma getirme.
Geriye doğru duruş: Vücudun dik duruma getirilmesi ve vücudu geriye doğru tutma.
Eğilme duruşu: Vücudun yana doğru eğilmesi, kollar omuz hizasında açık, gergin ve yere paralel hale getirme.
Planör duruşu: Vücut ayak ağırlığı tek bacak üzerinde durma ve diğer bacağı gergin olarak yukarıya kaldırma.
Adım duruş: Vücudun, öne adım atarak, ayakta durma durumu.
Geriye doğru adım duruşu: Vücut dik, tek ayağı kaldırarak geriye doğru uzatma.
Yana doğru adım duruşu: Vücudun dik duruma getirilmesi ve tek ayağı kaldırarak yana doğru germe/uzatma.

	ağırlıklar taşıyarak yürüme, yuvarlanma, farklı araç gereçleri kullanarak yürüme – Doğru duruş ile farklı yürüyüş etkinlikleri yapma ve çalışma biçimlerini uygulama (tempo tutarak ve ritmi sağlayarak farklı hız göterme ve alanda yön değiştirme) – Farklı yönlere farklı nesneleri atma, yakalama – Zemin üzerinde dizilmiş değişik araç-gereçler üzerinde yürüme, koşma, yerinden atlama, galop atlayışı, çocuk sıçramaları, halat veya ipte atlama, lastik ile oyunlar oynama – Parmaklıklara çıkıp inme (İsveç sandığını kullanma) – Farklı yüzey ve farklı yönlere doğru yuvarlanma – Grup halinde farklı boyutlarda farklı ağırlıkları tek-tek ya da çiftler halinde kaldırma ve farklı yere taşıma – Çeşitli şekil ve pozisyonlarda halat çekme ve aynısını durduma – Parmaklıklara asılma, sallanma ve aralarda dönme – Değişik materyal, araç-gereçlerlerin arasından geçme – Farklı yollar ve alanlar içinde sürünme işlemini gerçekleştirme – Vücudun şekillendirilmesi için çiftler halinde değişik pozisyonlarda egzersizler yapma	**THB-I/B3** Adım duruş, geriye doğru adım, öne ve yana doğru adım atma etkinliklerini, ayak-bacak hareketlerini taklit yoluyla gerçekleştirir.
THB-I/C Farklı alan ve pozisyonlarda hareketlerin doğal şekillerini gerçekleştirme becerisi kazanabilme		**THB-I/B1** Farklı hızlarda yürüyor ve yön değiştirir; **THB-I/B2** Vücudunu kontrollü şekilde hareket ettirir; **THB-I/B3** Farklı hızlarda koşup, aynı anda yön değiştirir; **THB-I/B4** Tüm vücudunu kontrol altında tutup koşmaya çalışır; **THB-I/B5** Farklı yönlerde değişik nesneleri atar, yakalar; **THB-I/B6** Hareket halinde ve yerinde atlamalar yapar (ileri, geri, yana doğru); **THB-I/B7** Parmaklıklara binme ve inme etkinliği yapar ve değişik egzersiz aletleri kullanır; **THB-I/B8** Farklı yüzey ve boyutlarda yuvarlanmaya çalışır; **THB-I/B9** Çeşitli boyutlarda farklı ağırlıkları taşır; **THB-I/B10** Farklı pozisyonlarda olan nesneleri itip, çekme işlemini yapar; **THB-I/B11** Farklı parmaklıklarda asılma işlemini yapar; **THB-I/B12** Vücudun kısımlarını ve tüm vücudunu kontrollü hareketi ile çeşitli araç gereçlerden geçer; **THB-I/B13** Vücudun kısımlarını ve vücudun kontrollü hareketi ile çeşitli/farklı yüzeylerden sürünerek geçer; **THB-I/B14** Temel doğal hareket biçimlerinin kullanımında öngörülen araç gereçleri tanır.

