İKİNCİ SINIFLAR İÇİN YENİ ÖĞRETİM PROGRAMI

Örnek-öneri

Nisan, 2018

IÇERIK

İKİNCİ sınıf öğretim amaçları 4

Özel amaçlar, Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler ve Öğrenme kazanımları 5

İKİNCİ SINIF ÖĞRETİM PROGRAMI DERSLERİNİN AÇIKLAMASI 6

ANA Dili DERSİ (makedonca/arnavutça/türkçe/sırpça dersi) 6

İNGILIZCE DERSİ 7

MATEMATİK 8

ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA 9

SANAT EĞİTİMİ 10

BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ 11

YENI öğretim programlarında kültürler arası yaklaşım 12

İKİNCİ SINIFLAR İÇİN YENİ ÖĞRETİM PROGRAMI 14

МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК 14

Општи цели на наставата по македонски јазик од второ одделение 15

Програмско подрачје: КОМУНИКАЦИЈА И ЈАЗИК (КЈ) 16

Програмско подрачје: ЛИТЕРАТУРА (Л) 21

Програмско подрачје: МЕДИУМСКА КУЛТУРА (МК) 23

Програмско подрачје: ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ (ПЧП) 26

GJUHË SHQIPE 30

Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës gjuhë shqipe për klasën e II: 30

Fusha programore: KOMUNIKIM DHE GJUHË (KGJ) 31

Fusha programore:LETËRSI (L) 36

Fusha programore: KULTURA E MEDIES (KM) 39
Fusha programore: PËRGATITJA PËR SHKRIM LEXIM FILLESTAR (SHLF) 41
TÜRKÇE DERSİ 44
İKİNCİ sINIF TÜRKÇE DERSİ GENEL AMAÇLARI 44
Öğrenme Alanı: İLETİŞİM VE DİL (İD) 45
Öğrenme Alanı: EDEBİYAT (E) 51
Öğrenme Alanı: MEDYA KÜLTÜRÜ (MK) 54
Öğrenme Alanı: OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK (OYH) 57
İNGİLİZCE DERSI 60
İKİNCİ SINIF İNGİLİZCE DERSİ GENEL AMAÇLARI 60
Öğrenme Alanı: SÖZCÜK BİRİMLERİ (SB) 61
Öğrenme Alanı: ANLAMA VE DİLİ KULLANMA (ADK) 64
Öğrenme Alanı: BECERİLER (B) 65
Öğrenme Alanı: KÜLTÜREL BİLİÇLENME VE YETERLİLİK KAZANMA (KBYK) 67
MATEMATIK 68
İkinci sınıf matematik dersi genel amaçları 68
Öğrenme Alanı: ÇEVREMİZDEKİ MATEMATİK (ÇM) 69
Öğrenme Alanı: SAYILAR (S) 70
Öğrenme Alanı: ÖLÇME VE VERİLERLE ÇALIŞMA (ÖVÇ) 75
ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA 77
İKİNCİ SINIF ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA DERSİ İÇİN GENEL AMAÇLAR 77
Öğrenme/Program Konusu: BEN VE DİĞERLERİ (BD) 78
Öğrenme/Program Konusu: KENDİME VE ÇEVREME ÖZEN GÖSTERİYORUM (KÇÖG) 82

Öğrenme/Program Konusu: ÇEVREMİ VE DOĞAYI ARAŞTIRIYORUM (ÇDA) 85
Öğrenme/Program Konusu: ALAN VE ZAMANDA YÖN BULMA (AZYB) 89
SANAT EĞİTİMİ 91
İKİNCİ SINIF SANAT EĞİTİMİ DERSİ İÇİN GENEL AMAÇLAR 91
Öğrenme Alanı: GÖRSEL SANATLAR (GS) 92
Öğrenme Alanı: MÜZİK VE SAHNE OYUNLARI (MSO) 96
Öğrenme Alanı: YARATICI ÇALIŞTAYLAR (YÇ) 98
BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ 101
İKİNCİ SINIF BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ DERSİ GENEL AMAÇLAR 101
Öğrenme/Program Konusu: Temel (Doğal) Hareket Becerileri (THB) 102
Öğrenme/Program Konusu: ATLETİZMİN ALFABESİ (AA) 106
Öğrenme/Program Konusu: RİTİM VE DANS (RD) 107
Öğrenme/Program Konusu: JİMNASTİĞİN ALFABESİ (JA) 109
Öğrenme/Program Konusu: OYUN (O) 111
Öğrenme/Program Konusu: ALTERNATİF (EK) ORTAMLARDA HAREKET ETME (AOHE) 113

İKİNCİ SINIF ÖĞRETİM AMAÇLARI

- Okul ortamında başarılı entrgrasyonu sağlayabilme;
- Ana dilnde okuma-yazmayı geliştirebilme ve iletişim kurabilme;
- Yabancı dilde iletişim yetkinliğini geliştirebilme;
- Her çocuğun potansiyelini ve ilgilerini artırabilme;
- Doğa bilimleri alanında temel bilgi düzeylerini kazanabilme;
- Sanata yönelik ilgi ve bilgiyi geliştirebilme;
- Yaratıclığı geliştirebilme;
- Çocuktaki yeniliklere karşın merak ve ilgiyi geliştirebilme;
- Eleştirel düşünceyi geliştirebilme;
- Öğrenme yetkinliklerinin geliştirlmesi için öğrenmeyi geliştirebilme;
- Benlik duygusnu geliştirebilme ve güçlendirebilme;
- Takım/ekip çalışmasını etkinleştirebilme ve güçlendirebilme;
- Kendi kendini geliştirme, topluma sorumlu bir üye olması için sosyalleşme, iyilik ve kötülüğe dair bilgi/yansımayı teşvik edebilme;
- Matematiksel becerileri edinebilme ve bunları günlük yaşamla bağlaşatırabilme;
- Bilgisayar işaretleri ve sembollerini öğrenebilme ve aynılarını günlük yaşamla ilşkilendirebilme;
- Teknolojinin temel bilgilerini ve günlük yaşamla bağlantısnı geliştirebilme;
- İnsanların değerlerini, inançlarını ve kültürlerine karşı ilgi gösterebilme ve aynılarına saygı duyabilme;
- Grup ve grup amaçlarına karşın bağlılık duygusnu geliştirebilme;
- Kendi öncülüklerini tanıyabilmek için beceri kazanabilme;
- Diğerlerine yardım etme ve destek verebilmek için beceri kazanabilme;
- Çatışma durumlarını tanıma ve bunları çözme yollarını geliştirebilme.

Ders planı ve ders sayısı		
Öğretim dersleri	**Haftalık ders sayısı**	**Yıllık ders sayısı**
Ana Dili	5	180
Matematik	4	144
Çevremizdeki Dünya	2	72
Sanat	3	108
Beden ve Sağlık Eğitimi	3	108
İngilizce	2	72
Toplam	**19**	**689**

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	İkinci sınıf II	A	1

İKİNCİ SINIF ÖĞRETİM PROGRAMI DERSLERİNİN AÇIKLAMASI

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

İkinci sınıf Makedonca/Arnavutça/Türkçe/Sırpça dersleri için öğretim programı

İkinci sınıflara bağlı eğitim/öğretim programı, tam anlamıyla öğrencilere yöneliktir. Doğrusu teker teker olmak üzere her özel amaçta öğrencinin elde etmesi gereken başarının kaydedilmesi ve amaçların gerçekleştirilmesi sonucunda kazanımlar görülmektedir. Ortaya çıkan amaçlar doğrultularında, elde edilen kazanımlar veya beklenen sonuçlar da net bir şekilde ifade edilmiştir. Öğrencilerin başarıları somut olarak belirtilmekle birlikte, bu dönemde öğrenciden beklentiler ve kazanımlar da belirtilmektedir. Edinilmsi gereken bilgiler ve çocuk gelişimine özenle dikkat edilmesi gereken beceri ile tutumların saptanılmasına yönelik olduğu görülmektedir. Aslında öğretim programında, öğrenme sonucundaki kazanımlar ölçme odaklı olarak da sunulmuştur.

İkinci sınıflarda, Makedonca/Arnavutça/Türkçe/Sırpça dersi öğretim programında, **belirlenen amaçların devamlılığı** göze çarpmaktadır. Programda bulunan özel amaçların bazıları yineleniyor, aynı zamanda aynılarının ise derinleşmesine geliştiği ve öğrencilerin gelişim özelliklerine uyum sağladığı anlamına gelmektedir. Öğretim programında, Makedonya Cumhuriyeti'nde bulunan okullarda yürütülen farkli dillerin özellik ve karakterlerin saygılanması da vurgulanmakta. Bu, ortaya atılan amaçlar, etkinlikler ve kazanımlar açıkça ifade edildiği görülmektedir.

Program alanları birinci sınıfta olduğu gibi aynı başlıklar altında sunulmuştur:

İletişim ve dil
Edebiyat
Medya Kültürü
Okuma ve yazmaya hazırlık (ilk okuma ve yazma)

İkinci sınıfta ana dili dersin sayısı, haftada **dört dersten, beş derse** artırıldı. Bunun sebebi de ikinci snıflarda **okuma-yazma sürecinin** başlamasıdır (okur ve yazar). Buradan hareketle, program alanı olarak **okuma yazmaya hazırlık alanına** bağlı ders sayısında artış olduğu ve en kabarık şekilde hazırlandığı görülmektedir.

İletişim ve dil programı alanında özellikle yazılı ve sözlü iletişim becerilerinin gelişimine önem verilmektedir. Bu bağlamda öğrencilerin kullanacakları ve öğrenecekleri kelime/sözlüğün zenginliği özellikle vurgulandığını söyleyebiliriz. Bundan başka aynı zamanda **temel yazım kurallarının** kullanılması hakkında bol etkinlikler ve ona yönelik amaçlar hazırlanmıştır.

Edebiyat program alanında ise öğrenciler, önce çocuklara adanmış edebiyatla tanışma fırsarı bularak, aynı zamanda çocuk edebiyatına yöneltme, okutulan kitapların yazarları hakkında bilgi verilerek, **okuma tekniklerini geliştirmeye amaçlamaktadır.**
Medya kültürüne bağlı program alanında ise sunulan amaç, etkinlikler ve kazanımlar ile öğrenciler yaşlarına uygun farklı medya içeriklerini izlemekle kalmayıp, aynıları hakkında okuma alışkanlıklarını kazandırmaya çalışılmaktadır. Bu arada ek içerik, erişebilir eğitim yazılımlarından yararlanama alışkanlıkları kazandırılmaktadır. Bu bağlamda farklı kültür-sanat içerikler/konular ve olaylar hakkında bilgi edinmesi gerekmektedir.

İNGILIZCE DERSİ

İkinci sınıflara bağlı öğretim programına bağlı İngilizce dersinde, tanımlanmış **amaç** ve öğrencilerin elde etmesi gereken **kazanımlar** tam anlamıyla öğrenciye ve derse yöneliktir. Öğrencilerin elde etmesi gereken kazanım veya başarıları açık bir biçimde tanımlanmıştır. Bu şekilde hazırlanan öğretim programı ile öğrencinin beklentileri, elde etmesi gereken bilgi ve tutumları genişleterek, becerilerinin gelişimini yansıtmaktadır.

Eğitim/öğretim programına göre ikinci sınıf İngizlice dersi, haftada 2, yılda 72 ders olarak planlaştırılmıştır.
Bu bağlamda İngilizce dersi öğretim programı, **dört öğrenme/program alanı içerisinde sunulmuştur:**

- **Sözcük Birimleri**
- **Anlama ve Dili Kullanma**
- **Beceriler ve**
- **Külltürel Bilinçlenme ve Yeterlilik Kazanma**

Her öğrenme/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. Bundan başka doğrudan ileri sürülen amaçlara dayanarak öğrenme sonuçları önemle vurgulanmaktadır. Bu bağlamda amaç ve kazanımlar önem taşımaktadır. Öneri olarak sunulan etkinlikler ve stratejilerden, öğrenme ve öğretme süreçleri/teknikler yöneltme özelliği olarak hazırlanarak, öğretmenlere yardımcı olacaktır, onları daha kolay dersi gerçekleştirebilmek için yöneltecektir. Bu yönelme sürecinde öğretmene sunulan amaçların başarılı gelişmesi yönünde öğretmenin göstereceği ilgi aynı zamanda öğretmendeki yaratıcılığın da ortaya çıkmasına neden olacaktır. Öğretim programında öğretmenlere sunulan amaç, kazanımlar ve etkinliklerin dışında öğretmenlerin dikkat etmesi gereken bir nokta da öğrencilere sunulan ve verilmiş olan ödevler, çalışmalar amaç doğrultusunda olmasına dikkat edilmelidir. Öğretim programında sunulan program alanların ve onların gerçekeleşmesine bağlı zaman ve belirli bir zaman çizelgesi verilmemiştir. Çünkü, İngiliz dilinde istenilen başarı

veya kazanımların başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesi amaçların entegre edilmesi ile olabileceğini, aynı zamanda bir ders boyunca bir ya birden çok program alanın/amacın birleştirilmesine imkan verilmektedir.

Sözlük birimlerine bağlı öğrenme/program alanında verilen tematik alana dayanarak, öğrenilen ve geliştirilen kelime dağarcığı belirgin bir biçimde geliştirilmesine gidilmektedir. Bu doğrultuda yeni tematik alanların, sözcük birimleri alanının daha genişletilmiş durumlar ve olası etkinliklerin açıklanması, öğretmenlere yönelik hazırlanacak el kitabında yer bulacaktır. İkinci 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. Bir diğer program alanı olan **Anlama ve Dili Kullanma** açıcından sözcüklerin/kelimelerin doğru anlaşılması ve kullanımı doğrultusunda öneri veya olası amaçlar önerilmiştir. Bunlar arasında öğrencilerin dil bilgisi biçimler ile tanışması, önemle vurgulanmaktadır. Aynıları bağımsız bir biçimde, kendi başına amaçların gelişmediği görüldüğünden dolayı diğer öğrenme/program alanlarının amaçları ile ilişkilendirilmelidir. **Becereliler** program alanında ileri sürülen amaçlar, tek bir temel düzeyde olmak üzere doğru izleme, tekrarlama, başlangıç konuşma etkileşimini kapsamaktadır. Önceki öğretim programını tamamlamak gereğiyle, sözcüğü tanıma/öğrenme, görsel tanınması , görsel okumayla bağlantılı olan amaç ve kazanımlar, öğrencilerin ilke okuma ve yazmaya hazırlık olacağını ve birinci sınıfın bir devamı olarak hazırlanmıştır. Son sayılan öğrenme/program alanı **Kültür Bilinçlenme ve Yeterlilik Kazanma alanıdır**. Bu alan, öğrencide kültürlerarası yeterliliklerin gelişmesine bağlıdır. Aynı zamanda yabancı bir dilin öğrenilmesi hususunda temel yapı oluşturduğu gibi kültür farklılıkları ve aynılarına karşı saygı gösterme bilincini da geliştirmektedir.

MATEMATİK

İkinci sınıfa yönelik hazırlanan öğretim programı, birinci sınıfta olduğu gibi bir bütünselliğini ve yönelilikliğini korumaktadır. Belirli dönemlerde gerçekleşemesi gereken, açıkça tanımlanmış amaç ve kazanımların yazıldığı anlamına gelmektedir. Ancak sunulan amaç ve kazanımların gerçekleştirilmesi için öneri zaman dilimi belirlenmediği, tamamen öğretmenin inisiyatifine bırakıldığı görülmektedir. Bu doğrudan öğrencilerin bireysel imkanlarının değerlendirilmesi ve ilgi/imkanlarla koşullandırılmaktadır. İleri sürülen amaçların gereçekleşmesi doğrultusunda sunulan öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler aslında dersin planlaması yönünde öğretmene daha da yardımcı olacaktır. Bu programda öğretmenlere

sunulan daha doğrusu matematik dersi haftada 4 gün ders sunulmakla birlikte, yılda toplam 144 dersin gerçekleşmesi planlanmaktadır. Birinci sınıflarda olduğu gibi ikinci sınıf matematik dersi öğretim programında aynı öğrenme/program alanlarını kapsamaktadır. Ayrıca ikinci sınıfta matematik dersi öğrencilerin hergünkü yaşamlarında karşılaştıkları 2B ve 3B-nun adlandırılması ve tanınmasına yönelik yeni bilgiler, geometrik açısından yeni bilgi, anlam yürütme ve belirli içerikler sunularak, öğrencinin ilgisi matematik dersine daha da artacaktır. Matematik dersinde ayrıca doğal rakamlar ile tanışma/kullanma, çarpım tablosuna giriş yapılırken kümelere bağlı etkinlikler kullanma ve soyut anlamı taşıyan doğal rakamların somutlaştırılması sağlanacağı görülmektedir. Karşılıklı deneyim ile edinilen amaçlar, öğrencilerde doğal rakamlarla toplayıp çıkarma alanında becerilerini daha da güçlendirmektdir. İkinci sınıflarda, öğrenciler, sayı ve matematik sembollerini yazmakla bu derse giriş yapmaktadırlar. Bu arada 10 ila 20 rakamları arasında kurulan sayısal ödevlerin toplama ve çıkarma yoluyla çözümüne gidildiği, ikinci sınıflara bağlı programın içerdiği amaçlardan biri de basit sayılan ve hergünkü yaşam içinden çıkan problem durumları yansıtan metinsel ödevlerin çözümüne doğru öğrencilerin ilgilerini artırma ve bilgilerini güçlendirmeye gidildiği görülmektedir. Ölçme ile ilgili standart ölçü birimleri tanıtılmaktadır. Alanların her birinde problem/ödev durumların çözümü yoluyla edinilen bilgilerden yararlanabilmesi için amaçlar ve kazanımlar sunulmuştur.

Yöntem, strateji, teknik ve çalışma biçimin seçimi aslında öğrencilerin gereksinimleri yönünde olmalıdır. Burada pratik, bağımsız ve ilgili etkinliklerin gerçekleşmesi yönünde özellikle dikkat edilmelidir. İleri sürülen etkinlikler öğretim-didaktik özelliklerini ve bilişim teknolojisini/BİT içermektedir. Ancak bu bağlamda oyun asla unutulmamalı, oyun öğrenmenin en temel yöntemi sayılmaktadır. Bundan dolayı oyun, aynı zamanda öğrencinin gelişimine de olumlu etkide bulunmaktadır.

ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA

Çevremizdeki Dünya dersine bağlı önerilen program taslağına göre ikinci sınıflarda bu ders haftada 2 ya da toplam yılda 72 ders olarak kabul edilmiştir. Öğrenme/program konuları, birinci sınıfta olduğu gibi aynıdır. Ancak bu bağlamda çocukların gelişim özelliklerinde görülen farklılık belirginlik kazanmıştır. Daha doğrusu, konular, ileri sürülen amaç ve kesin tanımlanmış kazanımlar ile konuların daha da derinlemesine doğru geliştiği görülmektedir. Amaçlara bağlı hazırlanan kazanımlarından hareket ederek, aynılarının gerçekleşmesiyle ilgili açık olanaklar sunulmuştur. Sözü edilen derse bağlı genel öğretim progrmı, öğrencilerin duyu deneyimlerinin zenginleştirilmesine doğru yöneliktir. Bu arada doğrudan bulunduğu ortamdan, yakın çevresi ile ilişkiler kurabilmek için, öğrencilerde entegre veya entegrasyonun geliştirilmesi ve entegre alanında bilgi edinilmesi önemle vurgulanmaktadır. Öğrenme/pogramsal konuların geiştirilmesinde entegrasyon yaklaşım ile, öğrencinin bilgisi ve hislerin gelişmesi ön göürülmüştür. Öğrenciler, yaşantılar sonucu çevre/doğa ve toplumsal ortamla ilişkiler kurabilme, sağlam temeller altında iletişimi güçlendirmek için çaba göstermektedir. Çocuklar, küçük yaşlarına rağmen çevresinde olup bite, dünya gelişimi hakkında bilgi edinme, çevresindeki dünya ile ilgilerini artırarak, kendi meraklarını açığa vurmaktadırlar. Başlangıçta doğrudan çevresini çevreleyen ve değişik biçimde yansıtılan ortak yaşam, paylaşım hakkında bilgilerinin genişlediğinin farkına varırlar. Öğrenciler birinci sınıfta edindikleri

bilgileri ve gerçekleştirdikleri amaçlar, elde ettikleri kazanımları, ikinci sınıfta daha da geliştirip, aynılarını deneme safhasına koyup hergünkü yaşamları ile ilişkilendirmeye başladıkları görülmektedir. Birinci ve ikinci öğrenme/program konularına baktığımızda, genelde çocuğu yakın çevresi, çevresindeki dünyayı daha net anlayabilmesi için teşvik edecek duygusal amaçları elde etmeye doğru yöneliktir. Kendinden farklı olanların haklarına saygı gösterme koşuluyla doğrudan şahsen kendini tanıma, kimliğini açığa vurma alışkanlıklarını elde etme için imkanlar sunulmaktadır. Edindikleri bilgilerin uygulanmasını her şeyden önce öğrencinin gelecek dönemde göstereceği gelişimi desteklenmektedir. Bu yönde öğrenci, kendine yönelik olduğu gibi çevresindeki dünyaya bağlı sorunun çözümüne de ulaşbilme imkanını yakalayabilmektedir. Üçüncü ve dördüncü öğrenme/programsal konu da, doğrudan doğa bilimleriyle ile ilgilidir. Bu çerçevede tanımlanan amaçlar, dünyaya bağlı bilimsel açıdan yanaşımı sağladığı, ona göre bilgiler sunulmasına yardımcı olacaktır. Ayrıca öğrencide bilişsel yeterliliklerindeki gelişime yol açacaktır. Bu bağlamda, doğa bilimlerine bağlı öğretim-eğitim etkinliklerde zenginleşmeye yüz tutuğu bilinmektedir. Nitekim, o çağdaki çocuklarda merağın önemi örtbas edilemez. Doğal bilimlerine bağlı çocuklar, etrafını çevreleyen doğal bir dünyayla yakından ilgileniyor, edinilen bilgilerini daha geniş bir yelpazeye yerleştirmeye çalışmaktadır. Böylece soru sorma alışkanlıkları yolunda güven sağladığı görülmektedir. Aynı zamanda yapılan tüm araştırmalar da çocukların araştırmacı rolünü, etkinliklerde uygulanmasına bağlı çeşitli olanaklar yaratmaktadır.

SANAT EĞİTİMİ

İkinci sınıf, Sanat dersi için öngörülen ders sayısı, haftada üç (3) ders ya da toplam olarak yılda 108 dersle ile gerçekleştiriklecektir. Birinci sınıfta olduğu gibi, ikinci sınıfta Sanat dersi üç öğrenme/program alanına bölünmüştür: Görsel Sanat (40 ders), Müzik ve Sahne Oyunları (40 ders) ve Yaratıcı Çalıştaylar (28 ders).

İkinci sınıflara bağlı program yapısına baktığımızda, daha derinlenmesine ve kademe kademe daha yüksek sınıflara gidilirken aynı programın "temizlenme" safhasından geçtiğini görebiliriz. Daha doğrusu, gereksinim, ihtiyaç duyulmayan unsurlardan bazıları ikinci sınıf öğretim programından kaldırıldığı görülmektedir. İkinci sınıflarda öğrenmeye bağlı kazanılması düşünülen amaç ya da kazanımların bazıları görülmediği, veya bazı amaç ve kazanımlara değişim yapıp ya da yeni amaç ve kazanım olarak karşımıza çıkmaktadır.

Aynı zamanda, ikinci sınıflarda da didaktik ilkelerden bazıları korunarak, konuların genişletilmesine gidilerek, içerik, konu bağlamında spirallik. veya ardışlık gibi içeriklerin çalışmaları tekrarlanmaktadır. Ancak yazılan amaç ve kaznımların sayılarında "artış" kaydedildiği, ayılarının geliştiğini, değiştiğini, ancak yinelendiğini ve derinleştiğini de görmek mümkün olacaktır.

Örneğin, birinci sınıflarda sadece ritime önem veriliyorsa, ikinci sınıfta buna bir de kontrast/zıtlık olarak geliştiğini görebiliriz. Nevar ki daha yüksek sınıflara gidilirken aynı amaçların sadece seviyesi, içeriği, amaçları, kazanımları ve örnek öneri olarak sunulan etkinliklerin derinleşmesine doğru geliştiğini söyleyebiliriz.

Sanat, konusu geniş olmakla birlikte ve bununla birlikte önerilen Sanat dersi, ilköğretimi kapsayan adeta tüm derslerle entegre edildiği ve entegre neticesinde özel imkanlar sağladığını söyleyebiliriz.

Çocuklarda müziğe karşı sevginin keşfedilmesi, eğitim-öğretim sürecinde önemli etmen olarak algılanmaktadır. Bu yüzden öğretmen, en küçük yaştan dahi çocuklardaki bu yeteneği ortaya çıkarmakla yükümlüdür, bu görevi üstlenmelidir.
İkinci sınıfta, birinci sınıfta olduğu gibi esas ve özel amaçlarla başlanmaktadır. Amaçların genişlediğini, derinlenmesine yönelik artırıldığı görülmektedir, doğru sanatsal tavıra karşı ilgi ve sevgiyi artırarak, öğrenciler müziğe karşı ilgisini geliştirmektedir. Aynı zamanda müzik söyleme esnasında sanatçının vücut duruşu/hareketi önemli sayılan amaçlardandır. Şarkı, türkünün söylenmesi uygun hızla, tempoyla, değişik hızı ayarlayarak şarkı söyleme, belirli ritimde enstrüman çalma, etkin bir biçimde müzik dinleme, değişik eserlerde farklı hız, farklı gücün gösterisini yapma, çocuk müzik enstrumanlarda ritmik müziğini yakalama yeteneğini, ziller, dayre ve aynılarını doğal malzemeden yapılmasına karşın ilgi duymayı amaçlamaktadır. Öğrenme alanı ve konusunda Yaratıcı Çalıştaylar alanında, öğrenciler şarkı söyleme, dinleme, müzik enstrümanlarında çalma, dans etme, sahnede rol alma ve diğer etkinliklerde kendi düşünce ve fikirlerini, duygu ve yaşantılarını, özgür bir biçimde ifade etmeye teşvik edilmektedir. Aynı zamanda hayalerini, özgür olarak ifade etmeleri için beceri kazanmaları gerekmektedir. Ayrıca, sanatsal amaç doğrultusunda Bilişim teknolojisinden yararlanmayı öğrenmektedirler. Sunulan amaçlar, örgütlü ve açık bir şekilde bölünmüş olmamalarına rağmen Bloom taksonomisi ile özleşleşmiş bir biçimde düzenli gelişmeyi sağlamaktadır. Bilgi düzeyinde sunulan amaçların yanı sıra, duyusal ve psikomotor alanda da amaçlar dikkat çekmektedir.