THB-I/Ç Doğal hareket şekillerini yaparak motor hareketlerini geliştirebilme	– Farklı yürüyüşleri, farklı ortamlarda koşu, atma yakalama, tırmanma, asılma, sürüklenme gibi motorik oyunlar oynama	**THB-I/Ç1**[3] Hareketlerinde hız değişikliği gösterir; **THB-I/Ç2** Hareket dayanıklığında değişiklik gösterir; **THB-I/Ç3** Hareket sırasında tüm vücudun koordinasyonunda değişiklik göstermeye çalışır; **THB-I/Ç4** Değişik hareket ve pozisyonlarda dengeyi sağlar ve dengeyi korur; **THB-I/Ç5** Vücudun tümünde ve vücudun belirli bölgelerinde güç değişikliği gösterir; **THB-I/Ç6** Vücudun her kısmında esnek davranışlar yapar ve değişiklik gösterir.
THB-I/D Doğal hareket şekillerini yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme		**THB-I/D1** Oyun esnasında olumlu duygular geliştirir; **THB-I/D2** Doğal haereket türlerini/şekillerini biçimlerini uygulama sırasıdna kendine güvenini arırır; **THB-I/D3** Doğal hareket türlerini/biçimlerini uygulama esnasında ısrarcı ve dayanıklı davranışlar sergiler.
THB-I/E Doğal hareket şekillerini yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**THB-I/E1** Grup içinde işbirliği yapar ve arkadaşlık duygularını gösterir; **THB-I/E2** Fair-play kuralları ve oyun kurallarına karşı saygı gösterir.
THB-I/F Doğal hareket şekillerini yaparak sağlıklı alışkanlıklar ve güvenilir davranışlar sergileyebilme		**THB-I/F1** Sağlıklı besinin ne olduğunu bilir; **THB-I/F2** Düzenli bir şekilde egzersiz yapar; **THB-I/F3** Vücudunu düzgün tutar; **THB-I/F4** Fiziksel aktiviteler sırasında davranış kurallarına saygı duyar; **THB-I/F5** Egzersizler yaptığı ortamın korur.

[3]Antrometrik özelliklerin tahmini ve motorik becerilerin değerlendirilmesi için standardize edilmiş testler uygulama ve bu şekilde çocukların fiziksel uygunluklarını ve aktivite düzeyleri kapsamlı bir şekilde değerlendirme ve raporlama işlemi gerçekleşir (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: ATLETİZMİN ALFABESİ (AA)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
AA-I/A Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareketleri geliştirebilme/tanıyabilme	– Koordinasyonu sağlayarak yürüme ve koşma – Yürüyüş, koşmada koorrdinasyonu sağlayarak belirli ritim ile hareket etme ve yön değiştirme – Ağırlıkk taşıyarak yürüme ve koşma – Sınırlanmış alanda koşma ve yürüme – Belirli hedefe doğru koşma – Verilmiş farklı görevleri yerine getirme için yürüme ve koşma hareketlerini kullanma – Anında ve hızlı tepki verebilme oyunları oynama – Yerinde durarak farklı atlama stilerini kullanma etkinliklerini yapma: tek ayak üzerinde atlama, yerinden sıçrama, iki ayak üzerine atlama ve iki ayak ile yerinden sıçrama – Farklı engelleri aşabilmek için atlama – Tek yönlü ve iki yönlü belirli mesafelere atlama – Farklı nesneleri farklı şekillerde atma – Belirlenmiş hedeflere değişik nesneleri (farklı boyutlarda toplar, frizbi çember, basket) belirli	**AA-I/A1** Atletik alfabenin temel hareket şekillerini adlandırır.
AA-I/B Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yapabilme		**AA-I/B1**Adımların yönünü,ritmini ve hızını değişitirerek koordinasyonu sağlar; **AA-I/B2**Koşma esnasında yönünü, ritmini ve hızını değişitirerek koordinasyonu sağlar; **AA-I/B3** Hız alarak ve yerinden iki ayak ile atlar/sıçrar; **AA-I/B4** Hız alarak ve yerinden tek ayak ile atlar/sıçrar; **AA-I/B5** Farklı ağırılıkta, kütlede, farklı şekillerde olan nesneleri/varlıkları tek el ve iki el ile atmaya/sıçramaya çalışır;
AA-I/C Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak motor hareketlerini geliştirebilme		**AA-I/C1** Hareket hızında değişiklik ve hareket dayanıklığı gösterir; **AA-I/C2** Hareket sırasında tüm vücudun koordinasyonunda değişiklik gösterir; **AA-I/C3**[4] Çeşitli hareket ve pozisyonlarda vücut dengesini sağlar; **AA-I/C4** Gücünü geliştirir, vücudunun her bölümünde güç değişikliğini gösterir;

[4] Antrometrik özelliklerin tahmini ve motorik becerilerin değerlendirilmesi için standardize edilmiş testler uygulama ve bu şekilde çocukların fiziksel uygunluklarını ve aktivite düzeyleri kapsamlı bir şekilde değerlendirme ve raporlama işlemi gerçekleşir (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

	hedeflere (hedef, gol, basket potası, belirlenmiş alan, çöp kutusu, kutu vb...) atma – Temel oyunlar ve iştafet oyunlarını koşma, atlama ve atma ile oynama	**AA-I/C5** Esnekliği artırır, vücudun her bölümünün esnekliğinde değişiklik gösterir.
AA-I/Ç Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme		**AA-I/Ç1** Atletiğin temel hareketlerini ısrar ederek, azim göstererek yapar; **AA-I/Ç2** Temel atletik hareketlerinin gerçekleşmesinde kendine güveni artar, özgüven hareketleri gösterir; **AA-I/Ç3** Atletizmin temel hareketlerini gerçekleştirmede disiplinin önemini bilir ve disiplini sağlar.
AA-I/D Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**AA-I/D1** Atletizmin temel hareketlerini gerçekleştirmede, davranıış kurallarını saygılar ve aynılarını kullanır.
AA-I/E Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak sağlıklı alışkanlıklar geliştirebilme ve alanda güvenli hareketler gösterebilme		**AA-I/G1** Sağlıklı yaşam alışkanlıklarının neler olduğunu bilir; **AA-I/G2** Kişisel hijyen alışkanlıklarına sahiptir; **AA-I/G3** Spor kıyafetlerinin hijyenine dikkat eder.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: JİMNASTİĞİN ALFABESİ[5] (JA)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
JA-I/A Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareketleri geliştirebilme/tanıyabilme	– Vücudun düzgün duruşu ile jimnastik adımları/hareketleri yapma – Müzik ve değişik araç gereçler ile egzersizlerde bulunma (sopalar, bantlar, halatlar, çemberler, mengeneler,toplar) müzik ve araç gereçler olmadan egzersizlerde bulunma – Hayvanların taklidini yaparak jimnastik yapma (sırt üstü yatma, dört ayaklı yürüyüş, çekme, sürüklenme, yuvarlanma ve tırmanma) – Çiftler arası jimnastik egzersizleri yapma (ileri ve geriye doğru sallanma, zemin egzersizleri, yan oturma, ayağın hücresel konumuna kadar kıvrılarak oturma, ileri ve geri sarma) – Asılmalar (karışık ve düz) kısa mesafede bulunan parmaklıklara asılma ve etrafta dönme, ikili şekilde asılma ve dönme, daha yüksek parmaklıklara asılma ve geri dönme, sağ ve sol parmaklıklara asılma – Sırt ve sırt dayanakları (karışık) ön ve arka hareketler ileri, arkaya, yana sırt üstü dönme	**JA-I/A1** Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareketleri adlandırır/tanımlar.
JA-I/B Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yapabilme		**JA-I/B1** Düz yüzeyde vücudun jimnastik duruşunu sağlar; **JA-I/B2** Vücudunun gelişmesi için kendi düşündüğü hareketleri müzik eşliğinde veya müziksiz göstermeye çalışır; **JA-I/B3** Hayvan veya varlıkların hareketlerinin taklit eder; **JA-I/B4** Doğru bir şekilde alanda yuvarlanır; **JA-I/B5** Oturarak salanır; **JA-I/B6** Öne doğru takla atmaya başlar; **JA-I/B7** Farklı parmaklıklarda asılmaya çalışır; **JA-I/B8** Belirlenmiş çizgi üzerinde yürür; **JA-I/B9** Kısa İsveç sandığının üzerinden atlar; **JA-I/B10** Jimnatikte kullanılan araç-gerçlerini bilir ve kullanır.
JA-I/C Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak motor hareketlerini		**JA-I/C1** Hareket hızında[6] değişiklik gösterir; **JA-I/C2**Hareket dayanıklığında değişiklik gösterir;