BEDEN VE SAĞLIK EĞİTİMİ

İkinci 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.

Amaçların seçimi, önceki öğretim programında olduğu gibi bu öğretim programı da aynı alanlar ile çeşitli ve düzenli motor etkinliklerine yer verilmektedir. Bu yol ile öğrencinin ayrılmaz ve en önemli biyolojik ve psiko-motor gelişimi sağlanılmaktadır (bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor alanları). 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.

Operatif, ödevler, her şeyden çok çocuğun oyuna bağlı gereksinimleri, koordinasyon, esneklilik, denge, sinirlerine hakim olma, farklı koşullarda hareketliliğe bağlı doğal yürüyüş ve şekiller, farklılıkların gözetilmesi yönünde motor davranışların ve becerinin sağlanmasına yönelik amaçlar hazırlandığı görülmektedir. Bundan başka atletik ve jimnastik alfabesinden, top oyunlarına, ritim ve dans alanlarından, hareketliliğin doğal formları ve basit sayılan motor davranışların yapılarındaki farklılıkları fark etme ve uygulamaya geçildiği söylenebilir. Bu çağda çocukların vücutlarındaki düzgünlük, sağlığın sağlanması, hijyen alışkanlıkları olduğu gibi ayrıca, toplu yaşamda ve çalışma yerinde sosyal açıdan uygunluğun sağlanması etkilenerek, çocukların sosyalleşme becerileri ile kazandırıldığı söylenebilir. İkinci sınıfta test edilmiş standar piller aracılığıyla çocuklarda motor davranış ve gelişimi izlenip kaydedilmesine devam edilecektir. Birinci sınıfta olduğu gibi 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 aynı zamanda ikinci sınıfta da devam edecektir.

İkinci sınıf öğrencilerin izlenmesi sıradan metodoloji ilkelerine dayanarak düzenli olarak okuma yılı boyunca ölçümler yapılmaktadır. Bu yolla, aşağıdaki alanlar kapsanmaktadır: motor becerilerin durumu (test edilmiş standardizasyon), sağlık durumu ve hijyen alışkanlıkları, motor davranış ve gelişim bilgilerin algılanma seviyesi ve çalışmaya bağlı bilgi ve alışkanlıkların sağlanması amaçlanmaktadır. İkinci sınıflarda motor becerilerin izlenme ve değerlendirmesi program içeriklerin öğrenilme esasına göre yapılmaktadır. Aslında bu yolla duyarlı denilen döneme bağlı motor becerilerin etkilenmesi meydana gelmektedir. Aynı davranışlar, fiziksel etkinlikler/faaliyetelerle en kolay bir biçimde etkilenebilir (koordinasyon, esneklik, denge ve kuvvet). Sağlık ve hijyen alışkanlıkları, vücudunu düzgün tutma seviyesi ve kişisel ile grup çalışmalarında, hijyene verilen özen dikkat edilmeli ve izlenmelidir. Saptanan standartların sunulduğu öğretim programında, belirli öğrenci isteklerine ve ihtiyaçlarına dayanarak motor bilgilerin öğrenme seviyesi ve becerileri artacaktır. Çalışmaya karşı gösterilen ilgi, öğretim süreci esnasında, yarışmalar esnasında ve ders dışı etkinliklere sıralı katılımla değerlendirilebilir.

YENI ÖĞRETIM PROGRAMLARINDA KÜLTÜRLER ARASI YAKLAŞIM

İkinci sınıflara bağlı öğretim programının tamamı birinci sınıfta olduğu gibi öğrencilerde kültürler arası becereilerin gelişmesinin özenli bir biçimde devamını sağlamaktadır. Kültürler arası yaklaşım ile önce bireye, kimliğine yönelik olumlu bir resmin geliştirilmesi, kendini tanıması, özgür olarak düşüncelerini ifade etmesi, kendinden farklı olanlara karşı saygı göstermesi ve empatinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır. İletişim

konusunda açık iletişimin sağlanması, yardım etmeye hazır olması, paylaşmanın algılanması/öğrenilmesi, fikir değişimi ile işbirliği sağlama, kişisel özelliklerinin pekiştirilmesi vurgulanmaktadır.
Öğretim programlarının tamamı kültürer arası özelliklerinin korunmasının sağlanmasına yönelik, tutum ve beceri geliştirilmektedir. Doğrusu farklılığın her biçiminin tanıtılması: kültür, dil, cins, sosyal, etnik, dini farklıkların tanıtılması, algılanması, tanınması önemli konulardan biri olduğu bilinmektedir. Böyle bir durum, hergünkü yaşamın kopmaz parçası olarak farklılıkların tanıtılması alanında öğrencilere duyarlı olmalarına ve olumlu etkileşimin gelişimini sağlamaktadır. Farklı etnikler arasındaki benzerlikler örtbas edilmiyerek, aynılar arasında işbirliğin en üst seviyeye çıkarılması öngörülmüştür. Amaçlar doğrultusunda elde edilmek istenen konular her öğretim programında yer almaktadır.

Dersler esnasında kültürler arası özellikleri içeren etkinlikler düzenlenerek, bu tür etkinliklerin başarılı gerçekleşmesi doğrultusunda en önemli yöntemler arasında kuşkusuz ki uygun ve doğru konuların seçimi yapılmalıdır. Bu doğrultuda kültürler arası etkileşim ve kültürler arası konusu temel yapı oluşturmaktadır. Etkinlikler boyunca özellikle kullanılacak yöntem ve teknikler, öğrencilerin çalışma biçimleri açıklanarak, ilgi ve yeteneklerine göre etkinliklerin seçimi yapılacaktır. Kültürler arası yaklaşım aslında her alanda etkileşimi güçlendirmek ve esnekliği sağlamaktır. Bundan başka, doğrudan değişik amaçlar doğrultusunda iletişimi pekştirme, eleştirisel düşünmenin belirginliğini sağlama, düşünce ve fikir ifadesinde esnekliği ileri sürme, merak ve ilgiyi giderip empatiyi tanıtma gibi konular üzerinde durularak öğrencileri kültürler arası konusu hakkında biliçlendirme ve kültürler arası işbirliğin gelişimine katkıda bulunulmasını sağlamalıdır.

İKİNCİ SINIFLAR İÇİN YENİ ÖĞRETİM PROGRAMI

МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК

Програмско подрачје	Годишен фонд на часови: (5 наставни часови наделно) *(ориентациски за секое програмско подрачје)*
КОМУНИКАЦИЈА И ЈАЗИК (КЈ)	**55 часови**
ЛИТЕРАТУРА (Л)	**40 часови**
МЕДИУМСКА КУЛТУРА (МК)	**20 часови**
ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ (ПЧП)	**65 часови**

ОПШТИ ЦЕЛИ НА НАСТАВАТА ПО МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК ОД ВТОРО ОДДЕЛЕНИЕ

Ученикот/ученичката:

- да развие интерес и љубов кон македонскиот јазик;
- да развие комуникациски вештини;
- да се оспособи активно да слуша;
- да се оспособи за правилно артикулирање на вербалниот и невербалниот говор;
- да се запознае со основните говорни елементи (реченица, збор и глас);
- да ги усвои печатните и ракописните кирилски букви;
- да се оспособи за правилно читање и пишување;
- да се оспособи за примена на основните граматички правила;
- да ја развие графомоториката;
- да развие навики за правилно седење при читањето и пишувањето;
- да се запознае со народната и уметничката литература;
- да се оспособи за елементарно структурирано писмено изразување и творење;
- да го збогати речникот со нови зборови;
- да се оспособи за анализа на творби;
- да развие медиумска култура;
- да користи мултимедијални извори за учење;
- да се оспособи слободно да ги изразува емоциите, доживувањата, ставовите и мислите;
- да развие хумано и етичко одговорно однесување;
- да развие фантазија;
- да прави разлика за говорно изразување на други јазици.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: КОМУНИКАЦИЈА И ЈАЗИК (КЈ)		
Педеинечна цел	**Предлог активности и** **стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот / ученичката:		
КЈ-II/А да се оспособи слободно да комуницира	– Меѓусебни разговори – „Јас сум...јас можам... јас знам...“ (градење позитивна слика за себе) – „Ти си посебен“… (позитивен концепт за себе и другите) – „Авторска столица“ (ученикот што седи на столчето опишува, смислува прашања, раскажува настани/шеги) – Игри за претставување – Договарање правила на однесување во паралелката – Договарање знаци за потсетување (кога се прекршува некое правило) – Разговори за секојдневни теми – Симулирање телефонски разговор – Разговори за случки на дадена тема – Кога би бил/а.....(довршување започнати реченици) – Разговори за уредување на училницата – Писмени и усни одговори на поставени прашања – „Погоди како се чувствува тој што зборува/чита“ (слушање аудиозапис, или содржина која ја чита наставникот)	**КЈ-II/А1** слободно учествува во разговор изразувајќи ги своите потреби, мисли и чувства; **КЈ-II/А2** слободно учествува во разговор почитувајќи ги правилата на културно однесување; **КЈ-II/А3** самостојно поставува прашања; **КЈ-II/А4** усно одговара на поставени прашања; **КЈ-II/А5** писмено одговара на поставени прашања; **КЈ-II/А6** препознава дека чувствата влијаат врз начинот на кој се зборува.
КЈ-II/Б да се оспособи активно да слуша	– Одговори на прашања според слушнат говор – Постапуваме според слушнати инструкции – Игра: Расипан телефон – Игра: Повтори што кажав и додај свој збор	**КЈ-II/Б1** внимателно го слуша соговорникот; **КЈ-II/Б2** го разбира соговорникот;

	(составување заедничка групна реченица) – Довршување недовршени реченици кои ги започнува наставникот – Денес се чувствувам... – Цртаме симболи за чувства – Пантомима – Поврзување чувство со нацртан лик – Употребување боја според чувства – Игра: Го цртам тоа што го слушам и разбирам – Препознавање различни чувства во слушната содржина – Глумење различни чувства според слушната содржина	**КЈ-II/Б3** артикулирано го употребува невербалниот и вербалниот говор; **КЈ-II/Б4** препознава различни чувства кај соговорникот; **КЈ-I/Б5** разбира дека слушнатите содржини предизвикуваат различни чувства.
КЈ-II/В да се оспособи за правилна говорна артикулација	– Вежби за правилно држење на телото при говорење – Правилно изговарање слушнати гласови, зборови и реченици – Вокабулар - играње игри со зборови – Смени го првиот глас (кит- мит- сит...) – Игра: Се снимаме за да слушнеме како звучиме – Смени глас/буква, добиј нов збор – Достапни воспитно-образовни софтвери – Кажување смешни и чудни реченици – Слушање аудиоснимки со рецитирање – Рецитирање – Кажување брзозборки – Кажување гатанки и поговорки – Читање броеви од табела стотка	**КЈ-II/В1** правилно го држи телото при говорење; **КЈ-II/В2** правилно изговара зборови; **КЈ-II/В3** правилно изговара гласови; **КЈ-II/В4** точно ги интонира видовите реченици; **КЈ-II/В5** правилно рецитира; **КЈ-II/В6** правилно кажува гатанка, брзозборка, поговорка; **КЈ-II/В7** правилно ги изговара броевите до 100.
КЈ-II/Г да се оспособи за усно изразување	– Прераскажување куси содржини со помош на прашања – Раскажување по дадени зборови – Раскажување по серија слики – Раскажување доживувања – Разговори на теми по избор на учениците – Раскажување по фотографија од лично	**КЈ-II/Г1** усно прераскажува куси содржини со помош на прашања; **КЈ-II/Г2** усно раскажува по зададени зборови/серија слики;

	доживување – Довршување започнати реченици (Јас сум... Многу сакам... Понекогаш мислам...) – Групна приказна (заедничко раскажување започната приказна за одреден лик) – Го опишуваме тоа што го гледаме – Кој е тој – што е тоа? (погодување опишан лик/предмет) – Волшебна торбичка: Го опишувам скриениот предмет што го допирам во торбичката – Јас се чувствувам... – Јас мислам... – Играње улоги	**КЈ-II/Г3** усно раскажува доживеан настан; **КЈ-II/Г4** усно опишува според непосредно набљудување; **КЈ-II/Г5** слободно ги изразува своите чувства и ставови.
КЈ-II/Д да се воведе во литературниот македонски јазик	– Слушање примери за воочување дијалект наспроти литературен јазик – Следење/читање народни приказни – „Јас сум ТВ презентер“ – Говорам на литературен македонски јазик – Откривам грешки при зборувањето на македонски литературен јазик – „Зборуваме, се снимаме, се слушаме“ – Интервјуирање лица кои говорат на дијалект	**КЈ-II/Д1** воочува дијалект/локален говор; **КЈ-II/Д2** воочува литературен македонски јазик; **КЈ-II/Д3** се обидува во говорот да користи литературен македонски јазик.
КЈ-II/Ѓ да го збогати речникот	– Објаснување непознати зборови при секојдневни активности – Одделенски неделен речник (речник на паралелката со нови зборови) – Непознат збор (пронаоѓам, кажувам, барам објаснување) – Разговараме за ... иницирање разговор во кој наставникот намерно употребува нови зборови – Креирање sид со нови зборови во училницата – Истакнување/подредување на новите зборови според азбучен ред – Вокабулар во четири агли (читам, детектирам, цртам и применувам нов збор) - Нов збор (составување нов збор од измешани	**КЈ-II/Ѓ1** учи нови зборови кои означуваат имиња на предмети, појави, состојби, лица **КЈ-II/Ѓ2** го разбира значењето на новите зборови. **КЈ-II/Ѓ3** користи нови зборови кои означуваат имиња на предмети, појави, дејства, состојби, лица;

	букви и објаснување на значењето)	
КЈ-II/Е да употреби расказна, прашална и извична реченица	- Игра: Извикувам, раскажувам, прашувам (кажување и пишување реченици) – Разликувам расказна,прашална и извична реченица во устен и писмен говор – Разгледување текстови за да се воочи каде и зошто е употребен некој интерпункциски знак – Подредување испревртени реченици – Воочување правилно и неправилно интонирање реченици – Правописна вежба за ставање точка, извичник или прашалник на крајот на реченицата	**КЈ-II/Е1** разликува расказна, извична и прашална реченица (во устен и писмен говор); **КЈ-II/Е2** правилно ги употребува расказната, извичната и прашалната реченица при усното изразување; **КЈ-II/Е3** правилно подредува зборови во реченица при усно изразување; **КЈ-II/Е4** правилно подредува зборови во реченица при писмено изразување.
КЈ-II/Ж да препознае општи и сопствени именки	- Пронајди ја именката (препознава именки во дадена реченица соодветна на возраста на учениците) - Квиз за општи и сопствени именки - Именка на буква, на буква... - Брзи именки (кажување имиња на лица, предмети, растенија, животни) - Откривање општи и сопствени именки во текст - Ребус - „Исклучи го натрапникот“ (прецртување збор што не е именка)	**КЈ-II/Ж1** препознава именки како вид на зборови; **КЈ-II/Ж2** разликува сопствени од општи именки; **КЈ-II/Ж3** дава примери за општи и за сопствени именки; **КЈ-II/Ж4** пронаоѓа општи и сопствени именки во даден текст.
КЈ-II/З да се оспособи да користи основни правописни правила	- Заокружување голема буква - Поврзување знак со реченица - Поправање грешки во текст кој е напишан со мали букви - Поправање грешки во текст во кој зботовите се запишани и со големи и со мали букви - Правилно препишување збор/реченица - Правописни вежби за употреба на голема буква и интерпункциски знак	**КЈ-II/З1** правилно употребува голема буква на почеток на реченицата; **КЈ-II/З2** правилно употребува голема буква кај сопствени именки; **КЈ-II/З3** правилно употребува интерпункциски знаци при пишување расказна, извична и прашална

	- Поврзување слогови во зборови - „Скокни за секој слог“ - „Плесни со дланки за секој слог“ - Слоговно домино (редење домино со слогови и формирање зборови) - Броење колку слогови имаат зборовите - Групирање зборови според бројот на слогови - Игра: Превиткај го листот, подели го зборот (правилно делење зборови на слогови при пишувањето) - Пронаоѓање и прецртување погрешно поделени зборови - Пишување соодветни зборови, според извлечени броеви - Диктати - Правописни вежби	реченица; **KJ-II/34** почнува правилно да го пренесува зборот во нов ред; **KJ-II/35** правилно ги пишува броевите до 20.
KJ-II/S да се оспособи за писмено изразување	- Пишување зборови според слики и предмети - Смислување збор од множество букви - Пронаоѓање и пишување скриени зборови (Јассакамсладолед) - Писмени одговари со целосни реченици: Како се викаш? Во кое училиште учиш?.. - Самостојно смислување и пишување реченици - „Смисли реченици за“... - „Подреди ги испревртените реченици“ - Пишување честитки - Пишување покани - Пишување неколку реченици по фотографија од лично доживување - Довршуавње започнати реченици (Јас сум... Многу сакам... Понекогаш мислам...) - Групна приказна (заедничко пишување започната приказна)	**KJ-II/S1** пишува зборови по дадени слики, предмети и сл. со печатни букви; **KJ-II/S2** пишува куси реченици по дадени слики, предмети и сл. со печатни букви; **KJ-II/S3** пишува неколку поврзани реченици со печатни букви; **KJ-II/S4** пишува зборови по дадени слики, предмети и сл. со ракописни букви; **KJ-II/S5** пишува куси реченици по дадени слики, предмети и сл. со ракописни букви; **KJ-II/S6** пишува неколку поврзани реченици со ракописни букви.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: ЛИТЕРАТУРА (Л)		
Педеинечна цел	**Предлог активности и** **стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот / ученичката:		
Л-II/А да користи литература за деца	– Достапни воспитно-образовни софтвери – Наставникот чита сликовници, бајки, басни, стихотворби – Игра: Ај погоди што е... (приказна, басна, бајка или стихотворба) – 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 – Изработка на книга на одделението според прочитана лектира (лепење слики, цртање, пишување реченици поврзани со лектирата што се обарботува).	**Л-II/А1** внимателно слуша додека се чита; **Л-II/А2** препознава различни литературни творби (бајка, басна, драмски текст, стихотворба); **Л-II/А3** започнува да чита определени содржини од списанија за деца; **Л-II/А4** почнува да чита лектира; **Л-II/А5** усно одговара на прашања за прочитана содржина.
Л-II/Б да ги изрази своите мисли, чувства и ставови за литературните творби	– Користење достапни воспитно-образовни софтвери – Разгледување литературни творби (разликување текст и илустрација, воочување име на автор) – Правилно подредување измешани илустрации од слушнат текст – Глумење чувства – Разговор: Од каде доаѓа ова име на приказната? – Одговарање на прашања според слушната творба – Подредување измешани илустрации од	**Л- II/Б1** знае што е автор на литературна творба; **Л-II/Б2** изразува чувства во врска со содржината; **Л- II/Б3** објаснува што му/ѝ се допаѓа или не му/ѝ се допаѓа во содржината; **Л-II/Б4** открива место на настаните во текстот; **Л- II/Б5** воочува редослед на настаните во текстот;

	прочитан текст – Селектирање илустрации кои одговараат на прочитан текст – Илустрирање дел од прочитана содржина – Би сакал/а да бидам како...(разговор и цртање лик од творбата) – „Т-табела“ – цртање позитивен и негативен лик – Глумење лик од литературна творба – Изработување сцена според прочитан опис од творба – Изработување маски – Разговор: Што ни се допадна, а што не ни се допадна во творбата? – Препознавање познати приказни според апликации или слушнати делови од приказните – Применување техники за прочитани содржини („грозд“, „Т – табела“, „Венов дијаграм“, – Подвлекување рима – Смислување рима според даден збор	**Л- II/Б6** препознава порака на текстот; **Л-II/Б7** разликува главни и споредни ликови; **Л-II/Б8** кусо опишува ликови; **Л-II/Б9** се идентификува со позитивни ликови; **Л-II/Б10** објаснува социјално прифатливо/неприфатливо однесување (добро од лошо однесување); **Л-II/Б11** воочува рима во стихотворба.
Л-II/В да ги развие техниките за читање	- Игра: Кажи ми како да читам (гласно, тивко....) - Интерактивно читање - Декодирање зборови (изговорање зборови што претходно ги слушнале, но не ги виделе/преку слика) - Тивко читање во парови - Гласно читање - Ти читаш, јас те следам - Слушање аудиоснимки (воочување изразност) - Игра: Читам како ТВ презентер - Читање, следење, слушање дигитални сликовници	**Л-II/В1** чита гласно; **Л-II/В2** чита тивко; **Л-II/В3** чита точно и јасно; **Л-II/В4** чита со соодветна брзина; **Л-II/В5** чита со соодветна јачина на гласот; **Л-II/В6** почнува изразно да чита (со почитување на интерпункциски знаци).
Л-II/Г да се оспособи да чита со разбирање	- Објаснување непознати зборови/изрази - Вокабулар во четири агли (читам, детектирам, цртам и применувам нов збор)	**Л-II/Г1** прашува за значењето на непознатите зборови во прочитана содржина;

	- Разговор за прочитана содржина - „Нареди ги лентите правилно“ или „Ленти на приказната“ (подредување ленти со сечен текст) - Интерактивно читање („стоп техника“- читање дел, по дел) - Предвивување што ќе се случи... - Разликување логични од нелогични реченици - Разликување логичен од нелогичен текст - Јас мислам дека... (довршување започнати реченици во врска со прочитаната содржина) - Игра: И јас сакам да прашам (поставување прашања за содржината) - „Ѕвезда на приказната“ (во секој крак на ѕвездата се одговара/илустрира на одредено барање поврзано со содржината на текстот) - „Тркало на среќата“ (составување прашања според прашален збор)	**Л-II/Г2** одговара на прашања од прочитана содржина; **Л-II/Г3** разговара за содржината на прочитаниот кус текст; **Л-II/Г4** поставува прашања за прочитана содржина.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: МЕДИУМСКА КУЛТУРА (МК)		
Педеинечна цел	**Предлог активности и** **стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот / ученичката:		
МК-II/А да следи различни медиумски содржини, соодветни на возраста	– Достапни воспитно-образовни софтвери – Следење достапни медиумски содржини – Цртање омилени ликови од детски медиумски содржини – Драматизирање според детска медиумска содржина	**МК-II/А1** следи детски ТВ-емисии; **МК-II/А2** споделува впечатоци од детски ТВ-емисии;

	– Разговарање за детски ТВ-емисии, цртани/анимирани филмови, аудиозаписи и дигитални содржини – Играње улоги	**МК-II/А3** следи цртан/анимиран филм; **МК-II/А4** опишува ликови од гледан цртан/анимиран филм; **МК-II/А5** слуша аудио записи; **МК-II/А6** одговара на прашања за содржината од аудио записите; **МК-II/А7** изразува чувства од гледаната/слушнатата содржина; **МК-II/А8** следи куси содржини на јазици од други националности.
МК-II/Б да користи дигитални детски содржини	– Разговори за позитивните и негативните ефекти од користење дигитални содржини – Користење достапни дигитални содржини – Правилно држење на телото при работа на компјутер – Пребарување дигитални содржини соодветни на возраста	**МК-II/Б1** употребува соодветни дигитални детски содржини; **МК-II/Б2** пребарува дигитални содржини соодветни на возраста (под надзор на наставник/родител/старател).
МК-II/В да стекне навика за користење литература за деца од одделенското катче/училишната библиотека	– Разгледување на библиотеката во училиштето (или разговор со помош на слика/фотографија) – Разговор со библиотекарот – Уредување на одделенското катче (со книги, сликовници и списанија) – „Читална“ (секојдневно читање книга/сликовница од катчето, по избор на ученик) – Играње улоги: Библиотекари и читатели – Разговор според прочитана содржина – Смислување правила за грижа за книгите	**МК-II/В1** позајмува книги/списанија од одделенското катче за читање; **МК-II/В2** чита книги/списанија од одделенското катче за читање; **МК-II/В3** позајмува книги/списанија од училишна библиотека; **МК-II/В4** чита книги/списанија од училишната

		библиотека; **МК-II/В5** го збогатува одделенското катче за читање; **МК-II/В6** се грижи за позајмените книги и списанија.
МК-II/Г да развие навика за читање/користење додатни содржини	– Цртање и боење во списанија – Време за читање (дел од работниот ден во кој учениците читаат самостојно избрана содржина) – Правење збирка од различни списанија Разгледување списанија, сликовници и книги – Средување на катчето за читање – Читање сликовници и книги по слободен избор – Читање творби од детски списанија по слободен избор – Разговори за прочитани содржини – Цртање според прочитани содржини – Цртање стрип (наслов, главен, споредeн лик,тема, редослед на настанот) – Изработува книга на одделението на дадена тема – Изработување сликовници – Активности за самоиницијативно користење детски списанија, енциклопедии, книги, сликовници и воспитно-образовни дигитални содржини	**МК-II/Г1** чита списанија за деца; **МК-II/Г2** користи додатна литература за деца; **МК-II/Г3** споделува впечатоци од прочитаната содржина; **МК-II/Г4** користи додатни воспитно-образовни дигитални содржини.
МК-II/Д да осознае различни видови културно-уметнички содржини/настани	- Посета на театар и кино (во зависност од контекстот) - Правење маски - Изработување кукли - Глумење: Во улога на омилен лик - Креирање катче за драматизација - Разговори за впечатоци од следена претстава/филм - Цртање според следен настан - Драматизирање според познати содржини	**МК-II/Д1** знае што е театарска претстава; **МК-II/Д2** знае што е куклена претстава; **МК-II/Д3** разликува театарска од куклена претстава; **МК-II/Д4** споделува впечатоци од следена културно-уметничка содржина/настан (во зависност од контекстуалните фактори: посета на театар, кино,