[5]Jimnastik alfabesinde bulunan temel kavramlar sözlüğü: Asılma: Vücud ağırlığının, kollar, bacaklar ya da bir başka vücut bölümünde asılı tutulması.
Asılma-dayanma Üzerinde asılma ve dayanma alıştırmaları yapılan yatay demir, koşut ağaç vb. araçlar. Vücut ağırlığının gergin ya da bükülü kollar üzerine dayalı ve askıda bulunduğu durum.
[6] Antrometrik özelliklerin tahmini ve motorik becerilerin değerlendirilmesi için standardize edilmiş testler uygulama ve bu şekilde çocukların fiziksel uygunluklarını ve aktivite düzeyleri kapsamlı bir şekilde değerlendirme ve raporlama işlemi gerçekleşir (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

geliştirebilme	– Engelleri aşarak yan ve düz atlamalar yapma – Denge egzersizleri, çizgi üzerinde sağa, sola, yana geri yürüme – İsveç sandığı üzerinde sağa ve sola doğru yürüme – Yerinden tek ayak ile atlama, tek ve iki ayak ile atlama – İsveç sandığında ya da minder üzerinde tek ayak ve iki ayak ile atlama etkinlikleri yapma – Engeleri aşma oyununu oynama	**JA-I/C3** Hareket sırasında tüm vücudun koordinasyonunda değişiklik gösterir; **JA-I/C4** Çeşitli pozisyon ve hareketlerde dengeyi korumaya çalışır; **JA-I/C5** Vücudun her bir bölümünün ve tüm vücudun gücünde değişiklik gösterir; **JA-I/C6** Vücudun her bölümünde estetik ve esnek değişiklik gösterir.
JA-I/Ç Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme		**JA-I/Ç1** Jimnastiğin temel hareketlerini ısrarcılıkla gerçekleştirir; **JA-I/Ç2** Temel jimnastik hareketlerinin gerçekleşmesinde özgüven hareketleri gösterir; **JA-I/Ç3** Jimnastiğin temel hareketlerini gerçekleştirme esnasında disiplini sağlar.
JA-I/D Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**JA-I/D4** Jimnastik alfabesindeki temel hareketlerini gerçekleştirmede davranıış kurallarını sağlar.
JA-I/E Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak sağlıklı alışkanlıklar geliştirebilme ve alanda güvenli hareketler gösterebilme		**JA-I/E1** Kişisel hijyen alışkanlıklarına sahiptir; **JA-I/E2** Spor kıyafetlerinin hijyenine dikkat eder; **JA-I/E3** Farklı durumlarda atması veya yapması gereken hareketleri bilir; **JA-I/E3** Alanda güvenilir bir şekilde hareket eder.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: RİTİM VE DANS[7] (RD)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme Kazanımları**
Öğrenci		
RD-I/A Halk oyunları ve danslarda ritim ve basit hareketlerini gösterebilme/tanıyabilme	– Ritim ile tanışma – Müzik eşliğinde tempoyu değiştirerek yürüyüşü ve ritmi değiştirme (el çırparak) – Yön değiştirerek ritmik yürüme ve koşma – Müzik eşiliğinde serbest hareketler yapma – Müzik eşliğinde hayvan hareketlerini taklit ederek ritim hareketlerini gösterme – Yerinde ve alanda hareket etme (danslar, dönme, dairesel şekilde yerinde dönme) – Vücudun tüm kısımlarını harekete geçirme – Müzik eşliğinde basit kompozisyonlara ayak uydurma – Basit dansları tek başına ve çiftler halinde uyumlu bir şekilde gerçekleştirme ve şarkı eşliğinde gerçekleştirme – Şarkının seçimi doğum yerine özgü olan temel halk oyunlarını oynama – Ritmik ve estetik dans hareketlerini kullanarak	**RD-I/A1 Ritim** ile gerçekleştirilen basit halk oyunlarının hareketlerini ve modern dans kareketlerini adlandırabilme.
RD-I/B Halk oyunları ve dans hareketlerini ritim ile gerçekleştirerek halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yapabilme		**RD-I/B1** Motor hareketlerini müzik eşliği olmadan ritim ile gerçekleştirir; **RD-I/B2** Motor hareketlerini müzik ve ritim eşliğinde gerçekleştirir; **RD-/B3** Basit çocuk danslarını gerçekleştirir; **RD-/B4** Basit dans oyunlarını gerçekleştirir; **RD-I/B5** Basit halk oyunlarını gerçekleştirir.
RD-I/C Halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yaparak motor hareketlerini geliştirebilme		**RD-I/C1** Belirli hızda basit dans ve oyunları gerçekleştirir; **RD-I/C2** Dans ve oyunlarda dayanıklık gösterir; **RD-I/C3** Düzenli hareketler ile basit dans ve oyunlarını gerçekleştirir; **RD-I/C4** Hareketleri gerçekleştirme esnasında dengeyi korur; **RD-I/C5** Dans ve oyun esnasında vücudun her bölümünün esnekliğinde değişiklikler gösterir.

[7]Dans: Müzik temposuna uyum sağlayarak, estetik değer taşıyan düzenli vücut hareketleri yapma.
Tempo: Kompozisyon veya bir müzik parçasındaki bölümlerin hızı.
Ritim: Farklı zaman ve ses tonlarının akışı.

RD-I/Ç Halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme	işbirliği, dayanışma, sorumluluk ve olumlu davranışlar sergileme ve olumlu duyguları geliştirmek için etkinlikler düzenleme	**RD-I/Ç1** Dans oyunlarıyla olumlu duygularını ifade eder; **RD-I/Ç2** Çocuk danslarında, dans oyunlarında, halk oyunlarında azim gösterir; **RD-I/Ç3** Ritmik hareketleri gerçekleştirme konusunda kendine güven gösterir ; **RD-I/Ç4** Estetiksel/esnek hareketleri tanır.
RD-I/D Halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**RD-I/D1** Basit dans, oyun danslarını gerçekleştirme sırasında davranış kurallarına saygı gösterir; **RD-I/D2** Grup içerisinde gerçekleştirilen basit dans, oyunlarında arkadaşlığı ile işbirliği içindedir; **RD-I/D3** Basit danslarda, oyunlarda olumlu duygular ifade eder.
RD-I/E Halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yaparak sağlıklı alışkanlıklar geliştirebilme/kazanabilme		**RD-I/E1** Düzenli egzersiz yapar; **RD-I/E2** Vücud duruşunu düzgün ve doğru kullanır; **RD-I/E3** Kişisel hijyen alışkanlıkları gösterir.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: OYUN (O)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
O-I/A Temel ve iştafet oyunlarını oynama esnasında temel doğal hareketlerini yapabilme	- Temel iştafet oyunları oynama - Balon oyunları (atma, yakalama) - Vücudun farklı bölümleri ile farklı ebatlarda, farklı şekilerdeki toplar ile oyun oynam - Farklı topları, farklı şekillerde döndürme - Yön değiştirerek, alanda topu sürme - Bir ve iki elle yerde ve hareket halindeyken çeşitli topları atma - Yerinde ve harekette bir ve iki el yardımı ile farklı topları yakalama - Bir ve iki elle yerde ve hareket halindeki topların geri çevrilmesi - Top ile temel iştafet oyunları oynama - Grup halinde basit küçük top oyunları - Atma, yakalama, tutma ile çeşitli top oyunlarını gerçekleştirme	**O-I/A1** Basit motorik hareketleri gerçekleştirir; **O-I/A2** Koşu ile basit motorik hareketleri gerçekleştirir; **O-I/A3** Temel motorik oyunları gerçekleştirir/ atlama ve sıçrama hareketlerini yapar; **O-I/A4** Atma ve yakalama ile temel motorik oyunlara katılır; **O-I/A5** Temel basit iştafet oyunlarını oynar; **O-I/A6** Temel iştafet oyunlarında doğal yürüme hareketlerini ve değişik yürüme hareketlerini birleştirerek bir uyum içinde gerçekleştirir.
O-I/B Oyunları oynama esnasında motor hareketlerini geliştirebilme		**O-I/B1** Hareket hızında değişiklik gösterir; **O-I/B2** Hareket dayanıklığında değişikliği gösterir; **O-I/B3** Hareket sırasında tüm vücud kordinasyonunu kullanmaya çalışır; **O-I/B4**[8] Çeşitli pozisyon ve hareket ile dengeyi sağlar; **O-I/B5** Vücudun belirli kısımlarında güç değişikliği gösterir; **O-I/B6** Vücudun belirli bölgelerinde esnekliği kullanarak, hareketler gösterir.