	- Креирање куклено/театарско катче - Разговори за однесување при посета на театар или кино	изложба); **МК-II/Д5** изразува чувства за културно-уметнички содржини/настани; **МК-II/Д6** ги знае правилата на однесување во културно-уметничка институција.
МК-II/Ѓ да се оспособи за селективно и безбедно користење дигитални и медиумски содржини	- Достапни воспитно-образовни софтвери - Разговори - Слушање музика - „Безбедно – небезбедно“ (кревање знак за секој точен исказ за селективно и безбедно користење дигитални и медиумски содржини)	**МК-II/Ѓ1** знае кои се симболите за ограничување на возраста за следења на одредена ТВ содржина; **МК- II/Ѓ2** слуша музика со естетска вредност; **МК-II/Ѓ3** пребарува дигитални содржини соодветни на возраста (под надзор на наставник/родител/старател); **МК-II/Ѓ4** употребува различните медиуми како извор на учење.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ (ПЧП)		
Педеинечна цел	**Предлог активности и** **стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот / ученичката:		
ПЧП-II/А да ги усвои поимите за ~~реченица~~, збор, реченица, глас и буква	- Именување предмети и суштества - Игра: Правилно повтори збор и реченица - Составување реченици според слики - Броење зборови во реченица и гласови во збор - Игра: Крени ја картата (поврзување глас со буква)	**ПЧП-II/А1** именува предмети и суштества; **ПЧП-II/А2** правилно изговара реченици; **ПЧП-II/А3** правилно изговара зборови;

	- Игра: Со кој глас/буква започнува и завршува твоето име - Дополнување буква која недостасува во збор - Дополнување збор кој недостасува во реченица - Цртање збор што недостасува во реченица - Вежби за воочување гласови во говорот (почеток, средина, крај) - Сложувалки од букви и зборови - Нов збор (составување нов збор од измешани букви) - Откривање карти со зборови во кои буквата е во различна положба - Покриени букви во збор (погодување покриена буква во збор) - Ребус на зборови - Игра: Одбери пар што се римува...прв-црв,лав-страв, баба-жаба... - Пееме песни за буквите	**ПЧП- II/А4** прави разлика помеѓу збор и реченица; **ПЧП-II/А5** знае што е реченица; **ПЧП-II/А6** знае што е збор; **ПЧП-II/А7** прави разлика меѓу глас и буква; **ПЧП-II/А8** знае што е буква; **ПЧП- II/А9** поврзува глас и буква (поим за буква); **ПЧП-II/А10** разликува глас/буква на почетокот на зборот; **ПЧП-II/А11** разликува глас/буква во средината на зборот; **ПЧП-II/А12** разликува глас/буква на крајот од зборот; **ПЧП-II/А13** ја кажува азбуката по редослед.
ПЧП-II/Б да се оспособи правилно да ги пишува елементите на буквите од македонското кирилско писмо	- Вежби за усвојување на елементите на големите и малите печатни букви - Вежби за усвојување на елементите на големите и малите ракописни букви - Азбучно бинго со изучени букви - Достапни воспитно-образовни софтвери	**ПЧП-II/Б1** разбира правила при пишувањето на македонски јазик - правци во пишување (од лево кон десно и од горе кон долу); **ПЧП-II/Б2** правилно се ориентира во просторот за пишување; **ПЧП-II/Б3** графички ги претставува елементите на буквите во ограничен простор.
ПЧП-II/В да се оспособи правилно да ги пишува големите и малите печатни букви	- Поврзување точки во букви - Пишување на грб на другарче со прст	**ПЧП-II/В1** правилно ги пишува печатните букви од

од македонското кирилско писмо	- Пишување на табла - Вежби за пишување на големите и малите печатни букви во тетратка - Каде се наоѓа буквата... - Најди и напиши во табела зборови со 2,3,4,5 букви - Препиши... - Диктати за вежбање - Автодиктат – гатанка	кирилското писмо; **ПЧП-II/В2** правилно препишува зборови со печатни букви; **ПЧП-II/В3** правилно пишува зборови со печатни букви; **ПЧП-II/В4** правилно препишува куси реченици со печатни букви; **ПЧП-II/В5** препишува кус текст со печатни букви; **ПЧП-II/В6** пишува кус диктат со печатни букви; **ПЧП-II/В7** остава простор при пишување помеѓу зборовите; **ПЧП-II/В8** пишува со читлив и уреден ракопис.
ПЧП-II/Г да чита зборови, реченици и кус текст со печатни кирилски букви	- Спојување слика со напишан збор - Вежби за правилно дишење при читање зборови - Читаме и пееме на забавен начин со рима, менувајќи една буква (фиу-циу, тик-так) - Вежби за читање зборови, реченици и куси текстови	**ПЧП-II/Г1** чита зборови напишани со печатни букви; **ПЧП-II/Г2** чита реченици напишани со печатни букви; **ПЧП-II/Г3** чита кус текст напишан со печатни букви.
ПЧП-II/Д да се оспособи правилно да ги пишува и да ги поврзува големите и малите ракописни букви од македонското кирилско писмо	- Споредување печатни и ракописни букви - Пишување ракописни букви во воздух - Пишување на грб на другарче со прст - Пишување ракописни букви на табла - Вежби за правилно пишување и поврзување на малите и големите ракописни букви во тетратка - Правилно читање и препишување куси содржини со ракописни букви	**ПЧП-II/Д1** правилно ги пишува ракописните букви од кирилското писмо; **ПЧП-II/Д2** правилно препишува зборови со ракописни букви; **ПЧП-II/Д3** правилно пишува зборови со ракописни

	- Диктати за вежбање - Автодиктат – гатанка	букви; **ПЧП-II/Д4** правилно препишува куси реченици со ракописни букви; **ПЧП-II/Д5** препишува кус текст со ракописни букви; **ПЧП-II/Д6** пишува кус диктат со ракописни букви; **ПЧП-II/Д7** остава простор при пишување помеѓу зборовите; **ПЧП-II/Д8** пишува со читлив и уреден ракопис.
ПЧП-II/Ѓ да чита зборови, реченици и кус текст со ракописни кирилски букви	- Вежби за правилно дишење при читање зборови - Вежби за читање - Достапни воспитно-образовни софтвери	**ПЧП-II/Ѓ1** чита зборови напишани со ракописни букви; **ПЧП-II/Ѓ2** чита реченици напишани со ракописни букви; **ПЧП-II/Ѓ3** чита кус текст напишан со ракописни букви.
ПЧП-II/Е да развие навики за правилна положба на телото при читање и пишување	- Смислување знак/звук/користење предмет... за правилно седење - Демонстрирање правилно седење - Користење знак за неправилно седење кој ќе ги потсети правилно да седнат	**ПЧП- II/Е1** има правилна положба на телото при читање; **ПЧП-II/Е2** има правилна положба на телото при пишување; **ПЧП-II/Е3** правилно ракува со приборот и материјалите за пишување.

GJUHË SHQIPE

Fusha programore:	Fondi vjetor i orëve: (përafërsisht për çdo fushë programore)
KOMUNIKIM DHE GJUHË	**55 orë**
LETËRSI	**40 orë**
KULTURA E MEDIES	**20 orë**
PËRGATITJE PËR LEXIM-SHKRIM FILLESTAR	**65 orë**

QËLLIMET E PËRGJITHSHME TË MËSIMIT TË LËNDËS GJUHË SHQIPE PËR KLASËN E II:

Nxënësi/nxënësja:

- të zhvillojë interes dhe dashuri ndaj gjuhës shqipe;
- të zhvillojë shkathtësi komunikuese;
- të aftësohet të dëgjojë në mënyrë aktive;
- të aftësohet për artikulim të drejtë të të folurit verbal dhe jo verbal;
- të njihet me elementet themelore të të folurit (fjali, fjalë dhe zë);
- t'i përvetësojë shkronjat e shtypit dhe shkronjat e dorës të gjuhës shqipe;
- të aftësohet për lexim dhe shkrim të drejtë;
- të aftësohet për zbatimin e rregullave themelore gramatikore;
- ta zhvillojë grafo-motoriken;
- të zhvillojë shprehi për pozitë të drejtë të trupit gjatë të lexuarit dhe gjatë të shkruarit;
- të njihet me letërsinë popullore dhe atë artistike;
- të aftësohet për shprehje dhe krijimtari me shkrim të strukturuar në mënyrë elementare;
- të pasurohet fjalori me fjalë të reja;

- të aftësohet për analizë të krijimeve letrare;
- të zhvillojë kulturë të medies;
- të përdor burime multimediale të të nxënit;
- të aftësohet t'i shpreh në mënyrë të lirë emocionet, përjetimet, qëndrimet dhe mendimet;
- të zhvillojë sjellje të përgjegjshme humane dhe etike;
- të zhvillojë fantazinë;
- të bëjë dallim për shprehje gojore 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-II/A të aftësohet që të komunikojë në mënyrë të lirë	- Biseda të ndërsjella - "Unë jam..., unë mundem..., unë di..." (ndërtimi i fotografisë pozitive për veten) - "Ti je i veçantë..." (koncept pozitiv për veten dhe të tjerët) - "Karrigia e autorit" (nxënësi që është i ulur në karrigen përshkruan, mendon pyetje, rrëfen ngjarje/shaka) - Lojëra për prezantim - Vendosja e rregullave të sjelljes në klasë - Caktimi me marrëveshje të shenjave për rikujtim (kur shkelet ndonjë rregull) - Bisedë për tema të përditshme - Simulim i bisedës telefonike - Biseda që kanë ndodhur gjatë vikendit - Nëse do të isha... (mbarim i fjalive të filluara) - Biseda për rregullimin e klasës - Në rolin e... - Përgjigje me shkrim dhe me gojë në pyetjet e	**KGJ-II/A1** merr pjesë në mënyrë të lirë në bisedë duke i shprehur nevojat, mendimet dhe ndjenjat e tij; **KGJ-II/A2** merr pjesë në mënyrë të lirë në bisedë duke i respektuar rregullat e sjelljes kulturore; **KGJ-II/A3** parashtron pyetje në mënyrë të pavarur; **KGJ-II/A4** përgjigjet gojarisht në pyetjet e parashtruara; **KGJ-II/A5** përgjigjet me shkrim në pyetjet e parashtruara; **KGJ-II/A6** njeh se ndjenjat ndikojnë në mënyrën në të cilën flitet.

	parashtruar - "Qëllo si ndjehet ai që flet/lexon" (të dëgjuar e audio xhirimeve ose përmbajtje të cilën e lexon mësimdhënësi)	
KGJ-II/B të aftësohet të dëgjojë në mënyrë aktive	- Përgjigjet në pyetje sipas të folurit të dëgjuar - Lojë: Veprojmë sipas instruksioneve të dëgjuara - Lojë: Telefon i prishur - Lojë: Përsërit çka thash dhe shto fjalë tënde (përpilimi i fjalisë së përbashkët në grup) - Mbarimi i fjalive të pa përfunduara të cilët i fillon mësimdhënësi - Sot ndjehem... - Vizatojmë simbole të ndjenjave - Pantomima - Lidhja e ndjenjës me personazh të vizatuar - Përdorim të ngjyrës sipas ndjenjave - Lojë: E vizatoj atë që e dëgjoj dhe që e kuptoj - Njohja e ndjenjave të ndryshme në përmbajtje të dëgjuar - Aktrimi i ndjenjave të ndryshme sipas përmbajtjes së dëgjuar	**KGJ-II/B1** me vëmendje e dëgjon bashkëbiseduesi; **KGJ-II/B2** kupton bashkëbiseduesin; **KGJ-II/B3** në mënyrë të artikuluar e përdor të folurin verbal dhe jo verbal; **KGJ-II/B4** njeh ndjenja të ndryshme te bashkëbiseduesi; **KGJ-II/B5** kupton se përmbajtjet e dëgjuara shkaktojnë ndjenja të ndryshme.
KGJ-II/C të aftësohet për artikulim të drejtë të tingujve	- Ushtrime për mbajtje të drejtë të trupit gjatë të folurit - Në mënyrë të drejtë shqipton tinguj, fjalë dhe fjali - Fjalor – luajtje e lojërave me fjalë - Ndrysho tingullin e parë (mal-dal-kalë...) - Lojë: Incizohemi që të dëgjohemi si tingëllojmë - Ndrysho tingull/shkronjë, fito fjalë të re - Softuer edukativo-arsimor që janë në dispozicion - Tregojmë fjali qesharake dhe të çuditshme - Dëgjojmë audio incizime me recitime - Recitime - Thënie të fjalëshpejtave - Thënie të proverbave dhe gjëegjëzave - Lexim i numrave nga tabela njëqind	**KGJ-II/C1** mban drejt trupin gjatë të folurit; **KGJ-II/C2** në mënyrë të drejtë i shqipton fjalët; **KGJ-II/C3** në mënyrë të drejtë shqipton tinguj; **KGJ-II/C4** në mënyrë të saktë i intonon llojet e fjalive; **KGJ-II/C5** në mënyrë të drejtë reciton; **KGJ-II/C6** në mënyrë të drejtë tregon proverb, fjalëshpejta, gjëegjëzë; **KGJ-II/C7** në mënyrë të drejtë i shqipton numrat deri në 100.

KGJ-II/Ç të aftësohet për të shprehur me gojë	- Ritregon përmbajtje të shkurta me ndihmën e pyetjeve - Tregim sipas fjalëve kyçe - Tregim sipas seri të fotografive - Tregim i përjetimeve - Biseda në tema sipas zgjedhjes së nxënësve - Tregim sipas fotografisë nga një përjetim personal - Mbarim i fjalive të filluara (Unë jam... Shumë dua... Ndonjëherë mendoj...) - Tregim grupor (tregim i përbashkët i tregimit të filluar për një personazh të caktuar) - Lojë: E përshkruajmë atë që e shohim - Kush është ai – çka është ajo? (të qëlluarit e personazhit/sendit të përshkruar) - Trastë magjike: E përshkruaj sendin e fshehur që e prek në trastë - Unë ndjehem... - Unë mendoj... - Luajtje e roleve - Alfabeti i ndjenjave (fjalë që do të shpreh ndjenjë sipas shkronjës së dhënë	**KGJ-II/Ç1** gojarisht ritregon përmbajtje të shkurta me anë të pyetjeve; **KGJ-II/Ç2** gojarisht tregon sipas fjalëve/serisë së fotografive të dhëna; **KGJ-II/Ç3** gojarisht tregon ngjarje të përjetuar; **KGJ-II/Ç4** gojarisht përshkruan sipas vëzhgimit të drejtpërdrejtë; **KGJ-II/Ç5** në mënyrë të lirë i shpreh ndjenjat dhe qëndrimet.
KGJ-II/D të futet në gjuhën letrare shqipe	- Dëgjimi i shembujve që të vërehet dialekti përkundër gjuhës letrare - Ndjekja/leximi i përrallave popullore - "Unë jam TV prezantues" - "Korrektori gjuhësor" (zbulimi i gabimeve gjatë të folurit) - "Flasim, incizohemi, dëgjohemi" - Lojë: Medalje e fituar për të folur në gjuhë letrare - "Të folurit e gjyshes/gjyshit tim" - Intervistë me persona të cilët flasin në dialekt	**KGJ-II/D1** vëren dialekt/të folur lokal; **KGJ-II/D2** vëren gjuhën letrare shqipe; **KGJ-II/D3** përpiqet në të folur të përdor gjuhën letrare shqipe.
KGJ-II/DH ta pasurojë fjalorin	- Sqarim i fjalëve të panjohura gjatë aktiviteteve të përditshme - Fjalori javor i klasës (fjalor i klasës me fjalë të reja) - "Kam fjalë për sqarim" (gjej, tregoj, kërkoj sqarim) - Bisedojmë për… nisje e bisedës në të cilën	**KGJ-II/DH1** mëson fjalë të reja të cilat emërtojnë emra të sendeve, dukurive, gjendjeve, personave; **KGJ-II/DH2** kupton domethënien e fjalëve të reja;

	mësimdhënësi me qëllim përdor fjalë të reja - Krijimi i kutive për rruajtjen e kartelave me fjalë të reja - Fjalor në katër kënde (lexoj, detektoj, vizatoj dhe përdor fjalë të re) - Fjalë e re (krijimi i fjalës së re nga shkronja të përziera dhe shpjegim i domethënies)	**KGJ-II/DH3** përdor fjalë të reja të cilat emërtojnë emra të sendeve, dukurive, veprimeve, gjendjeve, personave.
KGJ-II/E të përdorë fjali dëftore, pyetëse dhe nxitëse	- Lojë: tregoj, rrëfej, pyes (të treguarit dhe të shkruarit e fjalive) - Njohja dhe përsëritja e fjalive të dëgjuara dëftore, nxitëse dhe pyetëse - Kontrollimi i teksteve që të vërehet ku dhe pse është përdorur ndonjë shenjë e pikësimit - Rregullimi i fjalive në të cilat është ndryshuar rendi i fjalëve - Vërejmë fjali të intonuar në mënyrë të drejtë dhe në mënyrë jo të drejtë - Ushtrim drejtshkrimi për vendosjen e pikës, pikëçuditjes ose pikëpyetjes në fund të fjalisë	**KGJ-II/E1** dallon fjali dëftore, nxitëse dhe pyetëse (në të shprehurit me shkrim dhe me gojë); **KGJ-II/E2** në mënyrë të drejtë e përdor fjalinë dëftore, fjalinë nxitëse dhe fjalinë pyetëse gjatë të shprehurit me gojë; **KGJ-II/E3** në mënyrë të drejtë riradhit fjalët fjali gjatë të shprehuri gojor; **KGJ-II/E4** në mënyrë të drejtë i radhit fjalët në fjali gjatë të shprehurit me shkrim.
KGJ-II/Ë të njeh emra të përgjithshëm dhe të përveçëm	- "Zotëri Emri" (ngjitja e emrave të gjetur në kukull) - Kuiz për emrat e përgjithshëm dhe të përveçëm - Emër në shkronjën, në shkronjën... - Emra të shpejtë (tregimi i emrave të personave, sendeve, bimëve, kafshëve) - Zbulimi i emrave të përgjithshëm dhe të përveçëm në tekst - Rebus - "Përjashto atë që se ka vendin" (fshije fjalën që nuk është emër)	**KGJ-II/Ë1** njohja e emrit si lloj i fjalëve; **KGJ-II/Ë2** dallon emra të përveçëm nga emrat e përgjithshëm; **KGJ-II/Ë3** jep shembuj për emra të përveçëm dhe emra të përgjithshëm; **KGJ-II/Ë4** gjen emra të përgjithshëm dhe emra të përveçëm në tekst të dhënë.
KGJ-II/F të aftësohet të përdor rregullat themelore të drejtshkrimit	- Rrethim i shkronjës së madhe - Lidhja e shenjës së pikësimit me fjali - Përmirësimi i gabimeve në tekst i cili është shkruar me shkronja të vogla - Rregullimi i gabimeve në tekst në të cilin fjalët janë të shkruar edhe me shkronja të mëdha edhe me shkronja të vogla	**KGJ-II/F1** në mënyrë të drejtë përdor shkronjë të madhe në fillim të fjalisë; **KGJ-II/F2** në mënyrë të drejtë përdor shkronjë të madhe te emrat e përveçëm; **KGJ-II/F3** në mënyrë të drejtë përdor shenjat e pikësimit

	- Përshkrim i drejtë i fjalës/fjalisë - Ushtrime të drejtshkrimit për përdorimin e shkronjës së madhe dhe shenjës së pikësimit - Lidhja e rrokjeve në fjalë - "Kërce për çdo rrokje" - "Trokit me duar për çdo rrokje" - Domino e rrokjeve (radhitja e dominove me rrokje dhe formimi i fjalëve) - Numërim sa rrokje kanë fjalët - Grupim i fjalëve sipas numrit të rrokjeve - Lojë: Thyeje fletën, ndaje fjalës (ndarje e drejtë e rrokjeve gjatë të shkruarit) - Gjetja dhe fshirja e fjalëve të ndara në mënyrë të gabuar - Të shkruarit fjalë përkatëse, sipas numrave të tërhequr - Diktate - Ushtrime të drejtshkrimit	gjatë të shkruarit të fjalisë dëftore, nxitëse dhe pyetëse; **KGJ-II/F4** fillon në mënyrë të drejtë ta bart fjalën në rreshtin e ri; **KGJ-II/F5** në mënyrë të drejtë i shkruan numrat deri në 20.
KGJ-II/G të aftësohet për t'u shprehur me shkrim	- Të shkruarit e fjalëve sipas fotografive dhe sendeve - Krijimi i fjalës nga bashkësia e shkronjave - Zbulimi dhe shkrimi i fjalëve të fshehura (Unëduaakullore) - Përgjigje me shkrim me fjali të tërësishme: Si quhesh?... Në cilën shkollë mëson? ... - Përpilimi dhe shkrimi në mënyrë të pavarur të fjalive - "Mendo fjali për"... - "Rregullimi i fjalive në të cilat është ndryshuar rendi i fjalëve" - Të shkruarit e urimeve - Të shkruarit e ftesave - Të shkruarit e disa fjalive sipas fotografisë nga një përjetim personal - Mbarim i fjalive të filluara (Unë jam... Shumë dua... Ndonjëherë mendoj...) - Tregimi grupor (të shkruarit e përbashkët të	**KGJ-II/G1** shkruan fjalë me shkronja të shtypit sipas fotografive, sendeve e të ngjashme që janë të dhënë; **KGJ-II/G2** shkruan fjali të shkurta me shkronja të shtypit sipas fotografive, sendeve e të ngjashme që janë të dhënë; **KGJ-II/G3** shkruan disa fjali të lidhura me shkronja shtypi; **KGJ-II/G4** shkruan fjalë me shkronja të dorës sipas fotografive, sendeve e të ngjashme që janë të dhënë ; **KGJ-II/G5** shkruan fjali të shkurta me shkronja të dorës sipas fotografive, sendeve e të ngjashme që janë të dhënë; **KGJ-II/G6** shkruan disa fjali të lidhura me shkronja të dorës.

	tregimit të filluar - - Theksimi i krijimeve personale	

FUSHA PROGRAMORE:LETËRSI (L)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
	Nxënësi/nxënësja:	
L-II/A të përdor letërsi për fëmijë	- Softuer edukativo-arsimor që janë në dispozicion - Mësimdhënësi lexon libra të ilustruar, përralla, fabula, vjersha - Dëgjimi i audio shënimeve - Lojë: Hajde qëllo çka është... (tregim, fabul, përrallë ose vjershë) - Lojë: E para stop, e dyta stop (mësimdhënësi e ndërpret leximin, kurse nxënësit parashikojnë çka do të ndodh) - Ilustrim sipas përmbajtjes së dëgjuar - Bisedë për përmbajtjen e krijimit letrar - Identifikimi i krijimeve letrare të njohura sipas pjesëve të dëgjuara të përmbajtjes - Të përgjigjuri në pyetjet nga përmbajtja e dëgjuar - Krijimi i kutisë së lekturave shkollore (ngjitja e fotografive, vizatimi, të shkruarit e fjalive që janë të lidhura me lekturën shkollore që përpunohet).	**L-II/A1** me vëmendje dëgjon derisa lexohet; **L-II/A2** njohja e krijimeve të ndryshme letrare (përrallë, fabul, tekst dramatik, vjershë); **L-II/A3** fillon të lexojë përmbajtje të caktuara nga revistat për fëmijë; **L-II/A4** fillon të lexojë lektura shkollore; **L-II/A5** gojarisht përgjigjet në pyetje nga përmbajtja e lexuar.
L-II/B t'i shpreh mendimet, ndjenjat dhe qëndrimet e tij për krijimet letrare	- Përdorimi i softuerit edukativo-arsimor që janë në dispozicion - Shikimi i krijimeve letrare (të dalluarit e tekstit dhe ilustrimit, vërejtja e emrit të autorit) - Rregullim i drejtë i ilustrimeve të përziera nga teksti i dëgjuar	**L-II/B1** di çka është autor i krijimit letrar; **L-II/B2** shpreh ndjenjë në lidhje me përmbajtjen; **L-II/B3** sqaron çka i pëlqen ose nuk i pëlqen në përmbajtjen; **L-II/B4** zbulon vendin e ngjarjes në tekst; **L-II/B5** vëren rrjedhën e ngjarjeve në tekst;

	- Aktrimi i ndjenjave - Bisedë: Nga vjen ky emër i përrallës? - Të përgjigjuri e pyetjeve nga krijimi letrar i dëgjuar - Rregullimi i ilustrimeve të përziera nga teksti i lexuar - Përzgjedhja e ilustrimeve të cilat i përgjigjen tekstit të lexuar - Ilustrimi i një pjese nga përmbajtja e lexuar - Do të doja të jem si... (bisedë dhe vizatim i personazhit nga krijimi letrar) - "T-tabela" – vizatimi i personazhit pozitiv dhe negativ - Aktrimi i një personazhi nga krijimi letrar - Krijimi i skenës sipas përshkrimit të lexuar nga krijimi letrar - Punimi i maskave - Bisedë: Çka na pëlqeu,e çka nuk na pëlqeu në krijimin letrar? - Sajimi i një emri të ri për krijimin letrar - Identifikimi i tregimeve të njohura sipas aplikimeve ose pjesëve të dëgjuara të tregimeve - Zbatimi i teknikave për përmbajtjet e lexuara ("kalaveshi i rrushit", "T-tabela", "Diagrami i Venit", "3, 2, 1...") - Nënvizimi i rimës - Sajimi i rimës sipas fjalës së dhënë	**L-II/B6** identifikon porosinë e tekstit; **L-II/B7** dallon personazhe kryesore dhe personazhe të tjera; **L-II/B8** shkurt përshkruan personazhe; **L-II/B9** identifikohet me personazhet pozitive; **L-II/B10** sqaron sjellje sociale të pranueshme/të papranueshme (sjellje të mirë nga ajo e keqja); **L-II/B11** vëren rimën në vjershë.
L-II/C t'i zhvillojë teknikat e leximit	- Lojë: Më trego si të lexojë (me zë, pa zë...) - Të lexuar ndërveprues - Dekodimi i fjalëve (shqiptimi i fjalëve që paraprakisht i kanë lexuar, por nuk i kanë parë nëpërmjet fotografisë) - Lexim pa zë në çifte - Të lexuar me zë - Lojë: Ti lexon, unë të ndjek - Dëgjimi i audio shënimeve (vërejtja e leximit shprehës)	**L-II/C1** lexon me zë; **L-II/C2** lexon pa zë; **L-II/C3** lexon saktë dhe qartë; **L-II/C4** lexon me shpejtësi përkatëse; **L-II/C5** lexon me forcë përkatëse të zërit; **L-II/C6** fillon të lexojë në mënyrë shprehëse (me respektimin e shenjave të pikësimit).