[8] Antrometrik özelliklerin tahmini ve motorik becerilerin değerlendirilmesi için standardize edilmiş testler uygulama ve bu şekilde çocukların fiziksel uygunluklarını ve aktivite düzeyleri kapsamlı bir şekilde değerlendirme ve raporlama işlemi gerçekleşir (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

O-I/C Oyunları oynama esnasında psikolojik nitelikler geliştirebilme	- Farklı top oyunlarda tutma, atma, fırlatma topu geri çevirme ile oyunları gerçekleştirme - Topu ve farklı nesneleri belirli hedefe ulaştırmak için engelleri aşma	**O-I/C1** Oyun esnasında duygularını ifade edebilir (oyunda kazanmanında, kaybetmeninde doğal olduğunu bilir).
O-I/Ç Oyunları oynama esnasında sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**O-I/Ç1** Oyunlarda davranış kurallarına saygı duyar; **O-I/Ç2** Oyun esnasında arkadaşları içinde işbirliği gösterir; **O-I/Ç3** Grupta arkadaşlarına destekçi tavırlar sergiler; **O-I/Ç4** Oyunda olumlu duyguları ifade eder/sergiler.
O-I/D Oyunları oynama esnasında alanda/ortamda güvenli hareketler ve sağlıklı alışkanlıkları gösterebilme		**O-I/D1** Egzersizlerini düzenli olarak gerçekleştirir. **O-I/D2** Kişisel hijyen alışkanlıklarını gösterir; **O-I/D3** Spor kıyafetlerinin bakımına ve temizliğine özen gösterir; **O-I/D4** Hareket esnasında farklı durumlara zamanında tepki verir; **O-I/D5** Alanda/ortamda güvenli bir şekilde hareket eder.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: ALTERNATİF (EK) ORTAMLARDA HAREKET ETME[9] (AOHE)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
AOHE-I/A Farklı alanlarda/ortamlarda doğal hareketler ile tanışabilme	- Yüzme: Oyun biçiminde su aktivitelerini geliştirme, suda kalma direncini ayarlamak, su altında nefes tutma ve bırakma, su altında gözleri açma ve etrafı seyretme, başını suya daldırması, çok derin olmayan suda ayak atlaması, sığ suda oynanabilecek ve önceden seçilen oyunlarda egzersizlerin yaparak ilgilerin artırılması - Kış etkinlikleri/aktiviteleri - kar oyunları, kızak, buz pateni, (kayak antremanı, kayaklara alışma, kayaklar ile hareket etme, yokuş aşağıya doğru kayak yapma, yana doğru kayma, hareket yönünü değiştirmenin temel biçimlerini öğrenebilme) - Sürüş - paten, bisiklet (iki veya üç tekerlekli)ve trotinet sürme etkinlikleri	**AOHE-I/A1** Su içinde etkinliklere katılır; **AOHE-I/A2** Kış aylarındanda yapılacak etkinlikler esnasıda dengesini korur (farklı koşullar altında kayak yapma, kızakla kayma); **AOHE-I/A3** Trorineti sürmeye başlar; **AOHE-I/A4** Bisiklet sürmeye başlar; **AOHE-I/A5** Paten sürmeye başlar; **AOHE-I/A6** Doğada yürüyüş yapmaya başlar; **AOHE-I/A7** Oryantasyon şeklinde hareketlerini yapmya başlar. **AOHE-I/A8** Yardım alarak yapay kayalara tırmanmaya başlar.
AOHE-I/B Farklı ortamlarda doğal hareketler yaparak motor davranış/becerilerini geliştirebilme	- Yürüyüş, alanda bulunma, oryantasyon hareketleri ve yapay kayalarda tırmanış yapma	**AOHE-I/B**1Hareket hızında değişiklik gösterir;[10] **AOHE-I/B**2Hareket dayanıklığında değişikliği gösterir.; **AOHE-I/B3**Hareket sırasında tüm vücud koordinasyonunda değişikliği gösterir.; **AOHE-I/B4** Değişik pozisyon ve hareketlerde dengeyi korur;