	- Lojë: Lexoj si TV prezantues - Leximi, ndjekja, dëgjimi i librave të ilustruar digjital - "Semafor" (vetëvlerësim dhe vlerësim i ndërsjellë i leximit të drejtë)	
L-II/Ç të aftësohet të lexojë me kuptim	- Sqarim i fjalëve/shprehjeve të panjohura - Fjalori në katër kënde (lexoj, detektoj, vizatoj dhe përdor fjalë të re) - Bisedë për përmbajtjen e lexuar - "Radhiti drejt shiritat" (radhitja e shiritave me tekst të prerë) - Leximi ndërveprues ("teknika stop" – leximi pjesë për pjesë) - Parashikimi çka do të ndodh... - Dallimi i fjalive logjike nga ato jo logjike - Dallimi i tekstit logjik nga ai jo logjik - Unë mendoj se... (mbarimi i fjalisë së filluar që kanë të bëjnë me përmbajtjen e lexuar) - Lojë: Edhe unë dua të pyes (parashtrimi i pyetjeve për përmbajtjen) - "Ylli i tregimit" (në çdo anë të yllit jepet përgjigje/ilustrohet për një kërkesë që është e lidhur me përmbajtjen e tekstit) - "Rrota e fatit" (përpilimi i pyetjeve sipas fjalës pyetëse)	**L-II/Ç1** pyet për domethënien e fjalëve të panjohura në përmbajtjen e lexuar; **L-II/Ç2** përgjigjet në pyetjet nga përmbajtja e lexuar; **L-II/Ç3** bisedon për përmbajtjen e tekstit të shkurt të lexuar; **L-II/Ç4** parashtron pyetje për përmbajtjen e lexuar.

FUSHA PROGRAMORE: KULTURA E MEDIES (KM)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
	Nxënësi/nxënësja:	
KM-II/A të ndjek përmbajtje të ndryshme të medieve, përkatëse për moshën	- Softuer edukativo-arsimor që janë në dispozicion - Përcjellje e përmbajtjeve të medieve që janë në dispozicion - Vizatimi i personazheve të preferuar nga përmbajtjet të medieve të dedikuar për fëmijë - Dramatizimi sipas përmbajtjes së medieve të dedikuar për fëmijë - Bisedë për TV emisione për fëmijë, filma të vizatuar/të animuar, audio regjistrimeve dhe përmbajtjeve të digjitalizuar - Aktrimi i roleve	**KM-II/A1** përcjell TV emisione për fëmijë; **KM-II/A2** shkëmben përshtypje nga TV emisionet për fëmijë; **KM-II/A3** përcjell film të vizatuar/të animuar; **KM-II/A4** përshkruan personazhe nga filmi i vizatuar/i animuar që e ka parë; **KM-II/A5** dëgjon audio regjistrime; **KM-II/A6** përgjigjet në pyetje nga përmbajtja e audio regjistrimeve; **KM-II/A7** shpreh ndjenja nga përmbajtja e shikuar/e dëgjuar; **KM-II/A8** përcjell përmbajtje të shkurta në gjuhët e nacionaliteteve tjera.
KM-II/B të përdor përmbajtje të digjitalizuar për fëmijë	- Biseda për efektet pozitive dhe negative nga përdorimi i përmbajtjeve të digjitalizuar - Përdorimi i përmbajtjeve të digjitalizuar që janë në dispozicion - Ilustrim: "Unë dhe kompjuteri" - Kërkimi i përmbajtjeve të digjitalizuar të përshtatshme për moshën	**KM-II/B1** përdor përmbajtje të digjitalizuar të përshtatshme për fëmijë; **KM-II/B2** kërkon përmbajtje të digjitalizuar të përshtatshme për moshën (nën mbikëqyrjen e mësimdhënësit/prindit/kujdestarit).
KM-II/C të përfitojë shprehi për përdorimin e letërsisë për fëmijë nga këndi në klasë/biblioteka shkollore	- Vizita e bibliotekës së shkollës (ose bisedë me ndihmën e pikturës/fotografisë) - Bisedë me bibliotekistin (ose bisedë me mësimdhënësin i cili luan rolin e bibliotekistit) - Rregullimi i këndit të klasës (me libra, libra të ilustruar dhe revista) - "Salla e leximit" (lexim çdo ditë i librit/librit të ilustruar nga këndi, sipas zgjedhjes së nxënësit) - Luajtja e rolit: Bibliotekistë dhe lexues - Bisedë sipas përmbajtjes së lexuar - Sajimi i rregullave për përkujdesjen për librat	**KM-II/C1** huazon libra/revista nga këndi i leximit në klasë; **KM-II/C2** lexon libër/revistë nga këndi i leximit në klasë; **KM-II/C3** huazon libra/revista nga biblioteka e shkollës; **KM-II/C4** lexon libra/revista nga biblioteka e shkollës; **KM-II/C5** e pasuron këndin e leximit në klasë; **KM-II/C6** kujdeset për librat dhe revistat e huazuar.

KM-II/Ç të zhvillojë shprehi për leximin/përdorimin e përmbajtjeve shtesë	- Vizatimi dhe ngjyrosja e revistave - Kohë për të lexuar (pjesë nga dita e punës në të cilën nxënësit lexojnë në mënyrë të pavarur përmbajtje të zgjedhur) - Krijimi i përmbledhjes së revistave të ndryshme - Shfletimi i revistave, librave të ilustruar dhe librave - Rregullimi i këndit të leximit - Leximi i librave të ilustruar dje librave sipas zgjedhjes së lirë - Leximi i krijimeve letrare nga revistat për fëmijë sipas zgjedhjes së lirë - Biseda për përmbajtje të lexuara - Vizatim sipas përmbajtjeve të lexuara - Vizatimi i strupit (titull, personazh kryesor, personazh tjetër, tema, radhitja e ngjarjes) - Libra në formë... (e cila përputhet me temë të caktuar: D-dru, F-flutur, M-mollë) - Sajojmë libra të ilustruar - - Aktivitete për përdorim me vetë iniciativë i revistave për fëmijë, enciklopedi, libra, libra të ilustruar dhe përmbajtje edukativo-arsimore digjitale	**KM-II/Ç1** lexon revista për fëmijë; **KM-II/Ç2** përdor letërsi plotësuese për fëmijë; **KM-II/Ç3** shkëmben përshtypje nga përmbajtja e lexuar; **KM-II/Ç4** përdor përmbajtje plotësuese edukativo-arsimore digjitale.
KM-II/D të kuptojë lloje të ndryshme të përmbajtjeve/ngjarjeve kulturore-artistike	- Vizita e teatrit dhe kinemasë (në varësi nga konteksti) - Krijimi i maskave - Punimi i kukullave - Aktrim: Në rolin e personazhit të preferuar - Krijimi i këndit për dramatizim - Bisedë për përshtypjet nga shfaqja/filmi i ndjekur - vizatim sipas ngjarjes së ndjekur - Dramatizim sipas përmbajtjeve të njohura - Krijimi i këndit të kukullave/teatror - Biseda për sjelljen gjatë vizitës së teatrit ose kinemasë	**KM-II/D1** di çka është shfaqja teatrore; **KM-II/D2** di çka është shfaqje me kukulla; **KM-II/D3** dallon shfaqjen teatrore nga shfaqja me kukulla; **KM-II/D4** shkëmben përshtypje nga përmbajtja/ngjarja kulturore-artistike e përcjellë (në varësi nga faktorët e kontekstit: vizitë teatrit, kinemasë, ekspozitës); **KM-II/D5** shpreh ndjenja për përmbajtjet/ngjarjet kulturore-artistike; **KM-II/D6** di rregullat e sjelljes në institucion kulturor-artistik.
KM-II/DH të aftësohet për përdorim të përzgjedhur dhe të sigurt të përmbajtjeve	- Softuer edukativo-arsimor në dispozicion - Biseda	**KM-II/DH1** di cilat janë simbolet për kufizim të moshës për përcjelljen e një përmbajtje të caktuar televizive;

digjitale dhe të medieve	- Dëgjim i muzikës - "E sigurt-e pa sigurt" (ngritja e shenjës për pohim të saktë për përdorim të përzgjedhur dhe të sigurt të përmbajtjeve digjitale dhe të medieve)	**KM-II/DH2** dëgjon muzikë me vlera estetike; **KM-II/DH3** kërkon përmbajtje digjitale të përshtatshme për moshën (nën mbikëqyrjen e mësimdhënësit/prindit/kujdestarit); **KM-II/DH4** përdor medie të ndryshme si burime për të nxënë.

FUSHA PROGRAMORE: PËRGATITJA PËR SHKRIM LEXIM FILLESTAR (SHLF)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
	Nxënësi/nxënësja:	
SHLF-II/A të përvetësojë kuptimin për, fjalë, fjali, tingull dhe shkronjë	- Emërtimi i sendeve dhe kafshëve - Lojë: Në mënyrë të drejtë përsërit fjalë dhe fjali - Përpilimi i fjalive sipas fotografive - Numërimi i fjalëve në fjali dhe tingujve në fjalë - Lojë: Ngrini letrën (lidhja e tingullit me shkronjën) - Shkrimi i shkronjës me gisht në shpinën e shokut - Lojë: Me cilin tingull/shkronjë fillon dhe mbaron emri yt - Plotësimi i fjalës me shkronjë e cila mungon - Plotësimi i fjalisë me fjalë e cila mungon - Vizatimi i fjalës që mungon në fjali - Shkronja mike – për çdo shkronjë kukulla të ndryshme nga qesja, kartoni, çorapi... (A – ariu Andi, B – bebja Bulza, C – ciceroni Ceni...) - Ushtrime për vërejtjen e tingujve gjatë të folurit (në fillim, në mes, në fund) - Radhitëse nga shkronjat dhe fjalët - Fjalë e re (përpilimi i fjalës së re nga shkronjat e përziera)	**SHLF-II/A1** emërton sende dhe kafshë; **SHLF-II/A2** në mënyrë të drejtë shqipton fjali; **SHLF-II/A3** në mënyrë të drejtë shqipton fjalë; **SHLF-II/A4** bën dallim mes fjalës dhe fjalisë; **SHLF-II/A5** di çka është fjalia; **SHLF-II/A6** di çka është fjalë; **SHLF-II/A7** bën dallimi mes tingullit dhe shkronjës; **SHLF-II/A8** e di çka është shkronja; **SHLF-II/A9** lidh tingullin dhe shkronjën (kuptimi për shkronjën); **SHLF-II/A10** dallon tingull/shkronjë në fillim të fjalës; **SHLF-II/A11** dallon tingullin/shkronjën në mes të fjalës; **SHLF-II/A12** dallon tingullin/shkronjën në fund të fjalës; **SHLF-II/A13** e thotë alfabetin pa pengesë.

	- Zbulimi i letrave me fjalë në të cilat shkronja është në pozita të ndryshme - Shkronja të mbuluara në fjalë (qëllimi i shkronjës së mbuluar në fjalë) - Rebus i fjalëve - Loja: Zgjidhe çiftin që ka rimë... i pari-bajraktari, luan-sulltan, bretkosa-karroca... - E këndojmë këngën e alfabetit	
SHLF-II/B të aftësohet në mënyrë të drejtë t'i shkruajë elementet e shkronjave të alfabetit të gjuhës shqipe	- Ushtrime për përvetësimin e elementeve të shkronjave të mëdha dhe të vogla të shtypit - Ushtrime për përvetësimin e elementeve të shkronjave të mëdha dhe të vogla të dorës - Bingoja e alfabetit me shkronjat e mësuara - Softuerë edukativo-arsimor që janë në dispozicion	**SHLF-II/B1** kupton rregullat gjatë të shkruarit në gjuhë shqipe – drejtimet e të shkruarit (nga e majta kah e djathta dhe nga lartë – poshtë); **SHLF-II/B2** në mënyrë të drejtë orientohen në hapësirën ku shkruajnë; **SHLF-II/B3** në mënyrë grafike i paraqet elementet e shkronjave në hapësirë të kufizuar.
SHLF-II/C të aftësohet në mënyrë të drejtë t'i shkruan shkronjat e mëdha dhe të vogla të shtypit të gjuhës shqipe	- Lidhja e pikave në shkronja - Shkruan në ajër - Shkruan në shpinën e shokut me gisht - Shkruan në tabelë - Ushtrime për shkrimin e shkronjave të mëdha dhe të vogla të shtypit në fletore - Ku gjendet shkronja... - Gjej dhe shkruaj në tabelë fjalë me 2, 3, 4, 5 shkronja - Përshkruaj... - Diktime për ushtrim - Auto-diktim - gjëegjëzë	**SHLF-II/C1** në mënyrë të drejtë i shkruan shkronjat e shtypit të alfabetit të gjuhës shqipe; **SHLF-II/C2** në mënyrë të drejtë përshkruan fjalë me shkronja të shtypit; **SHLF-II/C3** në mënyrë të drejtë shkruan fjalë me shkronja të shtypit; **SHLF-II/C4** në mënyrë të drejtë përshkruan fjali të shkurta me shkronja të shtypit; **SHLF-II/C5** përshkruan tekst të shkurtë me shkronja të shtypit; **SHLF-II/C6** shkruan diktat të shkurtë me shkronja të shtypit; **SHLF-II/C7** gjatë të shkruarit lë hapësirë mes fjalëve; **SHLF-II/C8** shkruan me shkrim të bukur dhe të lexueshëm.
SHLF-II/Ç të lexojë fjalë, fjali dhe tekst të shkurtë me shkronja latine të shtypit	- Leximi i fjalës nga fotografia domino - Bashkimi i fotografisë me fjalën e shkruar - Ushtrime për frymëmarrje të drejtë gjatë leximit të fjalëve - Lexojmë dhe këndojmë në mënyrë argëtuese me përdorim të rimës, duke ndryshuar një shkronjë (fiu-ciu, tik-tak)	**SHLF-II/Ç1** lexon fjalë të shkruara me shkronja të shtypit; **SHLF-II/Ç2** lexon fjali të shkruara me shkronja të shtypit; **SHLF-II/Ç3** lexon tekst të shkurt të shkruara me shkronja të shtypit.

	- Ushtrime për leximin e fjalëve, fjalive dhe teksteve të shkurta	
SHLF-II/D të aftësohet në mënyrë të drejtë t'i shkruan dhe t'i lidh shkronjat e mëdha dhe të vogla të dorës të gjuhës shqipe	- Krahason shkronjat e shtypit me shkronjat e dorës - Shkruan shkronja të dorës në ajër - Shkruan në shpinën e shokut me gisht - Shkruan shkronja të shkrimit në tabelë - Ushtrime për shkrim të drejtë dhe lidhje të shkronjave të mëdha dhe të vogla të shkrimit në fletore - Lexim dhe përshkrim i drejtë i përmbajtjeve të shkurta me shkronja të shkrimit - Diktime për ushtrim - Auto-diktim – gjëegjëzë - "Asistent/e" e mësimdhënësit gjatë të shkruarit	**SHLF-II/D1** në mënyrë të drejtë i shkruan shkronjat e dorës së gjuhës shqipe; **SHLF-II/D2** në mënyrë të drejtë përshkruan fjalë me shkronja të dorës; **SHLF-II/D3** në mënyrë të drejtë shkruan fjalë me shkronja të dorës; **SHLF-II/D4** në mënyrë të drejtë përshkruan fjali të shkurta me shkronja të dorës; **SHLF-II/D5** përshkruan tekst të shkurtë me shkronja të dorës; **SHLF-II/D6** shkruan diktim të shkurtë me shkronja të shkrimit; **SHLF-II/D7** gjatë të shkruarit lë hapësirë mes fjalëve; **SHLF-II/D8** shkruan me shkrim të bukur dhe të lexueshëm.
SHLF-II/DH të lexojë fjalë, fjali dhe tekst të shkurtë me shkronja të dorës	- Ushtrime për frymëmarrje të rregullt gjatë leximit të fjalëve - Ushtrime për lexim - Softuer edukativo-arsimor që janë në dispozicion	**SHLF-II/DH1** lexon fjalë të shkruara me shkronja të dorës; **SHLF-II/DH2** lexon fjali të shkruara me shkronja të dorës; **SHLF-II/DH3** lexon tekst të shkurtë të shkruar me shkronja të dorës.
SHLF-II/E të zhvillojë shprehi për mbajtje të drejtë të trupit gjatë leximit dhe gjatë shkrimit	- Sajimi i shenjës/zërit/përdorimit të sendit... për ulje të drejtë - Demonstrim i uljes së drejtë - Përdorimi i shenjës për të ulur jo të drejtë që to t'i rikujtojë nxënësit që të ulen në mënyrë të drejtë	**SHLF-II/E1** ka pozitë të drejtë të trupit gjatë leximit; **SHLF-II/E2** ka pozitë të drejtë të trupit gjatë të shkruarit; **SHLF-II/E3** e përdor drejtë takëmin dhe materialet për shkrim.

TÜRKÇE DERSİ

ÖĞRENME ALANLARI:	Yıllık ders saati: *(öğrenme alanlarına göre ders saatinin dağılımı)*
İLETİŞİM VE DİL (İD)	55 ders saati
EDEBİYAT (E)	40 ders saati
MEDYA KÜLTÜRÜ (MK)	20 ders saati
OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK (OYH)	65 ders saati

İKİNCİ SINIF TÜRKÇE DERSİ GENEL AMAÇLARI

Öğrenci:

- Türkçe dersine yönelik ilgiyi artırabilme ve sevgiyi geliştirebilme;
- Yeni ilişkilerin gelişimi ve birbiri ile anlaşmayı geliştirebilmek için iletişim becerilerini geliştirebilme;
- Etkin dinlemeyi geliştirebilme ve etkin dinleme alışkanlığını kazandırabilme;
- Sözlü ve sözsüz iletişimi ve konuşmayı geliştirebilme ve doğru kullanmayı teşvik edebilme;
- Temel konuşma becerilerini (elementlerini) kazanabilme (ses, kelime ve cümle);
- Temel ve el yazısı harflerinin yazma alışkanlığını kazanabilme;
- Doğru okuma ve yazma becerisini geliştirebilme;
- Okumada ve yazıda temel dilbilgisi ve imlâ kurallarını kullanabilme becerilerni kazanabilme;
- Motor (parmak, el ve kol) kaslarını geliştirebilme;
- Okurken ve yazarken doğru oturma alışkanlıkları kazanabilme;
- Kendi ve diğerler kültürlerde bulunan halk ve sanat edebî eserleri tanıyabilmesi için yönlendirebilme;
- Sözlü ifadeyi doğru şekilde kullanabilme;
- Yazılı ifadeyi ve yaratıcılığı doğru şekilde kullanabilme;

- Kelime dağarcığını zenginleştirebilme;
- Metinlerin incelenmesi ile ilgili ilk temel denemeler yapabilme;
- Medya kültürünü geliştirebilme;
- Öğrenmede çoklu medya kaynaklarını kullanabilme;
- Kendi yaşantılarını, tutumlarını, duygu ve düşüncelerini söylemeyi teşvik edebilme;
- İnsani ve etik davranışlar sergileyebilme;
- Konuşma anlatımı yardımıyla hayal dünyasını geliştirebilme;
- Konuşma ve ifadede farklı dilleri ayırabilme 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-II/A Serbest ve açık iletişim kurabilme için beceri kazanabilme	– Konuşma – "ben..., ben yapabilirim, ben bilirim..." (kendi hakkında pozitif düşünce geliştirme) – "Sen özelsin"... (kendi ve diğerlerine karşı olumlu tutum geliştirme) – Yazar koltuğu (koltuğa oturan öğrenci sorular sorar, olay/fıkra anlatmaya çalışma) – Kendini tanıtma oyununu oynama – Sınıf içindeki davarnış kurallarını belirleme için anlaşma yapma – Hatırtlatma kartları hakkında anlaşma yapma (kurallara karşı gelindiğinde hatırlatmaya yönelik kart hazırlama) – Her gün yaşanan olaylar hakkında konuşma yürütme – Telefon konuşmasını canlandırma – Hafta sonu yaşananan olaylar hakkında konuşma – Olduğumda... (cümleyi tamamlama etkinliğini	**İD-II/A1** Duygu, düşünce, ihtiyaçlarını, isteklerini konuşarak serbest bir şekilde ifade etmeye çalışır; **İD-II/A2** İfadeli vegüzel konuşma kurallarını uygulayarak konuşmalara katılım sağlar. **İD-II/A3** Bağımısz olarak tek başına sorular sorar; **İD-II/A4** Yöneltilen sorulara sözlü olarak cevap verir; **İD-II/A5** Yöneltilen sorulara yazılı olarak cevap vermeye çalışır; **İD-II/A6** Duyguların, iletişimdeki rölünün büyük olduğunu bilir ve konuşmalara yansıdığını kavrar.

	yapma) – Sınıfı düzenleme hakkında konuşma yürütme – ..... rolünde – "Konuşan/okuyan neler hissetiğini tahmin et!" (ses kayıtı veya öğretmenin okuduğu konuyu dinleme)	
İD-II/B Etkin dinlemeyi geliştirme için için beceri kazanabilme	– Dinlediği konulara göre cevap verme – Oyun: Dinlediğimize göre hareket ediyoruz – Oyun: Telefon konuşması – Oyun: Söylediğim kelimeyi tekrarla ve yeni kelime ekle (grup içerisinde cümle oluşturma etkinliği) – Öğretmenin başlatmış olduğu cümleyi tamamlama – Bugün neler hissediyorum... – Duygu ifade sembollerini çizelim etkinliğini yapma – Pantomim (mim sanatı)-Dudağımı Oku – Belirlenmiş yüz ifadesi ve duyguları eşleştirme – Duygularımıza göre boyama yapma – Oyun: Duyduğumu ve anladığımı çiziyorum – Dinlediği konu esnasında farklı duyguları tanımlama – Dinlediği konulara göre farklı duyguları canlandırma – Katılımlı dinleme – Sorgulayarak dinleme – Grup konuşmalarını ve tartışmalarını dinleme – Görünen yaşanan bir olayın hakkında düzeye uygun sorular sorar, sorulara cevap veriri ve alıştırmalar yaparak oyun oynama	**İD-II/B1** Konuşanı dikkatli bir şekilde dinler; **İD-II/B2** Konuşanın söylediklerini anlar; **İD-II/B3** Sözlü ve sözsüz iletişimi doğru şekilde kullanır; **İD-II/B4** Konuşanın ifade ettiği farklı duyguları tanır; **İD-II/B5** Dinlediği konuların farklı duygular geliştirdiğini bilir.
İD-II/C Doğru konuşma artikulasyon/boğumlama için beceri kazanabilme	– Konuşma esnasında vücut duruşunu kontrol etme etkinlikleri – Duyduğu ses-sedayı doğru şekilde telaffuz etme – Kelime dağarcığı – kelimeler ile oyun oynama – Verilen kelimede ilk harfi değiştir etkinliği yapma – Oyun: Sesimizi kaydediyoruz – Ses/harf değiştirme ve yeni kelime elde etme – Seslerin farkını gözetme (f, s, t, k, ç, ş, h, p) – Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma – Farklı ve eğlenceli cümleler söyleme – Ses kayıt ile şiir/hikaye dinleme	**İD-II/C1** Konuşma esnasında vücut duruşuna dikkat eder; **İD-II/C2** Kelimeleri doğru şekilde telaffuz eder; **İD-II/C3** Sesleri doğru şekilde telaffuz eder; **İD-II/C4** Cümleleri çeşitlerini doğru şekilde vurgular; **İD-II/C5** Şiiri doğru şekilde okur (şiir); **İD-II/C6** Bilmece, tekerleme ve atasözünü doğru şekilde söyler; **İD-II/C7**100 e kadar sayıları doğru telaffuz eder.

	– Tekerleme söyleme – Bilmece va atasözü söyleme – 100 sayı tablosundan sayıları okuma – Görgü kurallarına ve değerlere (millî, manevî, kültürel, ahlâkî, sosyal vb.) uygun konuşma – Günlük ilişkilerin gerektirdiği farklı durumlara uygun konuşma – Topluluk önünde konuşma – Üstlendiği role uygun konuşma	
İD-II/Ç Sözlü ifadeyi kullanma için beceri kazanabilme	– Sorular yardımıyla kısa metinler anlatma – Anahtar kelimeler kullanarak konu anlatma – Dizi resimleri bir araya getirerek olay anlatma – Yaşanılmış olayı anlatma – Öğrencilerin seçmiş oldukları konuya göre konuşma yürütme – Fotoğraflar yardımı ile kendi olaylarını anlatma – Başlatılan cümleleri tamamlama (Ben..., Çok severim..., Bazen düşünüyorum ki...) – Oyun: Gördüğümüzü anlatmaya çalışma – Kim o - o nedir? (varlık veya nesneyi yahmin etme) – Sihrli kutu (kutu içerisinde saklı olan nesneyi anlatmaya çalışma – Neler hissediyorum oyununu pynama – Rol oynama – Duygularımızıın alfabesi (verilen harfe göre duygumuzu ifade eden kelimeyi bulma)	**İD-II/Ç1** Soru sorarak kısa metinleri sözlü anlatır; **İD-II/Ç2** Verilen kelimeler veya dizi resimleri bir araya getirerek olayı sözlü anlatmaya çalışır; **İD-II/Ç3** Yaşanmış olayları sözlü anlatım kullanarak anlatır; **İD-II/Ç4** Gözlemlediği olayları sözlü anlatmaya çalışır; **İD-II/Ç5** Kendi tutum ve duygularını rahatça gösterir ve sözlü ifade eder.
İD-II/D Türkçe edebil dilin kullanımını sağlayabilme	– Yöre dili/şive/ağız ve edebi dil arasındaki farkı kavrama için örnekler dinleme – Halk masalları dinleme/izleme – “TV sunucusuyum” rol yapma – “Dilimizi düzeltelim” (konuşma esnasında yanlış kelimeleri anlama – “Konuşuyoruz, kayda alıyoruz, birbirimizi dinliyoruz” – Oyun: Edebi konuşma için madalya kazanma – “Ninnemin ve dedemin konuşması” – Yöre dili kullanan kişiler ile röportaj/görüşme yapma	**İD-II/D1** Konuşmada yöre dili lehçe, şive/ ağız arasındaki farkı ayırt etmeye başlar; **İD-II/D2** Türkçe edebi dili ayırt etmeye başlar; **İD-II/D3** Konuşma ve kendini sözlü ifade etmede Türkçe edebi dili kullanmaya başlar.

İD- II/E Kelime dağarcığını geliştirebilme	– Etkniliklerinde karşılaştığı bilinmeyen kelimeleri açıklama – Haftalık sınıf sözlüğü hazırlama – "Açıklama için kelimem var" (buldum, söyledim, açıklama istedim) – ..... konu hakkında konuşma, öğretmenin özellikle yeni bilinmeyen kelimeler kullanarak, öğrencilerden açıklama isteme – Yeni kelimeleri toplama kutusu hazırlama – Dört açıdan oluşan sözlük (okuyorum, buluyorum, çiziyorum ve yeni kelimeyi kullanıyorum) – Yeni kelime (karışık harflerden kelime oluşturma ve daha sonra anlamını açıklama)	**İD-II/E1** Varlıkların, kavramların, olayların, duyguların, kişilerin isimlerini (adlarını) ifade eden yeni kelimeleri öğrenmeye çalışır; **İD-II/E2** Yeni kelimelerin anlamlarını kavrar; **İD-II/E3** Varlıkların, kavramların, olayların, duyguların, kişilerin isimlerini (adlarını) ifade eden yeni kelimeleri kullanır.
İD-II/F Bildirme cümlesi, soru cümlesi, ünlem cümlelesi arasındaki farkı tanıyabilme ve yazım ve noktalama işaretlerini doğru kullanabilme	– Oyun: Bildiriyorum, anlatıyorum, soru soruyorum (cümle yazma ve söyleme) – Bildirme, soru ve ünlem bildiren cümleleri tahmin etme ve tekrarlanan cümleleri söyleme – Bildirme cümlesini tanıma – Soru cümlesini tanıma – Ünlem cümlesini tanıma – Metinleri okuyarak noktalama işaretleri neden ve nerede kullanıldığını bakma – Karma verilen cümleyi, doğru şekilde kullanma – Doğru ve yanlış telaffuz edilen cümleleri anlama – Nokta, ünlem işareti veya soru işaretinin kullanımı için doğru yazma etkinliklerini yapma	**İD-II/F1**Bildirme, soru ve ünlem cümlesi arasındaki farkı bilir (sözlü ve yazılı ifadede); **İD-II/F2** Yazılı anlatım esnasında anlamlı, soru ve ünlem cümlesinde noktalama işaretlerine dikkat ederek doğru bir şekilde uygular; **İD-II/F3** Kullanacağı cümle içindeki kelimelerin sıralamasını doğru/düzgün şekilde yapar ve ifade eder; **İD-II/F4** Kendini yazılı ifade etmeden önce kullanacağı cümle içindeki kelimelerin sıralamasını doğru/düzgün şekilde yapar ve ifade eder.
İD-II/G Özel ve cins isimleri (ad) birbirinden ayırt etme ve kullanma için beceri kazanabilme	– İsim/ad verme (oyuncak bebeklere ad bulma oyunu) – Özel ve ortak adlar yarışması – Verilen harfe göre ad /isim bulma – Hızlı isimler/adlar söyleme (kişi, nesne, bitki, hayvan adlarını sayma ve söyleme) – Verilen kısa metinde özel ve ortak isimleri belirleme – "Yanlış kelimeyi bul" (isim/ad ifade etmeyen kelimeyi belirleme	**İD-II/G1** Hangi kelimelerin"İsim" (ad) olduğunu fark eder ve yazıda kullanır; **İD-II/G2** Özel isim ve ortak isimler arasındaki farkı bilir ve kullanır; **İD-II/G3** Özel ve ortak isimleri kullanarak örnek verir; **İD-II/G4** Verilmiş metinin içinde özel ve ortak isimleri bulur ve onları ayırt eder.

İD-II/Ğ Temel yazım kurallarını doğru şekilde kullanabilme için beceri kazanabilme	– Büyük harfi işaretleme – İşaret ile cümleyi bağlama – Küçük harf ile yazılan metinde yanlışlıkları düzeltme – Büyük ve küçük harfler ile yazılan bir metinde bulunan yanlışlıkları düzeltme – Cümlede büyük ve küçük harfleri ayırt etme çalışmaları yapma – Cümlenin başında ve özel adları yazarken büyük harfle başlama çalışmaları yapma – Kelime ve cümleyi doğru şekilde bakarak yazma – Yazmak için hazırlık yapma, Not: bu çalışmada temel harflere çok benzeyen el yazısı harflerinden temel harflere az benzeyen el yazısı harflerine doğru bir sıra takip edilir. Satır çizgisine dikkat eder (satırlara aynı hizadan başlar, sayfa kenarlarında uygun boşluklar bırakır). – Yazma çalışmalarında, büyük-küçük, bitişik-dik/eğik yazı harflerinin yönleri, boyutları ve yazılışı üzerinde önemle durma – Bitişik-dik yazı harfleriyle grafik (tek tek) kelimeler, cümleler yazmaya çalışma – Kelimeler, cümleler ve satırlar arasında boşluklar bırakma etkinlikleri yapma – Sayfa düzenine ve temizliğine dikkat etme – Büyük harf ve noktalama işaretlerin doğru şekilde kullanımı için etkinlikler yapma – Kelimeler içinde heceleri bağlama – “Her hece için atlama” – “Her hece için alkışlayalım” – Kelimeleri hecelere (sözlü ve yazılı olarak) ayırma – Satır sonuna sığmayan kelimelerin doğru bölünmesiyle ile ilgili etkinlikler yapma – Heceler dominosu (hecelerden oluşan dominoları dizme ve kelime elde etme) – Kelimelerdeki heceleri sayma	**İD-II/Ğ1**Cümle başında büyük harfi doğru şekilde kullanır; **İD-II/Ğ2** Özel isimlerde büyük harfi doğru şekilde kullanır; **İD-II/Ğ3** Anlamlı, soru ve ünlem cümleleri yazmada nokatalama işaretlerini doğru bir şekilde yazar; **İD-II/Ğ4** Kelimeyi yeni sıraya doğru şekilde taşır/yazar; **İD-II/Ğ5** 20’e kadar sayıları doğru/düzgün yazar.

	– Hece sayılarına göre kelime grupları oluşturma – Oyun: Kağıdı katlama ve kelimeyi ayırmaya çalış (yazma esnasında kelimeleri hecelere doğru şekilde ayırma) – Yanlış ayrılmış kelimeleri bulma ve altını çizme etkinliği yapma – Çekilen sayılara göre belirli kelimeler yazma – Dikte yapma – Dikte etme çalışmalarına katılma – Öğretmenin okuduğu kelimeleri, cümleleri aynen yazabilme f, s, t, k, ç, ş, p, h, sessiz harfleri kelimede, cümlede doğru yazabilme yoklamaları yapma – Resimli bulmaca çözme – Doğru ve güzel yazı yazma çalışmaları yapma	
İD-II/H Yazılı ifadeyi doğru kullanabilmek için beceri kazanabilme	– Resime ve nesneye göre kelimeler yazma – Harfler kümesinden kelimeler oluşturma – Gizli kelimeleri bulma ve yazma (Bendondurmayemekistiyorum) – Yazılı cevap verme: Adın ne? Hangi okulda okuyorsun? – Kendi başına cümle kurma ve yazma – "... konusu hakkında cümle oluştur" – Tebrik kartı yazma – Davetiye yazma – Fotoğraflar kullanarak bir kaç cümle oluşturma – Başlatılmış cümleleri tamamlama... – Grup halinde hikaye yazma (birlikte başlatılan hikayeyi tamamlama) – Kişisel eserler yaratma	**İD-II/H1** Verien resimleri, nesneleri vb. dik temel harfleri kullanarak kelimeler yazar; **İD-II/H2** Verien resimleri, nesneleri vb. dik temel harfleri kullanarak kısa cümleler yazar; **İD-II/H3** Dik temel harfleri kullanarak, birbirine bağlı bir kaç cümle yazar; **İD-II/H4** Verien resimleri, nesneleri eğik harfleri kullanarak kelimeler yazar; **İD-II/H5** Verien resimleri, nesneleri eğik harfleri kullanarak kısa cümleler yazar; **İD-II/H6** Eğik harfleri kullanarak, birbirine bağlı bir kaç cümle yazar.

ÖĞRENME ALANI: EDEBİYAT (E)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
E-II/A Çocuk edebiyatını kullanabilme	– Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma – Öğretmen, şiir, masal, hikaye, fabl okur – Ses kayıtları dinleme – Oyun: Tahmin et! (masal, fabl, öykü/hikaye veya şiir) – Oyun: Dur ve tahmin et! (öğretmen okumayı durdurur ve öğrencilerden devamını tahmin etmelerini ister) – Konuya göre canlandırma yapma – Eserin konusuna yönelik konuşma yürütme – Konunun belirli bölümlerine göre dünyaca ünlü eserleri tahmin etme – Dinlediği konuya bağlı kalarak sorulara cevap verme – Lektür kutusu oluşturma (işlenen lektür kitabına göre resim yapıştırma, resim yapma, cümle yazma vb. etkinlikler yaptırılır) – Masal, hikaye, fıkra, metin, çizgi film ve filmin içeriliğine uygun anlatma – Önemli olanı belirtirken "başlıca, özellikle, en iyisi, en kötüsü" ifadelerini kullanma – Resim ve fotoğrafları yorumlama – Kelimeleri yorumlama – Canlı ve cansız varlıkları betimleme (hayvan, bitki, nesne) – Olayları oluş sırasına göre anlatma – Anlatmalarında sebep sonuç ilişkisi kurma – Özgün şiir, şarkı ve buna benzer söyleme – Sunularında hayali ve gerçek nesneleri kullanma	**E-II/A1** Okunan konuları dikkatli dinler; **E-II/A2** Farklı edebi eserleri (masal, fabl, şiir, tiyatro metini) tanır; **E-II/A3** Çocuk dergilerinden belirli içeriği bağımsız bir şekilde okur (okumaya başlar); **E-II/A4** Lektür okumaya başlar; **E-II/A5** Okunan konu hakkında sorulan sorulara sözlü olarak cevap verir.
E-II/B Okuduğu edebi eserler hakkında	– Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**E- II/B1** Okunan edebi eserde yazar kavramın ne olduğunu

izlenimlerini, düşüncelerini, tutumlarını ve duygularını anlatabilme	– Edebi eserleri karşılaştırma (metin ve çizim arasındaki farkı kavrama, yazar adı ile karşılaşma, anlamını anlama) – Dinlediği konuya göre, resimleri/çizimleri sıralama – Duyguları ifade ediyoruz oyununu oynama – Konuşma: Masalın adı nereden kaynaklanır, anlatma – Dinlediği eserden yararlanarak, sorulara cevap verme – Okunan metne bağlı kalarak doğru resimleri bulma – Okunan metine bağlı kalarak resim yapma – ... gibi olmak istiyorum (eserde geçen kahramanın resmini yapma ve hakkında konuşma yürütme) – "T-tablo" pozitif ve negatif kişi karakterini çizme – Eserde geçen kahramanı canlandırma – Eserdeki konuya bağlı kalarak senaryo yapma – Maske hazırlama – Konuşma: dinlediğimiz veya okuduğumuz eserin beğendiğimiz ve beğenmediğimiz yönleri – Esere yeni ad bulma – Belirli bölümlere bağlı kalarak eser hakkında bilgi edinme ve eseri tahmin etme – Okunan konular hakkında belirli teknikler kullanma ("salkım", "T-tablo", "ven diyagramı", "3, 2, 1..." – Kafiyenin altını çizme – Verilen kelimeye uygun kafiye oluşturma	bilir; **E-II/B2** Okuduğu veya duyduğu konu/içerik hakkında duygularını ifade eder; **E- II/B3** Okuduğu konudabeğendiği ve beğenmediği bölümleri söyler; **E-II/B4** Metinde geçen olayların yerini fark eder. **E-II/B5** Metindeki olay serisini kavrar ve açıklamalarda bulunur; **E-II/B6** Metinde verilmiş mesajı (konuyu) anlar; **E-II/B7** Baş kahramanı ve yardımcı kahramanları ayırt eder; **E- II/B8** Kişiler/karakterlerin özelliklerini açıklar; **E- II/B9** Olumlu/pozitif iyi karakterleri kullanarak kendinde tanımaya çalışır; **E- II/B10** Sosyal açıdan kabul edilebilir/kabul edilemez davranışları ayırt eder (iyi ve kötü davranışlar) ve açıklamalarda bulunur; **E- II/B11** Şiirlerde kafiyeyi tanımaya çalışır.
E-II/C Okuma için farklı teknikler kullanabilme ve kendini geliştirebilme	– Oyun: Nasıl okuyalım (sesli, sessiz,...) – Etkileşimli okuma – Kelimeleri kavrama (duyduğu kelimeleri, ancak resim olarak görmedikleri kelimeleri söyleme, tekrar etme) – İkikli okuma – Sesli okuma – Oyun: Sen okuyorsun, ben seni takip ediyorum – Ses kayıtlarını dinleme – Oyun: TV sunucusu olarak okuma – Dijital resimli kitapları okuma, takip etme, dinleme – "Semafor" (anlamlı ve doğru okuma hakkında öz	**E-II/C1** Sesli okur (noktalama işaretlerine, diksiyon, tempo, dinamikliğe, artikulasyona dikkat eder); **E-II/C2** Sessiz okur; **E-II/C3** Doğru ve anlaşılı şekilde okur; **E-II/C4** Belirli hıza göre okur; **E-II/C5** Ses hızını kontrol ederek okumaya çalışır; **E-II/C6** Anlamlı okumaya çalışır (noktalama işaretlerine, diksiyon, tempo, dinamikliğe, artikulasyona dikkat eder).

	değerlendirme yapma) – Öğretmen ve öğrenci tarafından yapılan örnek okumaları soldan-sağa yön becerisini pekiştirmek amacıyla izleme – Harfi harfine, hecesi hecesine ve kelime kelimesine gore okuma yazma – Temel büyük ve küçük harflerin okuma ve yazmını öğrenme – Yazıdaki harfleri karşılayan sesleri tam çıkaklarında oluşturma – Her sesin oluşumu için ses yolu ve organlarının gereğince kullanarak sesleri doğru boğumlandırma – Parmakla, kalemle izlemeden, hecelemeden, baş ve gövdeyi sallamadan okur – Okumada tam soluk alır, alınan soluğu zamanında ve yerinde kullanır – Okuma sırasında vücudu her zaman uygun duruma getirerek okur – İşitebilir bir ses tonuyla okur – Sesin kalınlık ve inceliğini hoşa gidecek biçimde ayarlamaya çalışma – Sesli okumada vurgu ve tonlamalara dikkat etme – Akıcı okumaya çalışma – Okuduklarını canlandırma – Rollere göre okuma (dram-tiyatro metinleri)	
E- II/Ç Kısa edebi eserleri anlayarak okuyabilme için beceri kazanabilme	– Bilinmeyen kelimeleri anlamaya çalışma – Dört açıdan oluşan sözlük (okuyorum, buluyorum, çiziyorum ve yeni kelimeyi kullanıyorum) – Okunan metin hakkında konuşma yürütme – “şeritleri yapıştırma” (şeritler halinde kesilen metni, doğru şekilde sıralama) – Etkileşimli okuma (“Dur/stop-tahmin et tekniği”, bölüm bölüm okuma...) – Olayları tahmin etme – Mantıklı ve mantıksız cümleleri fark etme – Mantıklı ve mantıksız kısa metinleri fark etme	**E-II/Ç1** Metinde karşılaştığı bilinmeyen (yabancı) kelimelerin anlamını sorar. **E-II/Ç2** Okunan kısa metin hakkında yöneltilen sorulara cevap verir; **E-II/Ç3** Okuduğu kısa metin hakkında konuşma yürütür; **E-II/Ç4** Okunan metin hakkında sorular sormaya çalışır.

	– Düşünüyorum ki... (okunan konuya bağlı kalarak cümle tamamlma oyunu oynama) – Oyun: Bende soru sormak istiyorum (konu hakkında soru sorma) – "Hikayenin yıldızı" (yıldızın her köşesinde konuyla ilgili sorulan soruya cevap vermeye çalışma) – "Çarkıfelek" (soru kelimesine göre, soru cümlesi oluşturma)	

ÖĞRENME ALANI: MEDYA KÜLTÜRÜ (MK)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
MK- II/A Yaşa uygun farklı medya içeriği kullanabilme için beceri kazanabilme	– Ulaşılabilir eğitim ve öğretim yazılımı kullanma – Kullanabilir medya içeriğini takip etme – Çocuk medya içeriğinden favori karakterlerini çizme – Çocuk medya içeriğine göre dramatizasyonda bulunma – Çocuk Tv-programları hakkında konuşma dijital medya içeriğinde animasyon, filmler ve seskayıtları dinleme/izleme – Görsel araçların etkilerini bilme – Olumlu ve olumsuz yönlerini bildirme – TV de çocuk programlarını izlemelerini ve izlediklerini sınıfta anlatmaları isteme – Basit eserlerde yaratıcılık ve düzenleme ile ilgili yaratıcılık kabiliyetlerini geliştirir ve uygular (anlatım ve yaratıcılıkla korelasyon) – Rol oynama	**MK-II/A1** TV-çocuk programlarını takip etmeye çalışır; **MK-II/A2** TV-çocuk programları hakkında konuşma yürütür; **MK-II/A3** Çizgi filmleri izler; **MK-II/A4** Çizgi film kahramanları ve kişiliği hakkında konuşur ve betimleme yapar; **MK-II/A5** Ses kayıtları dinler; **MK-II/A6** Ses kayıtlarının içeriği hakkında sorulan sorulara cevap vermeye çalışır; **MK-II/A7** İzlediği/dinlediği konunun içeriği ile ilgili duygularını rahatça ifade eder; **MK-II/A8** Diğer milletlerin dillerinde kısa konuları takip etmeye çalışır.
MK-II/B Yaşına uygun dijital çocuk konularını	– Dijtal içeriğin kullanılmının olumlu ve olumsuz etkileri hakkında tartışma yürütme	**MK-II/B1** Yaşına uygun dijital çocuk konularını kullanır;

kullanabilme	– Mevcut olan dijital içerikli yazılımları kullanma – İllüstrasyon/resimlerle bezeme: “Ben ve Bilgisayar” – Yaşa uygun dijital içerikli aramalar yapma	**MK-II/B2** Yaşına uygun dijital konular hakkkında araştırma/inceleme yapar (ebeveyn/veli/öğretmen gözetimi altında);
MK-II/C Sınıf içinde bulunan okuma köşesi ve okul kütüphanesinden kitapları kullanma için alışkanlık kazanabilme	– Okul kütüphanesini inceleme (fotoğraf ya da sohbet yoluyla inceleme) – Kütüphaneci ile konuşma (veya kütüphaneci rolünde olan öğretmen ile sohbet etme) – Sınıfın içindeki okuma köşesini hazırlama (kitap, dergi ve resimli kitaplar ile düzenleme) – “Okuma köşesi”(Öğrencinin tercihine göre okuma köşesinden kitap veya resimli kitap alma ve okuma) – Rol yapma/oynama: Kütüphaneciler ve okurlar – Okunan kitap içeriği hakkında tartışma yürütme – Kiatap bakımı için düşünce geliştirme	**MK-II/C1** Sınıf içinde bulunan okuma köşesinden kitapları/dergileri alır, kullanır ve teslim eder; **MK-II/C2** Sınıf içinde bulunan okuma köşesinden kitapları/dergileri alır ve okur; **MK-II/C3** Okul kütüphanesinden kitap/dergiler alır, kullanır ve teslim eder; **MK-II/C4** Okul kütüphanesinde bulunan çocuk kitaplarını ve dergilerini okur; **MK-II/C5** Sınıf içinde bulunun okuma köşesini yeni kitaplarla zenginleştirir; **MK-II/C6** Ödünçalınan kitap/dergilere karşı dikkat ve ilgi gösterir.
MK-II/Ç Ek kaynak kitap kullanarak okumaya karşı ilgiyi geliştirebilme ve alışkanlık kazanabilme	– Dergilerden faydalanarak boyama ve resim yapma – Okuma zamanı (öğrencilerin kendi tercihine dayalı seçmiş oldukları kiatparı okuma) – Farklı dergilerden koleksiyon yapma – Derginin içeriliği ve köşelerini tanıtma etkinliği yapma – Dergileri bilgi edinmek için kullanma – Dergi ve resimli kitapların gözden geçirime etkinliği yapma – Okuma köşesini düzenleme – Öğrencinin tercihine bağlı kitap okuma – Okunan kitapların içerği hakkında tartışma yürütme – Okunan kitaba göre resim yapma etkinliği yapma – Çizgi romanı çizme (Başlık, baş kahraman, yardımcı karakter, konu, olay, olayın sırası) – Kitap hazırlama-harfe bağlı kalarak (E-elma, A-ağaç, K-kelebek) etkinlik hazırlama – Resimli kitap hazırlama – Çocuk dergilerinin, ansiklopedilerin, kitapların, resimli	**MK-II/Ç1** Çocuk dergileri okur; **MK-II/Ç2** Çocuk edebiyatı ile ilgili ek kaynak kitaplar kullanır; **MK-II/Ç3** Okuduğu konular hakkında görüşlerini paylaşır; **MK-II/Ç4** Eğitici dijital yazılım konularını kullanır.

	kitapların ve eğitimsel dijital içeriğin kullanımı için etkinlikler düzenleme	
MK-II/D Farklı kültürel-sanatsal konular olaylar hakkında bilgi kazanabilme	- Tiyatro ve sinema ziyaret etme (içeriğe bağlı olarak) - Maske yapma etkinliği düzenleme - Kukla hazırlama - Rol yapma: En sevdiği favori karakterin rolü - Dramatizasyon için köşe hazırlama - İzlenilen film ya da oyun hakkında tartışma yürütme - Bir sonraki olaya göre resim çizme veya tamamlma - Belirli içeriğie göre dramatizasyon yapma - Kukla gösterisi için tiyatro bölümü hazırlama - Tiyatroda izlenen tiyatro ve kukla oyunlarındaki izlenimleri hakkında konuşma yürütme - Beden dilini kullanarak sözlü iletişim kullanma - El kuklası, eldiven kuklası, gölge kuklalarından yararlanarak diyalog yapma ya da hikaye anlatma - Tiyatro ya da sinema ziyareti hakkında konuşma yürütme	**MK-II/D1**Tiyatro gösterisinin ne olduğunu bilir; **MK-II/D3** Kukla gösterisinin ne olduğunu bilir; **MK-II/D3** Tiyatro temsilini, kukla gösterisinden ayırt eder ve aralarındaki farkı bilir; **MK-II/D4** İzlediği kültürel-sanatsal konuyu arkadaşları ile paylaşır/izlenimlerini anlatır (konuya ve ziyarete bağlı kalarak: tiaytroya, sinemaya, sergiye ziyaret); **MK-II/D5** İzlenilen temsilin konusu/içeriliği ile ilgili duygularını rahat bir şekilde ifade eder; **MK-II/D6** Tiyatroda temsil izlendiğinde nasıl davranacağını (davranış kuralları) kurallarını bilir.
MK-II/E Dijital ve medya konularını güvenli ve seçici bir şekilde kullanabilmesi için beceri kazanabilme	- Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma - Konuşma yürütme - Müzik dinleme - Güvenli ya da güvenli olmayan dijitaleştirilmiş medya içeriğinin seçici ve güvenli kullanımı için her doğru ifadeye işaret yapma	**MK-II/E1** İzlediği TV konularında yaşına uygun olanları bilir ve olumsuz/yasak olan konular için verilen akıllı işaretleri/sembolleri bilir; **MK-II/E2** Estetik değeri olan müzikleri dinler; **MK-II/E3** Yaşına uygun dijital konular hakkkında araştırma/inceleme yapar (ebeveyn/veli/öğretmen gözetimi altında); **MK-II/E4** Öğrenmenin kaynağı olarak farklı medya araçlarını kullanır.

ÖĞRENME ALANI: OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK (OYH)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
OYH-II/A Ses-harf, kelime-cümle ilişkisini kurabilme ve kavramların anlamını öğrenebilme	– Nesneleri ve canlıları adlandırma – Oyun: Kelimeyi ve cümleyi doğru bir şekilde tekrar etme – Görsellere göre cümle oluşturma – Cümle içinde kelimeleri ve kelime içindeki harfleri sayma – Oyun: Kartını kaldır (Sesi-harfilişkisi) – Arkadaşının sırtına parmakla dilediği harfi yazma. – Oyun: İsmin hangi harf ile başlayıp bitiğini söyleme – Kelimede eksik olan harfi tamamlama – Cümlede eksik olan kelimeyi tamamlama – Cümlede eksik kelimeyi çizme – Harf arkadaşım:Her harf için farklı malzeme K-Kelebek, Kübra, U-Uğurböceği, Uğur, S-Sincap, Sibel. Konuşmadaki sesleri algılama alıştırmaları yapma – Harf ve kelimelerin birleşimi – Yeni kelime (karışık harflerden farklı kelimeler türetme) – Harfleri farklı pozısyonda olan kartlarda kelimeleri keşfetme – Kelimedeki kapalı harfler (kelime içindeki kapalı harfi tahmin etme) – Kelimeler ile resimli alfabe (rebus ilkesi) – Oyun: Kafiyeli olan çiftleri seçin... yazar**dı.**.. çözer**di**...gezer**di**... – Şarkı söylüyoruz: ''Karışık Alfabe " – Cümledeki kelimleri anlamlarına uygun ilişkilendirme – Kelime ve cümleler yazma	**OYH-II/A1** Nesne ve varlıkların isimlerini adlandırır; **OYH-II/A2** Kelimeleri doğru şekilde telaffüz eder; **OYH-II/A3** Cümleleri doğru şekilde telaffüz eder; **OYH-II/A4** Kelime ve cümle ilişkisi kurar; **OYH-II/A5** Cümle nedir bilir; **OYH-II/A6** Kelime nedir bilir; **OYH-II/A7** Ses ve harf ilişkisi kurar ve bağlar (harf kavramını tanır); **OYH-II/A8** Harf nedir bilir; **OYH-II/A9** Dilin temel özelliklerini adlandırmaya başlar: ses, kelime ve cümle ilişkisini kurar; **OYH-II/A10** Kelimenin başındaki harfi tanır ve farkı bilir; **OYH-II/A11** Kelimenin ortasındaki harfi tanır ve farkı bilir; **OYH-II/A12** Kelimenin sonundaki harfi tanır ve farkı bilir; **OYH-II/A13** Alfabedeki harflerin sırasını bilir.