[9] Düzenlenen etkinlikler okulun bulunduğu çevre ve sunmuş olduğu koşullarını göz önünde bulundurarak düzenlenmelidir (okulun doğal altyapısı, ortamı göz önünde bulundurulmalıdır)
[10]Antrometrik özelliklerin tahmini ve motorik becerilerin değerlendirilmesi için standardize edilmiş testler uygulama ve bu şekilde çocukların fiziksel uygunluklarını ve aktivite düzeyleri kapsamlı bir şekilde değerlendirme ve raporlama işlemi gerçekleşir (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

		AOHE-I/B5Vücudun her bölümünde ve tüm vücudunda değişikliği gösterir; **AOHE-I/B6** Vücudun her bölümünde esnekliği gösterir.
AOHE-I/C Farklı ortamlarda doğal hareketler yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme		**AOHE-I/C**1 Çevrede yapılan faaliyetlerin katılımında olumlu duygular ifade eder; **AOHE-I/C2** Yapılan kış etkinliklerinde olumlu duyguları sergiler; **AOHE-I/C3** Trotinet, paten, bisiklet sürüşünde olumlu duygular sergiler; **AOHE-I/C4** Doğada yapılan yürüyüşlerde olumlu duygular sergiler; **AOHE-I/C5** Yönlendirme hareketlerinde olumlu duygular sergiler; **AOHE-I/C6** Yapay kayalara tırmanma etkinliklerinde/faaliyetlerinde olumlu duyguları sergiler; **AOHE-I/C7** Farklı ortamlarıda hareket ederek davranış kurallarına saygı gösterir; **AOHE-I/C8** Arkadaşlarıyla işbirliği içerisindedir.
AOHE-I/Ç Farklı ortamlarda doğal hareketler yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**AOHE-I/Ç1** Davranış kurallarına saygı gösterir; **AOHE-I/Ç2** Verilen görevlerin gerçekleşmesinde katkıda bulunur.
AOHE-I/D Farklı ortamlarda doğal hareketler yaparak güvenli hareketler ve sağlıklı alışkanlıklar sergileyebilme		**AOHE-I/D1** Etrafına/ortama ve çevreye dikkat eder; **AOHE-I/D2** Spor kıyafetlerinin bakım ve temizliğine özen gösterir; **AOHE-I/D3** Hareket esnasında farklı durumlara zamanında tepki verir; **AOHE-I/D4** Alanda güvenli bir şekilde hareket eder.