	– Resimleri anlamlandırma – Ses ve seda arasındaki farkı gözetme – Kelimenin seslerden oluştuğunu kavrama – Cümlede söz dizimini kavrama – Sözcükleri doğru ve anlaşılır şekilde söylme – Verilen nesnelerin hangi kelimelerle adlandırıldığını söylemesi isteme – Verilen kelimeleri cümlede kullanma – Karışık olarak verilen kelimeleri anlamlarına göre dizerek cümle kurmalarını isteme	
OYH-II/B Türk alfabesindeki harfleri doğru ve güzel yazı ile yazabilmek için beceri kazanabilme	– Büyük ve küçük harfli yazı elemanlarını benimsemek için alıştırma yapma – Büyük ve küçük harfli el yazısı elemanlarını benimsemek için alıştırma yapma – Çalışılmış harfler ile alfabetik tombala oynama – Eğitim ve öğretim yazılımlarını kullanma	**OYH-II/B1** Türk dilinde güzel yazı yazma kurallarını bilir, yazı yazma yönleri (soldan sağa doğru, yukarıdan aşağıya doğru); **OYH-II/B2** Yazı yazma alanında doğru şekilde bulunur ve alanı doğru şekilde kullanır; **OYH-II/B3** Belirlenmiş alanda harf elementlerini grafiksel şekilde tanıtır.
OYH-II/C Türk alfabesindeki dik temel büyük ve küçük harfleri doğru şekilde güzel yazı ile yazabilmek için beceri kazanabilme	– Harflerdeki noktaları bağlama – Havada yazı yazma etkinliğini yapma – Arkadaşının sırtında parmak yardımıyla yazı yazma oyununu oynama – Tahtada yazı yazma – Dik temel yazısı ile büyük ve küçük harfleri deftere yazma – Harf nerede bulunuyor... oyununu oynama – 2, 3, 4, 5 harf içeren kelimeleri tahtaya yazma etkinliğini yapma – Yazı yazma – Alıştırma amaçlı dikte uygulama – Otodikte-bilmece çözme – Cümlede büyük ve küçük harfleri ayırt etme çalışmalarını yapma	**OYH-II/C1** Türk dilindeki dik temel harfleri doğru şekilde yazar; **OYH-II/C2** Bakarak/kopyalayarak dik temel harfler ile kelimeler yazar; **OYH-II/C3** Dik temel harfler ile doğru şekilde kelimeler yazar; **OYH-II/C4** Bakarak/kopyalayarak dik temel harfler ile cümleler yazar; **OYH-II/C5** Bakarak/kopyalayarak dik temel harfler ile kısa metinler yazar; **OYH-II/C6** Dik temel harfler ile kısa dikte yazar; **OYH-II/C7** Harfler arasını doğru şekilde kullanır ve kelimelerde harfler arası boşluklar bırakmamaya çalışır; **OYH-II/C8** Okunaklı ve güzel yazı yazma alışkanlığını

		kazanır.
OYH-II/Ç Dik temel harflerden oluşan kelimeleri, cümleleri ve kısa metinleri okuyabilme	– Resimli dominodan kelime okuma – Yazılmış kelimeyi resim ile birleştirme – Kelimeleri okurken doğru nefes alma alıştırmaları yapma – Bir harfi değiştirerek eğlenceli bir şekilde okuyup, şarkı söyleme – Kelimeleri, cümleleri ve kısa metinleri okumak için pratik yapma	**OYH-II/Ç1** Dik temel harfler ile yazılmış kelimeleri okur; **OYH-II/Ç2** Dik temel harfler ile yazılmış cümleleri okur; **OYH-II/Ç3** Dik temel harfler ile yazılmış kısa metinleri okur.
OYH-II/D Türk alfabesindeki eğik (el yazısı) büyük ve küçük harfleri doğru şekilde yazı yazabilmek için beceri kazanabilme	– Dik temel yazısı ve eğik (el yazısı) harflerin karşılaştırılması – Havada el yazısı harflerini yazma – Arkadaşının sırtında parmak yardımı ile harf yazma – Tahtada el yazısı harflerini yazma etkinliğini yapma – Defterde küçük ve büyük eğik (el yazısı) harflerin doğru yazımı ve bağlanması için örnekler çözme – Eğik (el yazısı) harfleriyle ilgili kısa öyküleri okuma ve kopyalama – Alıştırma amaçlı dikte uygulama – Otodikte, bilmece çözme – Yazı yazabilmek için öğretmenin "yardımcıları" etkinliğini yapma	**OYH-II/D1** Türk dilindeki eğik (el yazısı) harfleri doğru şekilde yazar; **OYH-II/D2** Bakarak/kopyalayarak eğik (el yazısı) harfler ile kelimeler yazar; **OYH-II/D3** eğik (el yazısı) harfler ile doğru şekilde kelimeler yazar; **OYH-II/D4** Bakarak/kopyalayarak eğik (el yazısı) harfler ile cümleler yazar; **OYH-II/D5** Bakarak/kopyalayarak eğik (el yazısı) harfler ile kısa metinler yazar; **OYH-II/D6** Eğik (el yazısı) harfler ile kısa dikte yazar; **OYH-II/D7** Harfler arasını doğru şekilde kullanır ve kelimelerde harfler arası boşlıklar bırakmamaya çalışır; **OYH-II/D8** Okunanklı ve güzel yazı yazma alışkanlığını kazanır.
OYH-II/E Eğik (el yazısı) harflerden oluşan kelimeleri, cümleleri ve kısa metinleri okuyabilme	– Kelimeleri okurken doğru nefes alma uygulamalarını yapma – Okuma alıştırmaları düzenleme – Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**OYH-II/E1** Eğik (el yazısı) harfler ile yazılmış kelimeleri okur; **OYH-II/E2** Eğik (el yazısı) harfler ile yazılmış cümleleri okur; **OYH-II/E3** Eğik (el yazısı) harfler ile yazılmış kısa metinleri okur.
OYH-I/G Okuma-yazma esnasında oturuş şekline ve vücudun duruşuna dikkat etmesi için alışkanlık geliştirebilme	– Doğru duruş için sembol, işaret, ses çıkartarak duruşu düzeltme etkinliklerini uygulama – Doğru oturma alıştırmalarını yapma – Doğru ve düzgün oturmadıklarını hatırlatan işaretler belirleme	**OYH-II/G1** Okuma esnasında vücut duruşuna dikkat eder ve doğru oturur; **OYH-II/G2** Yazı yazma esnasında vücut duruşuna dikkat eder ve doğru oturur; **OYH-II/G3** Yazı yazma araç-gereçleri ve materyalleri doğru şekilde kullanır.

İNGİLİZCE 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	

İKİNCİ SINIF İNGİLİZCE DERSİ GENEL AMAÇLARI

Öğrenci:

- İngilizce dilini öğrenebilme için motivasyonu geliştirebilme;
- İngilizce dersine yönelik ilgi 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-II/A Sözcük birimlerini/kelimelerini tanıyabilme, türetebilme ve kullanabilmek için beceri kazanabilme	– My family Dice – This is my family (avuç içi boyama) – Go and find… – Go and point… – All about me – Musical chair activities – Clothes search – Clothes picture difference – Clothes picture similarities – Guess from the clothes – Guess who is it? – Jigsaws – Craft activities for clothes – Scissors, Paper, Stone – Fashion show – Let’s get dressed – “Head, shoulders, knees and toes” şarkısını söylme – Crazy body mimes – Drawing monsters/making masks	**SB-II/A1** Verilen konuya bağlı kelimeleri tanır; **SB-II/A2** Verilen konuya bağlı kelimeleri türetir; **SB-II/A3** Verilen konuya bağlı kelimeleri kullanır; **SB- II/A4** 1 ile 20 arasındaki sayıları tanır; **SB- II/A5** 1 ile 20 arasındaki sayıları türetir; **SB- II/A6** 1 ile 20 arasındaki sayıları kullanır.

	– Chain actions – Whole body run and touch – That many fingers (to show a particular number of body parts by working together) – Action songs (eg. If you're happy and you know it, Here we go loopty -loo) – Guess the monster – Story/picture books – Decorating a funny face – My body boardgame – Mr and Mrs Potato Head craft – Duck, duck, goose – Hide and seek – Row your boat – Drawing dictation – Bingo – Red light, green light – Telephone – Tongue twisters – Memory games – Who stole the cookie from the cookie jar? – Hot potato – Guess who – Keep the ball up – Treasure hunt – Hokey Pokey – Hot and cold	

	– I see – Stand up, sit down (day/night) – Trees and squirrels – Fruit salad – 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 – Feel in the box – Gestures activities – What’s missing from the line up? – Pictionary – Creating picture books (revising vocabulary) – Counting game (21) – Drawback	

ÖĞRENME ALANI: ANLAMA VE DİLİ KULLANMA (ADK)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
ADK- II/A Dilbilgisi yapı şekillerini tanıma, fark yapma ve kullanabilmesi için beceri kazanabilme	– Whose shirt is this? – Jeopardy – Who stole the cookie from the cookie jar? – Guess who – Telephone – Tongue twisters – Keep the ball up – Gestures activities – Shout it out – Cross the odd one – Flashcards – TRP activities – Simon says – Flash card games – Pupter shows and puppet games – Whats is I my mouth? Challenge. (tasting food, intensifyind experiences with different senses) – Different foods from difefrnt parts of the word-realia, flash cards	**ADK- II/A1** to be fiilinin anlamını tanır ve fiil çekimlerini 1, 2, 3 kişi tekil ve 3 kişi çoğul çekimlerini ayırt eder; **ADK-II/A2** to be fiilini 1, 2, 3 kişi tekil ve 3 kişi çoğul fiil çekimlerini kullanır; **ADK-II/A3** to be fiilini kullanarak soru sormaya çalışır, örneğin: „Is this your mother?“ sorusunu sorar ve sorulan soruya kısa cevap verir yes/no; **ADK-II/A4** to have/have got fiilin (eylemin) anlamını bilir; **ADK- II/A5** to have/have got fiilin (eylemin) olumlu ve olumsuz şeklini kullanır; **ADK- II/A6** to have/have got fiilerini 2 ve 3 kişi tekile dönüştürerek soru sormaya çalışır, örneğin: „Have you got a big nose?“ sorusunu sorar ve ve sorulan soruya kısa cevap verir yes/no; **ADK-II/A7** a/an belirtisiz tanımlayıcıları tanır ve aralarındaki farkı bilir; **ADK-II/A8** a/an belirtisiz tanımlayıcıları kullanır; **ADK-II/A9** can yardımcı fiili cümle içinde tanır ve farkı bilir(istek ve izin almada); **ADK-II/A10** can yardımcı fiilini kullanır (istek ve izin almada); **ADK-II/A11** Kişi (Şahıs) zamirlerinin 1, 2, 3 kişi tekil ve 3 kişi çoğul olarak tanır ve ayırt eder/aralarındaki farkı bilir; **ADK-II/A12** Kişi (Şahıs) zamirlerinin 1, 2, 3 kişi tekil ve 3 kişi

		çoğul olarak cümlede kullanır; **ADK-II/A13** Soru bildiren kelimeleri bilir ve ayırt eder; **ADK-II/A14** Soru bildiren kelimeleri kullanır ve soruya uygun cevap vermeye çalışır; **ADK-II/A15** Tanımlayıcı sıfatları bilir ve ayırt eder (big, small, happy, sad, good, bad, tall, short); **ADK-II/A16** Tanımlayıcı sıfatları kullanır;

ÖĞRENME ALANI: BECERİLER (B)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
B- II/A Sözcük birimlerini ve sunulan basit sözlü ifadeleri doğru dinleme-anlama için beceri kazanabilme	– Gestures activities – Simon says – 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- II/A** bak); **B- II/A2** Bildirme cümleleri kullanır; **B- I/A3** Temel emir ifadelerini anlar (gösterme, el-kol hareketi yapar veya yüz ifadesini kullanır) ve ifadeye göre tepki verir, örneğin: Open/close the door/window/book! Stand up! Sit down! Raise your hand! Bring me the book! Give me the pencil!.
B-II/B Sözcük birimlerini düzgün şekilde kullanabilme ve bildirme cümlesi kurabilme	– Who stole the cookie from the cookie jar? – Telephone – Tongue twisters – Guess who – Gestures activities	**B-II/B1** Öğrenilen sözcük birimlerini doğru şekilde telaffuz eder (SB- II/A bak); **B-II/B2** Kendisini, ailesini ve arkadaşlarını tanır ve tanıtır, arkadaşlarıyla selamlaşır; **B-II/B3** Temel kişisel bilgileri söyler (SB- II/A bak);

	– Hot potato – Simon says – Memory games – Rhyme and shout – Whispering messages – Chants – Sounds like…?	**B-II/B4** Kısa diyaloglara (rol oynama) ve dramatizasyona katılır; **B-II/B5** Verilen emir cümlelere gerekli şekilde karşılık verir (B-II/A3 bak); **B-II/B6** Basit bildirme cümleleri kullanarak etkinliklere ve oyunlara davet eder; **B-II/B7** İsteklerine yönelik basit ifadeler kullanır; **B-II/B8** Beğendiği ve beğenmediği olayları ifade edebilmek için basit ifadeler kullanır.
B-II/C Konuşmacının yardımıyla basit ve yavaş interaktif konuşabilme yeteneğini ve kabiliyetini geliştirebilme	– Greetings cards – Say Hello Bingo – Get-to-know you activities: Catch the ball, Blanket game, Identity cards, Who am I? etc.) – Hot potato – Telephone – Tongue twisters – Guess who – Gestures activities	**B-II/C1** Temel sosyal iletişim kurabilmesi için basit, her gün kullandığı görüşme kelimelerini ve ifadelerini doğru şekilde kullanır örneğin: “Good morning/afternoon!”, “Good bye!”, “See you soon!”, ve Yeni Yıl, Noel, Bayram, Paskalya gibi bayramlarda kullanılan tebrik ifadelerini kullanmaya çalışır; **B-II/C2** Temel sosyal iletişim kurabilmesi için basit, her gün kullandığı kelimeleri ve ifadeleri doğru şekilde kullanarak soru sorma ve doğru şekilde cevap vermeye çalışır örneğin: What’s your name?“, „Who is this?“, „How old are you?“, „How are you today?“, „What’s your favourite colour?“ vb.; **B- II/C3** Temel sosyal iletişim kurabilmesi için istek cümleleri kurar örneğin: „Can I have your book, please?“; **B- II/C4** Sözlü iletişimde bildiri cümleleri anlamaya çalışır, cümleler türetir ve söyler; **B-II/C5** Öğrenilen kelimeleri kullanarak basit sorular sorar ve sorulan soruya cevap vermeye çalışır (SB- II/A bak). **B-II/C6** Okul araç gereçlerini, hayvanları ve vücudun temel bölümlerini adlandırır ve betimler; **B-II/C7** Kısa dramatizasyon, şarkılar, şiirler ve sayışmacaları söylemeye çalışır;
B-II/Ç Görsel kelimeleri tanıma ve resimli okumayı	– Memory game	**B-II/Ç1** Öğrendiği kelimeyi ve resimi tanır;

kavrayabilme	– Matching pistures and words	**B-II/Ç2** Öğrendiği kelime ve resimi birbiri ile bağlar (kelimeyi gösterir, resimi gösterir) **B-II/Ç3** Nesne/varlık, resim ve kelime arasındaki farkı bilir ve kullanır; **B-II/Ç4** Görsel/resimli okur (öğrenciği kelime resimi görsel açıdan bağlar).

ÖĞRENME ALANI: KÜLTÜREL BİLİÇLENME VE YETERLİLİK KAZANMA (KBYK)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
KBYK-II/A Kültürel farklılıklar ile karşılaşlma farklılıklara karşı saygı gösterebilme için beceri kazanabilme	– Hello, friend! – Blue eyes, brown eyes! – Picture board	**KBYK-II/A1** Farklı kültürlere ve geleneklere karşı saygı gösterir.
KBYK- I/B İngiliz dilini kullanan ülkelerin kültürlerine karşı ilgi gösterebilme/uyandırabilme	– Musical chair activities – Jeopardy – Guess who – Gestures activities – Guess where – Draw a map – Make story board / simple animation/ picure book – Songs and rhymes	**KBYK-II/B1** İngiliz dilini kullanan ülkelerin kültürlerine karşı ilgi ve merak duygusunu gösterir.

Not: İngilizce dersinde elde edilen sonuçlar genellikle bir veya daha fazla öğrenme/programsal alanların amaçları arasındaki entegrasyonu ile elde edilir.

MATEMATIK

ÖĞRENME ALANLARI:	Yıllık ders saati: *(öğrenme alanlarına göre ders saatinin dağılımı)*
ÇEVREMİZDEKİ MATEMATİK	**Yaklaşık 20 ders**
SAYILAR	**Yaklaşık 94 ders**
ÖLÇME VE VERİLER İLE ÇALIŞMA	**Yaklaşık 30 ders**

İKİNCİ SINIF MATEMATİK DERSİ GENEL AMAÇLARI

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;
- 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;
- İnsancıl ve etik açıdan sorumlu davranışları geliştirmek.

ÖĞRENME ALANI: ÇEVREMİZDEKİ MATEMATİK (ÇM)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
ÇM-II/A Basit 2B şekilleri adlandırarak ve birleştirerek basit problem görevlerini çözebilme	- Karmaşık görüntülerde 2B şekilleri ve "gizli" şekilleri adlarını keşfetme ve adlandırma - Şablonla resim çizme - Tangram oluşturma - Erişebilir eğitim-öğretim yazılımı ve bilgisayar oyunlarını kullanma - Parçalara kesilmiş 2B şekilleri toplama	**ÇM-II/A1** Farklı pozisyonlarda olan 2B şekillerini tanımlar (kare, daire, diktörtgen); **ÇM-II/A2** Şablon kullanarak farklı 2B şekilleri çizer; **ÇM-II/A3** Karmaşık görüntülerde birleştirilen temel 2B şekillerini tanır ve adlandırır; **ÇM-II/A4** Karmaşık 2B şekillerini oluşturmak için şekilleri birleştirir; **ÇM-II/A5** Sunulan parçalardan uygun 2B şeklini oluşturur.
ÇM-II/B 2B şekillerinin sırasını tespit ederek basit problemleri çözebilme	- Dizinin nasıl oluştuğunu keşfetme (şekillerin dağılımı tekrarlar, her sonraki tekrarda bazı şekillerin sayısını tekrarlar/büyütür, şekillerin birinin rengini değiştirir...) - Dizi devam ediyor... - Kurallarımıza göre bir dizi kitap formu uygulamasını yapma	**ÇM-II/B1** 2B şekillerinin oluşması için kuralları gösterir; **ÇM-II/B2** 2B şekillerine bilinmeyen üyeler ekler; **ÇM-II/B3** 2B şekil dizisinde başlattığı kurallara diziyi tamamlar; **ÇM-II/B4** Kendi kurallarına göre 2B şekil dizisini oluşturur.
ÇM-II/C Yakın çevrede 3B şekilleri tanıyabilme ve adlandırabilme	– Koni, silindir, piramit şeklinde nesneleri keşfetme – 3B şekillerini oluşturma – 3B şekilleri artırılmış bir gerçeklikle keşfetme	**ÇM-II/C1** Daire, küp, kare şekillerini adlandırır; **ÇM-II/C2** Etrafında piramide benzeyen şekilleri tanımlar ve adlandırır; **ÇM-II/C3** Etrafında silindir şekileerini tanımlar ve adlandırır; **ÇM-II/C4** Etrafında koniyi, tanımlar ve adlandırır.
ÇM-II/Ç Verilen talimatlara göre alanda yön bulabilme	- Öğeleri sözel pozisyon talimatlarına göre ayarlama	**ÇM-II/Ç1** Alanda yön bulmak için yönergeleri takip eder (sol-sağ, ileri-geri, yukarı-aşağı-üstü, ön-arka-arasında,

	- Hareketi bilinenler aracılığıyla programlama - Online oyun - Sözlü talimatlara göre çizme/resim yapma - Gizlenmiş nesneyi bulma	içeri-dışarı-üzerinde); **ÇM-II/Ç2** Alanda yön bulmak için talimatlar verir(sol-sağ, ileri-geri, yukarı, aşağı-üstü, ön-arka-arasında, içeri-dışarı-üzerinde); **ÇM-II/Ç3** Nesneleri yerleştirmek için talimatları takip eder (sağ-sol, öne- arkaya, yanında, altında-içinde, dışında, altında...); **ÇM-II/Ç4** Nesneleri yerleştirmek için talimatları takip eder (sağ-sol, öne-arkaya, üstünde, arkasında, yanında, içinde).

ÖĞRENME ALANI: SAYILAR (S)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
S-II/A 10'a kadar sayıları doğru yazabilme ve uygun sayı ile birleştirebilme	– Sayıları, düzgün okuma ve yazma için alıştırma yapma – Sayı içeren kartlar üretme – Sayıların değerini belirten nesneler çizme	**S-II/A1** 0 dan 9 sayısına kadar sayıları düzgün gelişi güzel yazar; **S-II/A2** Birinci onlukta sayı yazabilme için 0 dan 9'a kadar sayıları yazar; **S-II/A3** 0 dan 10'a kadar rakamları sayı değerine göre birleştirir.
S-II/B 10'a kadar olan sayıları karşılatırabilmek için beceri kazanabilme	– Eşit sayıda bulunan nesnelere gereken işareti kullanma – Erişebilir eğitim yazılımı ve bilgisayar oyunlarını kullanma	**S-II/B1** ">", "<", "=" kıyaslama, karşılaştırma yapmak için işaretleri doğru ve yerinde kullanır; **S-II/B2** Karşılaştırma işaretlerini kullanarak ilk onluktan sayıları kıyaslar; **S-II/B3** Sayıların öncül ve ardılını bilir.
S-II/C İlk 10'da bulunan sıra sayılarını adlanrıma ve	– Faaliyet gösterme/etkinliklere katılma	**S-II/C1** 10'a kadar sayıları doğru adlandırır;

uygulayabilmek için beceri kazanabilme	– Yarışıyoruz (beden eğitimi ile entegrasyon yapma) – Sözlü talimatlara göre öğeleri sıralama	**S-II/C2** Sayıları günlük hayatta uygular.
S-II/Ç Onlar basamağındaki sayıları toplama ve çıkarma ile ilgili ödevleri çözebilmek için beceri kazanabilme	– Çiftler halinde sayı kartları hazırlama – Sayı ekseni, 20'lik tabloyu uygulama – Erişebilir eğitim yazılımlarıı ve bilgisayar oyunlarını kullanma – Sözlü olarak basit matematik hikayeleri oluşturma – Toplama ve çıkarma işlemlerini uygulama ve sırası için resimli pano oluşturma – Öğrenciler, öğretmenin okuduğu ödevden hangi kelimenin toplama hangi kelimenin çıkarma işlemi ifade ettiğini anlama etkinliğini yapma – Günlük hayattan belirli bir durumu toplama ya da çıkarma işlemleri ile sunma	**S-II/Ç1** ''+''işaretini tanır bileşenlerde kullanır; **S-II/Ç2** Birinci onlukta toplama işlemlerini uygular (10'a kadar); **S-II/Ç3** Toplamı 10 olan sayıları yazar; **S-II/Ç4** Farklı toplma işlemleri yapar, toplamı 10 olan ve ilk onlukta bulunan sayılar ile olası kombinasyonlar hesaplar, çalışmalar yapar; **S-II/Ç5** "-" işaretini tanır çıkarma işlemlerinde (eksilen, çıkan, fark) tanımlar; **S-II/Ç6** Küçük sayının büyük sayıdan çıkarıldığını bilir; **S-II/Ç7** Birinci onlukta çıkarma işlemlerini uygular; **S-II/Ç8** Sıfır, sayısının kendisiyle bir sayı alarak elde edildiği sonucu açıklar; **S-II/Ç9** Toplama ve çıkarma işlemlerinin nasıl uygulandığını açıklar; **S-II/Ç10** Günlük hayattan örnekler sunarak toplama ve çıkarma işlemleri ile metinli ödevler kurar.
V -II/D Toplama ve çıkarma işlemlerinde bir bilnmeyeni bulabilme (10'a kadar)	– Bir bilinmeyenli ödevleri kare ya da farklı sembolleri kullanarak çözme işlemi yapma – Bir bilinmeyenli ödevleri bulmak için ileri, geri sayarak, 10 tabelayı kullanma ve çözüme ulaşmanın yollarını bulma	**B-II/D1** Bir bilimeyenli sayıları işaret etmek için değişik işaret ya da semboller kullanır (çember, kare..)(ör. 2+ ◯ = 5); **B-II/D2** Sayısal bir ifadede bilinmeyen sayıyı bulur ve nasıl hesapladığını, sonuca ne şekilde vardığını açıklar.
S-II/E Onlar basamağında iki farklı ifadeyi karşılaştırabilme	– Sayıların birbirinden büyük ya da küçük olduğunu ifade eden işaretleri kullanma – Uygulama yapma...	**B-II/E1** Toplama ve çıkarma işemlerinde iki sayıyı karşılatrır (10'a kadar); **B-II/E2** ">", "<", "=" işaretler ile sayıları karşılaştırır.
S-II/F 1,2,3,4,5 ,10 en çok 100' e kadar sayabilme	– Nesnelerin, öğelerin sayısını tahmin edip, sayma ile kontrol etme oyununu oynama	**B-II/F1** 1 den en az 50 den en çok 100 e kadar sayı sayar;

	– 100'lük tabloda sayarak boyama – Herhangi bir sayıdan ileri ve geri sayabilme (1 den 20'ye kadar) – 2'şer 3'er, 4'er, 5'er ve 10'ar sayabilme – Yönlendirme – 100'lük tabloda boyama alanlarını bulma – Sayı dizesinde atlama ... – Erişilebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma – Bilgisayar oyunları oynama	**B-II/F2** 1 den 20 sayısına kadar ileri ve geri sayar; **B-II/F3** En az 20 nesneden oluşan bir grubu saymak için ikişerli sayım yapar; **B-II/F4** 30 nesneden oluşan bir grubu saymak için üçer, ritmik sayım yapar; **B-II/F5** 40 nesneden oluşan bir grubu saymak için dörder, ritmik sayım yapar; **B-II/F6** 50 neseneden oluşan bir grubu saymak için beşer, ritmik sayım yapar; **B-II/F7** 10 nesneden oluşan bir grubu saymak için 100'e kadar sayar.
S-II/G İkinci onluktaki sayıları okuyabilme ve yazabilme	– 20'ye kadar sayıların doğru yazılışı için alıştırmalar yapma – Belirli sayıda nesenleri gruplandırma (20'ye kadar) – Ders için sayı kartlarını hazırlama – Karışık sayıları sayı dizisinde sıralama – Sayı dizisini devam etirme – Onluk ve birlikleri ayırma için kavanoz oyununa ve değişik oyunlara devam etme	**B-II/G1** İkinci onluk basamağında olan sayıları doğru yazar; **B-II/G2** İkinci onluk basamağında olan sayıları doğru okur; **B-II/G3** Sayılarda kıyaslama yapar; **B-II/G4** Tek basamaklı sayıları, iki basamaklı sayılardan ayırır; **B-II/G5** İki basamklı sayıların sayı değerini bilir (onluk ve birlikler); **B-II/G6** Sayıları onluk ve birliklere ayırır (20 sayısına kadar).
S-II/Ğ 20'e kadar sayıları kıyaslayabime ("<", "=", ">" işaretlerini kullanarak)	– Erişilebilir eğitim yazılımlarını ve bilgisayar oyunlarını kullanma	**B-II/Ğ1** 20 sayısına kadar sayıları kıyaslar; **B-II/Ğ1** ">", "<", "=" işaretlerini, sayıları kıyaslama için doğru bir şekilde kullanır.
S-II/H Tek ve çift kavramlarını anlayabime (20'e kadar)	– 20 tabelada olan sayı alanlarını boyama – Tek ve çift sayılar için sayı kartları oluşturma – 2 eşit grupta nesneleri dağıtarak çift sayıları gösterme – Grup halinde yapılmış tek sayılı nesneleri ayırt edebilme	**B-II/H1** İkişerli olarak 20'e (2,4,6,8…) kadar sayar; **B-II/H2** 2 den 20'e kadar çift rakamları sayar; **B-II/H3** İkişerli olarak 1'den 19'a (1, 3, 5, 7...) kadar sayar; **B-II/H4** Tek olan sayı dizilerini 2 sayısından ve 1 saysından başlayarak 19 sayısına kadar sayıları yazar; **B-II/H5** 20 sayısına kadar tek ve çift sayıları adlandırır.

	– Sayı dizisi ve sayı ekseni oyunlarını bilgisayar yoluyla uygulama...	
BS-II/I 20'e kadar sayıları toplayabilme ve çıkarabilmek için beceri kazanabilme	– 10'dan büyük sayıları belirleme – 20'lik tablo kullanarak sayı ekseninde atlama – 20'lik bir toplamı oluşturmak için iki basamaklı tek basamaklı bir sayı çiftlerini bulma – Tablo, bölüm ve bütün – Toplamı 20 olan sayı kartları hazırlama – Toplamın değişmeme özelliğini açıklama için farklı sayıları birbiri ile toplama – Öğrencilerin en uygun stratejiyi seçmelerini sağlamak için hesaplama stratejileri araştırma/uygulama – İleriye sayma/geriye doğru yazma /sayma / – Topama işlemlerini uygulama /birden fazla sayıların çıkarma işlemlerini parantez yardımıyla çözebilme – Onluk ve birlikleri toplama, onluk bozarak toplama işlemlerini uygulayabilme – Dinlendiği metinli ödevlerin çözümü hakkında fikir yürütmeye çalışma – Erişebilir eğitim yazılımlarını ve bilgisayar oyunlarını kullanma	**B-II/I1** 10 sayısını tek rakamlı bir sayı ile toplama işlemini uygular (10+1=11, 10+2=12..); **B-II/I2** 20 sayısını elde etmek için iki basamaklı sayıyı bir basamaklı sayı ile toplar (13+7=20 16+4=20); **B-II/I3** İki basamaklı sayıları bir basamaklı sayılardan çıkarma İşlemini yaparak 10 sayısını elde eder (18-8=10, 16-6=10); **B-II/I4** Birinci onluktan 10 sayısını çıkararak sonuçlar elde eder(18-10=8, 17-10=7); **B-II/I5** Birinci onlukta olan sayıları birbiri ile toplar (6+6, 7+7, 8+8, 9+9,10+10); **B-II/I6** Toplamı 20 olan tüm çift sayıları yazar; **B-II/I7** Toplananların yeri değiştirildiğinde toplamın değişmediğini örnekler ile açıklar. **B-II/I8** 20 sayısının değişmeme özelliğini 3 ve 4 sayısını gruplaştırarak anlar; **B-II/I9** Üç, dört sayılarının nasıl toplandığını açıklar (5+4+1+2=?); **B-II/I10** Üç ve dört sayılarının çıkarma işlemlerinin nasıl yapıldığınıı ve sonuca nasıl varıldığını açıklar (17-2-5=?); **B-II/I11** Toplama işlemlerini tek rakamlı sayılar ile geçişli toplama yapar; **B-II/I12** Çift rakamlı sayılardan tek rakamlı sayıları çıkarma işlemlerinin nasıl uygulandığını çözüp, açıklar. **B-II/I13** 20'ye kadar basit metinli ödevlerde toplama ve çıkarma işlemlerinin ne zaman uygulanması gerektiğini bilir.

S-II/İ Toplama ve çıkarma işlemlerinde bir bilnmeyeni bulabilme (20'e kadar)	– Bir bilinmeyenli ödevlerde kullanılan sembol veya işaretlerin yerine sayı yazılması gerektiğini bilme – Bir bilinmeyeni bulmak için kendi stratejilerine dayanarak iler, geri sayım yaparak çözüme ulaşma	**B-II/İ1** 20 sayısına kadar toplama ve toplamada bir bilinmeyeni bulmak için farklı semboller kullanır, örneğin: (2+ ◯ = 5); **B-II/İ2** Sayısal bir ifadede bilinmeyen bir sayıyı bulur ve nasıl hesapladığını açıklar.
S-II/J İki sayıyı kıyaslayabilme (20'e kadar)	– Sayıların birbirinden büyük ya da küçük olduğunu belirtme için uygun işaretler, semboller kullanma – Erişebilir eğitim yazılımları ve bilgisayar oyunlarını kullanma	**B-II/J1** İki rakamlı sayıları kıyaslamak için ">", "<", "=" işaretlerini kullanır; **B-II/J2** İki rakamlı sayılardan bir rakamlı sayıları çıkarma işleminden sonra ">", "<", "=" sayıları kıyaslama için kıyaslama işaretlerini kullanır.
S-II/K Günlük hayatta yarısını, çeyreği gibi terimleri uygulayabilme	– Parçaların 2B şekilleri düzenleme (2 ve 4 bölüm) – 2 ve 4 parçaları eşit bir şekilde düzenleme – Bir yarımı göstermek için yarımı çizme – 2 ya da 4 eşit parçadan oluşan parçaları katlamaya çalışma – Tüm parçaların oluşumunu göstermek için parçalar ekleme	**B-II/K1** Bir bütünün, yarısını bilir; **B-II/K2** İki yarının, bir bütün oluşturduğunu bilir; **B-II/K3** İki yarımın nasıl bir bütün oluşturduğunu bilir; **B-II/K4** Bir bütünün, çeyreğini bilir; **B-II/K5** Dört çeyreğin, bir bütün oluşturduğunu bilir; **B-II/K6** Dört çeyreğin nasıl bir bütün oluşturduğunu bilir.

ÖĞRENME ALANI: ÖLÇME VE VERİLERLE ÇALIŞMA (ÖVÇ)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
ÖVÇ-II/A Zamana yönelebilme ve zaman ölçü birimlerini kullanabilme	– Sayıları saat şeklinde yazma – Büyük ve küçük akreplerin (okların) önemini öğrenme – Gün boyunca gerçekleştirdiği aktivitelerle ilgili hikayeleri anlatma – Erişebilir eğitim yazılımlarını, bilgisayar oyunlarını ve dijital resimli kitaplarını kullanma	**ÖVÇ-II/A1** Analog saatlerin zamanını tanımlar ve okur; **ÖVÇ- II/A2** 1 saat içinde gerçekleştirilebilecek aktiviteleri planlar ve tanımlar; **ÖVÇ-II/A3** Tüm saatler arasındaki zaman mesafelerini hesaplayarak basit problemler çözer, örneğin: (saat 3'ten saat 5'e kadar, 2 saat geçtiğini bilir).
ÖVÇ- II/B Standart ölçümlerini birbiriyle karşılaştırabilme	– 1 metre uzunluğunda bir kumaş/kağıt metro ile ölçüm yapma – Bahçede 10 metreye kadar olan yolları çizme – Kendi ağırlığımızı ölçüyoruz, oyununu oynama – Terazi ve 1kg ağırlığı olan oyunlar oynama – Kilogram ile ölçülebilen ürünleri araştırma – Günlük yaşamadan metinli ödevler kurabilme – Su, meyve suyu, sürahiler, bardaklar ve kaşıklar ile araştırma yapma (küçük bir bardağı doldurmak için kaç çay kaşığı gerekir veya 1l sürahiyi doldurmak için kaç bardak su kullanmamız gerekir etkinliklerini yapma) – Geniş, dar yüksek kablara yerleştirilmiş aynı miktarda sıvıları araştırma/ölçme	**ÖVÇ-II/B1** Yaklaşık 1 metreye kadar, 1metreden daha az ya da daha fazla gibi terimleri kullanır; **ÖVÇ-II/B2** Uzunluğu, genişliği, yüksekliği ölçer(20m kadar); **ÖVÇ-II/B3** Ölçme ile ilgili metinli ödevleri çözer (20m kadar); **ÖVÇ-II/B4** 1 kg' kadar olan ağırlığı (1kg'dan daha hafif, 1kg'dan daha ağır) değerlendirir ve ölçme yapar; **ÖVÇ-II/B5** Kilogram kelimesi geçen metinli ödevler çözer; **ÖVÇ-II/B6** Standart olmayan ölçüler (pipet, kaşık, kase) sıvı miktarını değerlendirir ve ölçer; **ÖVÇ-II/B7** 1 litrelik sıvı miktarını ölçer; **ÖVÇ-II/B8** 20 litreye kadar toplayarak ve çıkararak basit metinli ödevleri çözer.
ÖVÇ-II/C Banknot ve madeni paraları ayırt edebilme ve en az 20 denar'a kadar olan miktarların	– Nesnenlerin değerini, fiyatını denar ile belirleme oyunu oynama	**ÖVÇ-II/C1** Madeni para (monet) ve banknotları ayırt eder (1, 2, 5, 10, 50, 100 denar);

hesaplanmasıyla ilgili basit problem ödevlerini çözebilmek için beceri kazanabilme	– Aynı miktarda ödeme yapmak için farklı para ve banknot kombinasyonları yapma – Seçtiğimiz ürünlerin toplamını nasıl ödeyeceğimizi hesaplama etkinliğini yapma – Katma, birleştirme/toplama, bozdurma – Günlük yaşamdan örnekler alarak, metinli ödevler yazmaya çalışma	**ÖVÇ-II/C2** Eşit değerde paralar/banknotların değişimini bilir (en az 50 denar'a kadar); **ÖVÇ-II/C3** Farklı para ve banknot kombinasyonlarını yapar (en az 20 denar'a kadar); **ÖVÇ-II/C4** Ürün miktarını hesaplamak için stratejileri seçer ve hesaplamanın nasıl yapıldığını açıklar; **ÖVÇ-II/B5** 20 denara kadar metinli ödevler çözer.
ÖVÇ-II/Ç Verilerle toplama, düzenleme ve yorumlayabilme becerisini kazanabilme	– Verilen verilere göre sonuçlar çıkarmaya çalışma – Favori/sevdiği renkleri, sporları, yemekleri keşfetme oyunu oynama – Verileri sunmak için kendi sembollerimizi hazırlama etkinliği yapma	**ÖVÇ-II/Ç1** Piktogramları, verileri, grafikleri doğru şekilde okur; **ÖVÇ-II/Ç2** Verileri piktogramları, grafikleri kaydeder; **ÖVÇ-II/Ç3** Kaydedilen verileri okur.

ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA

ÖĞRENME/PROGRAM KONULARI:	Yıllık ders süresi *(tüm öğrenme/program konularına göre dağılım*
BEN VE DİĞERLERİ	**16-20**
KENDİME VE ÇEVREME ÖZEN GÖSTERİYORUM	**10-12**
ÇEVREMİ VE DOĞAYI ARAŞTIRIYORUM	**24-26**
ALAN VE ZAMANDA YÖN BULMA	**12-14**

İKİNCİ SINIF ÇEVREMİZDEKİ DÜNYA DERSİ İÇİN GENEL AMAÇLAR

Öğrenci

- Kendi için olumlu resim geliştirebilme;
- Kendi duygusal hayatını geliştirebilme (kendi duyguları hakkında bilinç geliştirerek, diğerlerin duygularını anlayabilme ve kendi duygularını doğru şekilde ifade edebilme);
- İnsani, ahlaki ve sorumlu davranışlar geliştirebilme;
- Çocuk haklarını ve sorumluluklarını öğrenebilme;
- Basit hayati problemlere çözüm üretebilme için bilinç kazanabilme;
- Sosyal hayatını etkinliklere katılarak geliştirebilme;
- Sınıftaki davranış kurallarının uygulanması ve benimsenmesi için etkin katılımı için teşvik edilebilme;
- Temel kültürel davranışları, sağlıklı-temizlik (hijyen) alışkanlıkların kazınımını sağlayabilme;
- Kendi, diğerleri ve yakın çevresine sorumlu davranabilme için beceri kazanabilme;
- Anlama-inceleme için merak duygusunu geliştirebilme;
- Mantıklı(zeki) düşünme becerilerini geliştirebilme;
- Doğada ve çevremizdeki nesneleri gözlemleme, araştırma ve tanımlamaya yaparak neden-sonuç ilişkisini kavrayabilme;
- Canlı ve cansız doğanın özelliklerini keşfedebilme ve öğrenebilme;

- Hareket ve güçler hakkında temel bilgileri kavrayabilme;
- Kendi yaşam yerine ve anavatanına karşı pozitif tutumlar geliştirebilme;
- Temel trafik kurallarını benimseyebilme ve temel trafik kültürünü geliştirebilme;
- Alan ve zamanda yön bulabilmesi için beceri kazanabilme;
- 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- II/A Kendini tanıyabilme	– Görüşme – Ayna karşısında oyunlar oynama – Kendimizi farklı boya kalemleri ile boyama – Didaktik oyun: Küp fırlatma – Sevdiğim oyuncağım – Benim dileklerim – Konuşma: Bugün neler yapamıyorum? Büyüynce, yapamadıklarımı yapabilecek miyim? – Bir iltifat ver – Büyüyoruz ve gelişiyoruz – Birbirimizi kıyaslama (yükseklik, olarak parmak, izlerimizi, avuçlarımızı karşılaştırıyoruz) – Taş üzerinde tasarım yapma (anlık duyguları ifade etme) – Erişebilir eğitim ve öğretim yazılımlarını kullanma	**BD-II /A1** Kendini tanıtmaya çalışır (temel kişisel bilgileri verir); **BD-II /A2** Kendisine ait temel özellikleri ifade eder; **BD-II/A3** Kişiliğini yansıtan özellikleri tanımlar; **BD-II/A4** Farklı durumlarda duygu ve duyguları ifade eder; **BD-II/A5** Olumsuz duyguları tanır; **BD-II/A6** Olumsuz duyguları kontrol etmeye başlar; **BD-II/A7** Günlük durumlarda kabul edilebilir yapıcı davranış biçimleri uygulamaya çalışır (ahlaki davranış - gösterir: iyilik, samimiyet, insanlık, ...); **BD-II/A8** Yeteneklerini ifade eder.

	– Pantomim ile hisleri ifade etme – Neyin mutlu ettiğini, üzgün halinin durumu, nelerden korktuğunu, neler beni kızdırır gibi konular üzerine açıklama yapma – Korkularımızı komik şekilde ifade etme	
BD-II/B Özgüveni geliştirebilme	– Ben yapabilirim… – Kendimde sevdiğim 5 özelliği açıklama – Özel kişi – Afiş: Ayna, ayna söyle bana en güzel kim…. – Beni tanımlayan kelimeler nelerdir – Mikrofon	**BD-II/B1** Ne yapabileceğini gösterir (yetenekleri); **BD-II/B2** kendi başarılarından memnundur; **BD-II/B3** Daha fazlasını başarmaya çalışır; **BD-II/B4** Kendi görüşünü özgürce ifade eder; **BD-II/B5** Kamusal görünüm için yetenek gösterir.
BD-II/C Temel çocuk hakları ve sorumlulukları ile tanışabilme	– Temel çocuk hakları ile pankartlar yapma – Oyun: Çocuk hakları mahkemesi kurma – Hak ve sorumlulukları eşleştirerek, bağlama	**BD-II/C1** Bazı çocuk haklarını bilir ve sayar (eğitim, okuma, oynama, arkadaşlık hakkı); **BD-II/C2** Haklardan doğan sorumlulukları listeler; **BD-II/C3** Hak ve sorumlukları ayırt eder.
BD-II/Ç Arkadaşlık kurma becerilerini geliştirebilme	– Küçük veya büyük gruplar halinde sosyal oyunlar oynama – Kimler karar verebilir... – Beni iyi bir arkadaş yapan nedir? Sorusuna cevap arama – Görüşme – Kim olduğunu tahmin et – Adlar – Dünyadaki tüm çocukların benzerlik ve farklılıklarını keşfediyoruz, oyununu oynama – Erişebilir eğitim ve öğretim yazılımlarını kullanma – Telefon görüşmesi	**BD-II/Ç1** Sosyalleşmeye özen gösterir; **BD-II/Ç2** Kendi görüşlerini açıkça ifade eder; **BD-II/Ç3** Başkalarının görüşlerine saygı gösterir; **BD-II/Ç4** Kendisi ve diğerleri arasında benzerlik ve farklıkları tanımlar; **BD-II/Ç5** Akranlardaki farklılıkları bilir ve saygı duyar; **BD-II/Ç6** Başkalarıyla kültürlü davranışlar sergiler.

BD-II/D Sosyo-duygusal ve ahlaki değerlerini geliştirebilme	– Afiş: Grup kurallarına karar verme (ortak etkinlik) – Maskeler yapma ve farklı duyguları ifade etme – Duyguları tanıma – Kontrol listesi: kızgın olduğumda nasıl davranacağımı ifade etme – Hayallerde yolculuk yapma: İstediğimiz hayaller – Doğum günü eğlencesi düzenleme – Hikayeleri takip etme, resim ve film izleme, olumlu davranış örneklerini ifade etme – Nasıl olmamalı... – Haklı-Haksız oyununu oynama – Ben nasıl yardım edebilirim? – Çatışma durumlarını çözüm arama – Doğru ve yanlış eylemleri tartışma	**BD-II/D1** Diğerleri ile etkileşim halindeyken kurallara saygı gösterir; **BD-II/D2** Duygusal değişimleri fark eder; **BD-II/D3** Empati kurar; **BD-II/D4** Doğruyu ve yanlışı ayırt eder; **BD-II/D5** Yardıma ihtiyaç duyanlara yardımlarda bulunur; **BD-II/D6** Yardıma ihtiyaç/gereksinim duyuduğunda yardım ister; **BD-II/D7** Çatışma durumlarını tanır; **BD-II/D8** Çatışmayı çözümlemeye karşı uğraş gösterir.
BD-II/E Okul ortamına karşı olumlu bir tutum geliştirebilme	– Kolaj tekniğini uygulama: Benim okulum – Okul kütüphanesine ziyaret etme – Benim öğretmenim – Keşfettmek-Okulumuzda kim ne iş yapar? – Tartışma insanların kurallara ihtiyacı var – Okuldaki kurallara saygı gösterme – Birlikte sınıftaki kuralları tanımlamaya çalışma – Bir öğrenci olarak hak ve sorumluluklarımı keşfediyorum/öğrenme – Görevlerin listesini yapma ve uygulama – Okul ortamında farklı durumların gösterisini yapma/simülasyon	**BD-II/E1** Okula ait olma duygusunu geliştirir ve gösterir; **BD-II/E2** Okul kurallarını bilir ve onlara saygı gösterir; **BD-II/E3** Okulda, günlük yaşamada ki durumlarla baş edebilir; **BD-II/E4** Okuldaki çalışanlara karşı saygı gösterir; **BD-II/E5** Sınıf topluluğunun önemini bilir; **BD-II/E6** Sınıf içindeki etkinliklere katılır; **BD-II/E7** Sınıfta yeni kuralların onaylanması için girişimde bulunur; **BD-II/E8** Kişilerin özelliklerini ayırt eder; **BD-II/E9** Sınıfını okulun bir parçası olduğunu bilir; **BD-II/E10** Okul faaliyetlerine/etkinliklerine katılması için

	– İkinci sınıftaki hedeflerim/çizme – Benim mi, yoksa bizim mi? etkinliğini düzenleme – Aksesuarları saklamak için kavanozları süsleme – Kendini daha iyi hissetmek için ihtiyacınız olan şey ne? Anlatma – Kendi fikirlerimize ve yaratıcılığımıza göre sınıfı süsleme etkinliğini yapma – Sınıfımızın okul gösteriminde temsil edilmesi için bir senaryo hazırlama	isteği vardır.
BD-II/F Aile içinde, aile yaşamının önemini kavrayabilme	– Çember kurma (ailelerimizi temsil ediyoruz) – Ailemi çiziyorum – Aile içinde kullanılan kelimeler listesini yapma – Aile (akraba) bağlarını söyleme – Konuşma: Ailede kurallar ve alışkanlıklar – Ailede yaşamak için ihtiyacımız olan şeyleri çizme etkinliğini yapma – Rol oyunları oynama – Evde nasıl yardım ederim – Benim evim-konuşma – Nereye ait olduğunu bilme – Evimde bulunan elektrikli aletleri sayma – Benim serbest zamanım – Doğum günü tebrik kartları hazırlama – Yeniyıl dileklerini söyleme – Aile tatilleri – Bilge fikirler: Tasarruf etme neden önemlidir? konuşma yürütme	**BD-II/F1** Farklı ailelerin olduğunu bilir; **BD- II/F2** Farklıklara karşı saygı gösterir; **BD- II/F3** Yakın/geniş ailede akrabaların ilişkilerini betimleyerek açıklar; **BD-II/F4** Aile üyelerinin sorumluluklarını bilir; **BD-II/F5** Aile üyelerinin mesleklerini bilir; **BD-II/F6** Evde tek başına gerçekleştirdiği/katıldığı etkinlikleri açıklar; **BD-II/F7** Evin bölümlerini tanımlar ve işlevlerini bilir; **BD-II/F8** Mobilya ve elektrik cihazlarının amacının ne olduğunu ve özelliklerini bilir; **BD-II/F9** Boş zamanlarını iyi şekilde değerlendirmeyi bilir; **BD-II/F10** Tasarruf etmenin önemini bilir.

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-II/A Kendi bedeninin farkındalığını geliştirebilme ve duyusal deneyimlerini geliştirebilme	– Harita yapma: Benim vücudum – Bulmaca: Vücudumun bölümleri – Farklı malzemelerden insan vücudu hazırlama (oyun yoğurma hamuru, kil) – Vücudu tanımlamaya çalışma: Vücut nedir? – Haydi sayalım (matematik dersi ile entegre edilebilir) – Resim içerikli oyun: Benim parmaklarım her şey yapabilir (sanat eğitimi ile entegre edilebilir) – Doğru duruş için egzersizler yapma – Benim beş harika duyumum – Oyun: Hafıza (duyu organlarını uygun duyularla birleştirmek) – Duyularımızla dünyayı keşfetme – Sensomotorik (duyusal gelişim) oyunlar oynama – Erişebilir eğitim ve öğretim yazılımlarını kullanma – Araştırma etkinlikleri: Ses nereden geliyor? Daha iyi duyduğumda etrafımda farklı sesleri duyabiliyorum – Kokuyu tanıma – Lezzetler dünyasına yolculuk – Dokunarak hissetme	**KÇÖG-II/A1** Vücudunun dış bölümlerini tanımlar; **KÇÖG-II/A2** Vücudun dış bölümlerinin kısımlarını ve işlevini açıklar; **KÇÖG-II/A3** Kişinin kendi vücuduna zarar verme/yaralanma risklerini bilir; **KÇÖG-II/A4** Vücudunu düzgün bir şekilde nasıl tutacağını bilir (otururken, okurken, yazarken, şarkı söylerken ...); **KÇÖG-II/A5** Duyusal organların işlevini bilir; **KÇÖG-II/A6** Duyusal organları, ilgili duyularla birleştirir; **KÇÖG-II/A7** Duyu organlarının önemini bilir; **KÇÖG-II/A8** Araştırma durumlarında duyularını doğru şekilde kullanır.

	– Gizemli kutu – Bozuk/arızalı telefon oyununu oynama	
KÇÖG-II/B Kişisel hijyen becerisini geliştirebilme	– Kişisel hijyenimi sağladığım mutlu arkadaşlar – Ellerin düzgün yıkanmasını gösterme – Dişlerime özen gösteriyorum (her şey dişlerim için) etkinliğini yapma – Drmatizasyon: Diş hekiminde	**KÇÖG-II/B1** Kişisel hijyeni bağımsız olarak korur (uygun şekilde elleri, dişleri yıkama) .
KÇÖG-II/C Özbakım kişisel hijyen önemini ve ihtiyacını tanımlayabilme	– Kişisel hijyenimi sağladığım mutlu arkadaşlar – Dişlerime özen gösterme (her şey dişlerim için) – Drmatizasyon: Diş hekimde – Farklı meyve türlerini, sebze çeşitlerini, süt çeşitlerini... et ürünlerini ayırt etme – Benim vücuduma su gerekiyor – Sağlıklı bir vücuda ihtiyacım var – Kahvaltıda ne yesem? – Sağlıklı seçimler yapma – Tabağımda neler var – Meyveli öğün yeme – Sevdiğimiz sebzeleri sayma – Meyve ve sebzeleri birbirinden ayırt etme – Gökkuşağının renklerine göre sağlıklı ürünler seçme – Farklı gıdaları sıralama – Benimle pazarlık yap-tombala oyununu oynama – Tehlike sembollerini öğrenme – Ben antrenörüm	**KÇÖG-II/C1** Kendi sağlığına dikkat etmesi gerektiğini bilir; **KÇÖG-II/C2** Beslenmenin sağlığa önemli olduğunu bilir; **KÇÖG-II/C3** Kendi sağlığını korumak için fiziksel aktiviteler uygular; **KÇÖG-II/C4** Hasta olunduğu zaman doktora gidilmesi gerektiğni bilir. **KÇÖG-II/C5** Tehlike sembolleri tanır (yüksek voltaj, yanıcı madde, toksik maddeleri bilir); **KÇÖG-II/C6** İlaçları tek başına almaması gerektiğini bilir; **KÇÖG-II/C7**Elektirk cihazlarının tehlike yarattıklarını bilir; **KÇÖG-II/C8** İtfaiye, acil, polis, sos numaralarını bilir.

	– Oyun: Uygun şekilde giyinme – Konuşma: Neden hasta oluyoruz? – Oyun: Doktora gitme – Tehlikeli oyunlar	
KÇÖG-II/Ç Ekolojik farkındalık ve çevre koruma alışkanlıkları geliştirebilme	– Doğru ve yanlış oyunu oynama – Eko kuralları öğrenme – Temiz sınıf (çocukların önerilerine göre etkinlikler düzenleme) – Sınıf içinde bulunan bitkilere özen gösterme – Ekolojik devriye kurma – Okul bahçesinde fidan, çiçek dikme – Ortak etkinlikler – Kuşlar için yuva hazırlama – Konuya göre resim çizme: Temiz nehirler – Benim fikirlerim: Temiz havaya ulaşma yolları – Geleceğin atölyesi – Sergi düzenleme	**KÇÖG-II/Ç1** Bulunduğu ortamda hijyene özen ve önem gösterir; **KÇÖG-II/Ç2** Okul içindeki hijyene önem gösterir; **KÇÖG-II/Ç3** Sınıf hijyenine önem gösterir; **KÇÖG-II/Ç4** Çevre temizliğine önem verir; **KÇÖG-II/Ç5** Doğanın ve bitkilerin önemini bilir; **KÇÖG-II/Ç6** Temiz hava ve suyun önemini bilir; **KÇÖG-II/Ç7** Hayvanlara karşı iyi davranır; **KÇÖG-II/Ç8** Kullanılan ambalajları farklı nesneler yapmak için kullanmayı bilir.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: ÇEVREMİ VE DOĞAYI ARAŞTIRIYORUM (ÇDA)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
ÇDA -II/A Canli ve cansiz doğa arasındaki farkı ve özellikleri anlayabilme.	- Çevremizdeki canlılar - Canlıların dört özelliği - Doğru/Yanlış - Canlı ve cansız varlıklar arasındaki farklar. - Canlı ve cansız varlıklardan örnekler toplama - Taş üzerinde çizme. - :Canlılar cansız varlıklara ihtiyaç duyar - Basit araştırma etkinlikleri:Canlılar nasıl hayatta kalabilirler. (su,hava,güneş) - Çevremizdeki doğa (gözlemliyoruz,gösteriyoruz,yapıyoruz - Ses zinciei: Ağaç bir bitkidir. - Ağaç,ağaçlar her yerde(biz gözlemliyoruz,konuşuyoruz,farklı ağaçlar çiziyoruz ,kolaj,ve oyun hamuru ile şekillendirme yapıyoruz..(sanat dersi ile entegre edilmiş) - Farklı yapraklar toplayıp diziler oluşturuyoruz (matematik dersi ile entegre edilmiş) - Ağacın kısımları - Ağaçların büyümesi için gerekenleri keşfediyoruz - Ağaçlar temiz havayı sağlar (basit deney-yaprak nasıl nefes alır)	**ÇDA-II/A1** Canlı doğanın özelliklerini tanımlar **ÇDA-II/A2** Yaşam süreçlerini tanımlar (nefes,büyüme,hareket); **ÇDA-II/A3** Cansız doğanın özelliklerini tanımlar **ÇDA-II/A4** Doğanın neden değişmediğini anlar. **ÇDA-II/A5** Canlı ve cansız doğanın karşılıklı bağımlılığını (nedensel ilişkiler ve ilişkileri ortaya koyar) anlar **ÇDA-II/A6** Bitki yaşamındaki benzerlikleri ve farklılıkları tanımlar; **ÇDA-II/A7** Sebze ve bitkileri tanır ve adlandırır. **ÇDA-II/A8** Meyveleri tanır ve adlandırır. **ÇDA-II/A9** Bitkilerin büyümesi için nelere ihtiyaç duyduklarını bilir. **ÇDA-II/A10** Bitkilerin kısımlarını tanımlar. **ÇDA-II/A11**;Bitkilerin hava temizleyicileri olarak önemini kavrar **ÇDA-II/A12** Evcil ve yabani hayvanları ayırt eder. **ÇDA-II/A13** Hayvanları adlandırır ve tanımlar **ÇDA-II/A14** Evcil hayvanların faydalarını biliyor. **ÇDA-II/A15** Bölgemizdeki kuşları gözlemler,tanımlar serçe,güvercin,leylek kırlangıç; adlandırır. **ÇDA-II/A16**Böcekleri tanımlar ve adlandırır

	- Proje çalışmaları -ağacımızın dekorasyonunu yapıyoruz. - Hayvanları keşfetme - Bilgisayar oyunları - Hayvanları dış görüşlerine göre tanımlar. - Çalışma kağıdı - Hangi hayvan nerede yaşıyor. Evcil ve yabanı hayvanlar hakkında album oluşturuyoruz. - Öykülerdeki orman hayvanları .... - Evcil hayvanlardan faydalandıklarımız… - En sevdiğim hayvan - Grup çalışması:Hayvan karakterlerinden maskeler yapıyoruz. - Etrafımızdaki kuşlar - Böcekleri gözlemliyoruz. - Renkli sayfalardan böcekler yapıyoruz. - Larvadan kelebeğe	(kelebek,arı,sivri sinek,karınca)
ÇDA-II/B Yakın çevre hakkında bilgi edinme.	- Yakın çevredeki nesneleri gözlemleme; - (Çevremizdeki nesneleri keşfeder ve tanımlar) (dil dersi ile entegre edilecek)Tahmin etme oyunu hangi nesne neyden yapıldı…… - Tahmin oyunu nesneler. ... yapılmıştır ve …..gerekelidir. - Günlük yaşamda malzemeler - Malzemeleri gruplara ayırmak - Araştırma faaliyetleri: Malzemelerin özelliklerini açıklıyoruz.	**ÇDA -II/B 1** Yakın çevrede nesneleri tanımlar; **ÇDA II/B2** Gözlemledikleri nesnelerin özelliklerini tanımlar; **ÇDA -II/B 3** Etrafımızdaki nesnelerin hangi malzemeden yapıldığını biliyor.; **ÇDA -II/B4** Görme ve dokunma duyuları yardımıyla malzemelerin özelliklerini ortaya koyar ; **ÇDA-II/B5** Materyallerin özelliklerini renk, şekil ve dokuya göre (dokunma hissi)yle tanımlar **ÇDA-II/B6** Malzemelerin özelliklerini gruplandırır.

ÇDA-II/B Farklı hareket türlerini tanımak	- Salıncakta,atlıkarıncada,hareket. - Oyun: Hareketleri değiştirme. - Hızlı,yavaş,hareket ediyorum. - .. Hayvanlar, kuşlar, böcekler, balıkların hareketlerinin gözlemlenmesi ve gösterilmesi. - Araştırma etkinliği-Bitkiler nasıl hareket eder? - Bilgisayar oyunları	**ÇDA-II/B1** Hareket pozisyonlarını değiştirerek hareket ediyoruz. ; **ÇDA-II/B2** Farklı hareketleri (ön-arka, yukarı, aşağı, daire,zikzak hareketi ...) ayırt eder; **ÇDA-II/B3** Farklı hareket hızlarını ayırt eder(yavaş,hızlı) **ÇDA-II/B4** Hayvanların ve bitkilerin hareket ettiğini biliyor.
ÇDA-II/G Nesnelerin yer değiştirebilmesi için kuvvette ihtiyaç duyulduğunu bilme.	- Düşünüyoruz: Gücümüzü ne zaman kullanırız - Oyun: Gücünüzü kullanarak beş nesneyi farklı yerlere yerleştirin - Yanına yaklaştımak için 6 değişik nesneyi gücünü kullanarak taşı. - Çalışma kağıdı: Hangi nesnenin motor ile hareket ettiğini çevrele - Pil oyuncakları ile oyunuyoruz. - Günlük yaşamın bir aktivitesinde ne tür bir güç kullandığınızı gösterin	**- ÇDA II/G1** Nesneleri iterken ve nesneleri hareket ettirme için kuvvete ihtiyaç duyulduğunu anlar. **ÇDA-II/G2**; Nesnelerin farklı yollarla taşınabileceğini bilir **ÇDA-II/G3**. Bazı nesnelerin motorlar tarafından çalıştırılabileceğini bilir.
ÇDA-II/D Şehri ve köyü tanımlamak.	- Bir şehirdeki ve köydeki yaşamla ilgili resim ve videolar izliyoruz. - Bir şehir ya da köyde yaşamla ilgili üç güzel şeyi keşfederiz	**ÇDA -II/D1** Köy ve kent arasındaki farkı bilir. **ÇDA II/D2** Şehirde bulunan yapıtları tanır. **ÇDA -II/D3** Köyde bulunan özellikleri tanımlar..
ÇDA-II/D Yaşadığı yeri tanımak.	- Yaşadığı çevreyi,gözlemler ve tanımlar. - Araştırma oyunu :Kim nereye ait? - Bazı meslekler ile tanışıyoruz. - Oyun: Kalimero ‘nun mektubu - Müze ziyareti - Benim adresim....	**ÇDA-II/G1**Yaşadığı yerde bulunan önemli objeleri tanır.; **ÇDA-II/G2** Yaşadığı yerde belirli binaların işlevini bilir; (ambulans, postane, müze ...) **ÇDA-II/G3** Yaşadığı yerin doğal ortamlarını bilir(tepe,dağ,nehir,göl) **ÇDA-II/G4** Yaşadığı yerin adresini bilir. **ÇDA-II/G5** Yaşadığı yerin adını tanımlayabiliyor;

	- Konuşma: Kendi vatanım hakkında ne hissediyorum. - Bayrağımızı çiziyoruz; - İstiklal marşını dinleyip hissetiklerimizi çiziyoruz. - Doğal güzelliklerin ve Makedonya Cumhuriyeti'nin en ünlü turizm merkezlerinin kartpostallarına ve fotoğraflarına bakıyoruz.	**ÇDA-II/G6** MC nin bayrağını tanır. **ÇDA-II/G7** MC nin milli marşını biliyor. **ÇDA-II/G8** Yaşadığı yerin doğal güzelliklerini biliyor ve adlandırıyor..
ÇDA-II/ Trafik kültürünügeliştirme.	- Odaklanmış gözlem-kavşak - Trafik kuralları - Oyun: Nerede hareket ettiğimize dikkat edelim. - Trafik işaretlerini gözlemliyoruz. - Trafik araçları - Kim nerede hareket eder? - Çocuk trafik araçları - Oyun: Otbüs ile yolculuk yapıyoruz. - Seyahat ediyoruz,seyahat ediyoruz - Konuşma: Trafik kültürü - Tehlikeli trafik durumları - Oyun: Nerede oynadığımıza dikkat ederiz	**ÇDA-II/ E1** Trafik kurallarını uyarak tarfikte hareket eder.; **ÇDA-II/ E2** Kavşakları tanır. **ÇDA-II/ E3**Yanında bir yetişkin ile yaya geçidinden geçer.; **ÇDA-II/ E4** Trafik işaretlerine ,trafik ışıklarına uyarak yanında bir yetişkin ile karşıya geçiyor. **ÇDA-II/ E5** Araçların hangi yöne gittiklerini bilir.. **ÇDA-II/ E6** Trafik kültürüne uyarak hareket etmesi gerektiğini biliyor **ÇDA-II/ E7** Güvenli olmayan trafik durumlarını farkeder. **ÇDA-II/** Güvenli oyun yerleri belirler.

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-II/A Alanda yön bulma için kendini geliştirebilme	– Yön bulma yerlerini belirleme – Gizli serveti bulma – Sağdan..., soldan ... – Erişebilir eğitim ve öğretim yazılımlarını kullanma – Takım oyunu oynama: Limon ile portakal – Yakın çevrede harita okuma etkinliği yapma	**AZYB-II/A1** Verilen talimatlara göre alanda yön bulur; **AZYB-II/A2** Etrafında bulunan binaların karşılıklı bir şekilde bulundukları yerlerine gore sağ, sol yönlerini bulur…; **AZYB-II/A3** Tanıdık bir ortamı (okul binası, okul bahçesi, ikamet yeri) yönlere göre açıklar/betimler; **AZYB-II/A4** Yakın çevrede daha önemli objeleri, binaları tanır ve onlara göre yönleri açıklar.
AZYB-II/B Zamanda yön bulma için kendini geliştirebilme	– Doğa takvimini takip etme – Mevsimlere göre kıyafet uyumunu yapma – Boş dalları mevsimlere uygun şekilde tamamlama/çizme – Mevsimlerin sembollerini yaratma – Sonbahar yapraklarından halı yapma – Kardan adam yapma – Yılbaşı ağacını süsleme – Bahar çiçeklerini çizme/boyama – Uğur böceği ve kelebekler oluşturma – Ortak etkinlikler: Uçak oluşturma – Dondurma – Yaz tatilimi nerede geçirmek isterim? Sorusuna cevap arama	**AZYB-II/B1** Doğadaki mevsim değişikliğini tanmlar; **AZYB-II/B2** Bir günün ne kadar sürdüğünü bilir; **AZYB-II/B3** Günün neden gün, gecenin neden gece olduğunu bilir; **AZYB-II/B4** Gün içerisinde güneşin neden yer değiştirdiğini anlar ve açıklar; **AZYB-II/B5** Haftanın günlerini bilir ve sayar; **AZYB-II/B6** Yılın aylarını bilir, aynılarını tanımlar; **AZYB-II/B7** Yılın 12 ay sürdüğünü bilir; **AZYB-II/B8** Hangi ayların hangi mevsimlerde olduğunu bilir; **AZYB-II/B9** Hafta, ay ve yılı ayırt eder; **AZYB-II/B10** Takvimi gerektiği şekilde kullanır; A**ZYB-II/B11** Kendi doğum günü tarihini bilir ve söyler; **AZYB-II/B12** Saatin, zaman ölçü birimi olduğunu bilir.

	– Tahmin oyunları: Bir günün kaç saat olduğunu belirleme – Bir haftada kaç gün var; Her ayın kaç günü var; Bir yılda kaç ay var – Araştırma etkinlikleri: Geceleri neden karanlık olur? Güneş nerede? – Takvim ile oyunlar oynama – Takvimde doğum günlerimizi işaretliyoruz etkinliğini yapma – Grup etkinliği: Saat yapıp bütün saatleri oklarla gösterme	

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**

İKİNCİ 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;
- Sanat alanında karşılaşacağı yeni kavramları öğrenebilme;
- 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 diğerlerin yaratığı esere karşı saygı gösterebilme;
- Kendi eserleri ile Alana estetik değerler katabilmek için kendi başına çalışmalara katılabilme;
- Müziği etkin bir şekilde dinleyebilmesi için ilgiyi geliştirebilme;
- Müziğe karşı ilgi ve sevgi geliştirebilme;
- Farklı ritim ve melodide olan şarkıları söyleyebilme;

- Ritim tutma için hisslerini geliştirebilme;
- Temel tempo ve dinamiğin özelliklşerini kavrayabilme;
- 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 ve doğru şekilde kullanabilme;	– Diğer amaçlar ile entegrasyon sağlanarak etkinlikler oluşturma	**GS-II/A1** Kalem, renkli kalem, keçeli kalem, tebeşir, renkli tebeşir ve pastel ile resim yapar; **GS-I/A2** Pastel (yağlı kalem), renkli tebeşir ve akvarel ile boyama yapar; **GS-II/A3** Farklı materyaller (hamur, yoğurma hamuru, kil, kum, kar kullanır) kullanarak model yapar; **GS-II/A4** Farklı nesneler (doğal ve yapay) kullanarak ve farklı yüzeylerde (plastik, kumaş/tekstil, odun vb.) baskı/mühürleme yapar; **GS-II/A5** Materyaller kullanma esnasında ve çalışmalarında hijyenik çalışma alışkanlıkları vardır.
GS-II/B Çizim, resim, boyama, şekillendirme, baskı, vb. işlemlerin kullanımında vücudun düzgün	– Çizim, resim, boyama, şekillendirme/model yapma – Parmak/avuç/fırça ve kalem kullanarak oyun	**GS-II/B1** Çizim/resim/boyama/model yapma esnasında öğretmen yardımı ile vücut duruşunu uygun hale getirir;

duruşunu kullanabilme ve el hareketlerini (grafo-motorik davranışların geliştirilmesi) kullanma esnasında kontrol sağlayabilme, güven geliştirebilme Çizim, resim, boyama, şekillendirme/model yapma esnasında grafo-motorik davranışları geliştirebilme	oynama – Izlerimiz – Verilen örneklere/şablonlara gore baskı yapma – Baskı yapabilme etkinlikleri ve çizme/boyama/yapıştırma/birleştirme esnasında elin açısını doğru kullanma etkinliklerini yapma	**GS-II/B2** Dikkat ile resim materyallerini kullanır; **GS-II/B3** Çizim/resim/boyama/şekillendirme/model yapma esnasında avucunu ve elini doğru şekilde kontrol eder.
GS-II/C Temel resim/sanatsal çalışmalar yapabilmek için resim ilkelerini öğrenebilme (ritim ve kontast)	– Yağmur damlaları oyunu – Kapalı tondaki yüzeyin üzerinde açık renkler ile resim yapma – Renkli hırka (ritim-tekrarlanan şekiller) – Büyük ve küçük şekiller çizme–kontast yapma	**GS-II/C1** Çevredeki ve sanatsal eserlerde tekrarlanan şekillerde kontastı tanır (açık ve kapalı renkler, büyük ve küçük şekiller…) **GS-II/C2** Açık ve kapalı renkler kullanarak, küçük/büyük ve basit ile karışık şekiller çizer ve boyama yapar; **GS-II/C3** Çevredeki ve sanatsal eserlerde tekrarlanan basit ve değişmeyen şekillerin tekararlılığını kavrar (alan ve yüzeyde tekrarlanan nesneleri fark eder-ritim); **GS-II/C4** Gözlemleyerek, alanda tekrarlanan basit ve değişmeyen şekilleri ifade eder.
GS-II/Ç Temel resim yapma elementlerini/unsurlarını (nokta, çizgi, renk, büyüklük, tekstür/doku yüzeyi, şekil) tanıyabilme	– Renkleri karıştırma – Renkler ile oyun oynama – Renkler nasıl elde edilir oyununu oynama – Çizgileri tanıma – Çizgiden resime kadar yolculuk etme	**GS-II/Ç1** Kendi başına serbst çizgiler çizer, **GS-II/Ç2** Çizgi hatlarını serbest el ile çizer; **GS-II/Ç3** Nokta ve çizgiler çizer; **GS-II/Ç4** Resim olarak kendini ifade etmesi için eğik, kalın, dalgalı, kesik, dolu, kırık, açık, kapalı çizgiler kullanır; **GS-II/Ç5** Şablon/şekil örneği ile geometrik ve serbest (basit ve karmaşık) şekiller çizer; **GS-II/Ç6** İç ve dış alanın özelliklerini sayar; **GS-II/Ç7** Alanda şekiller düşünür ve yüzeyde eklemeler ve çıkarmalar yapar; **GS-II/Ç8** Temel/ana renklerin karışımı ile ara renklerin (portakal, yeşil, mor) elde edebileceğini bilir; **GS-II/Ç9** tekstür/doku türlerini tanır;

		GS-II/Ç10 Alanda davranış şekilleri ile karşı karşıya kalır ve kullanır (önde-arkada, üstünde-altıında, arada); **GS-II/Ç11** Öğretmenin verdiği destek (gözlemleyerek) ile çizgi ve şekillerin farklı büyüklüklerini (daha büyük, daha küçük ve eşit ilişkisi) tanıtır ve kullanır.
GS-II/D İki boyutlu olarak resim yapma (çizme, boyama, kolaj, grafik yapma) becerisini kazanabilme	– Serbest çalışma – İz brakma – Çeşitli fırçalar ve renkler – Çeşitli kalemler kullanma – Fırça yardımı ile çizgiler yapma – Fikirden resime kadar süren yolculuk – Ara renkleri kullanarak resim yapma – Portakal rengi-portakal meyvesi – Yeşil-ot, mor/turkuaz-çiçekler – Resimi renklerin kombinasyonu ile gerçekleştirme – Resim esnasında materyallerin kombinasyonunu yapma	**GS-II/D1** çevresini saran alandaki işaretleri/sembolleri görsel olarak fark eder (reklamlar, trafik işaretleri, bayraklar, afişler, semboller); **GS-II/D2** kendi düşünce ve fikirlerini çizimde/resimde ifade etmesi için resim özelliklerini ve resim elementlerini/unsurlarını en iyi şekilde kullanmaya çalışır; **GS-II/D3** İki boyutlu resim ifadelerinde kendi düşünce, duygularını rahatça ifade eder (serbest konu hakkında çizim/resim yapar); **GS-II/D4** Kendi eseri hakkında konuşma yürütür (resimi bütün olarak anlatır, aynı zamanda resimin elde edilmesinde kullanılan elementleri açıklar); **GS-II/D5** Çeşitli kalemler (HB, B1'den-B12E kadar) kullanarak, farklı kalınlıklarda çizgi çizer; **GS-II/D6** Çeşitli türdeki kalemlerin brakmış olduğu izler ve özellikleri arasındaki farkı kavrar ve bilir; **GS-II/D7** Çeşitli fırçalar (ince-kalın, sert-yumuşak) ile boyama yapar ve onların sunmuş olduğu imkanları bilir; **GS-II/D8** Ara renklere nasıl ulaşıldığını kendi başına yaptığı çalışmalar ile karar verir ve sonuca varır; **GS-II/D9** Gözlemledikten sonar resim yapar/çizer; **GS-II/D10** Öğretmenin desteği ile kolaj tekniğini kullanır; **GS-II/D11** Farklı nesneler (doğal/yapay) ve farklı yüzeylerden (karton, tekstil, ahşap/odun vb.) yararlanarak mühürleme/baskı yapar;

		GS-II/D12 Çevresinde gördüğü ve hazır nesnelere yeni tasarımlar yapar ve kendi izlerini mühürler; **GS-II/D13** İki boyutlu resimler yapabilmek için bilişim teknolojisinden yararlanır: bilgisayar yardımıyla çizgi, şekil ve farklı renklerde boyama yapar.
GS-II/E Üç boyutlu resim yapma esnasında şekilendirme, model yapma, birleştirme ve düzenleme yapabilmesi için beceri kazanabilme	– Çeşitli materyaller ile model yapma – Dolu-boş, büyük-küçük şekilleri tanıma – Heykeli tanıma – Ekleme, çıkarma, bastırma, genişletme ile ilgili oyun oynama – Küçük duvarcılar – Yakın çevreyi gezme ve gözetleme – Grup ve çift olarak inşaat yapma – Küçük inşaatçılar – Yapıyı elde etmek için kombinasyonlar yapma	**GS-II/E1** Alanı gözlemleyerek, özelliklerini anlar (açık-kapalı alan, yukarı-aşağı, ileri-geri, yakın-uzak); **GS-II/E2** Model yapma, şekillendirme, düzenleme için gereken materyalleri araştırır (kil, kağıt, plastik, ambalaj, ahşap ve diğer öğretim araç-gerçleri); **GS-II/E3** Yaşanmış konu veya yakın çevrede gözlemlediği basit ve karmaşık şekilleri, şekilendirir ve model yapmaya çalışır (hamur, yoğurma hamuru, kum, kar, kil, vb); **GS-II/E4** Şekil ve model yapma esnasında kendi düşünce ve duygularını yansıtır; **GS-II/E5** Öğretmenin desteği ile standrt ve standart dışı materyaller kullanarak model yapmaya çalışır (kağıt, karton, plastik); **GS-II/E6** Belirli ihtiyaç ve fikirlerini gerçekleştirmek için alanı organize eder ve verilen yönergelere gore hareket eder; **GS-II/E7** Öğretmenin desteği ile yapı materyallerin kullanılması için farklı materyalleri gözlemler; **GS-II/E8** Öğretmenin desteği ile yakın çevresini ve alanını yeniden düzenlemesi için gereken imkanları araştırır; **GS-II/E9** İnşaat ve yapı çalışmaları için gerekli olan materyalleri araştırır (görsel, işitsel belgesler izler) ve işlevlerine gore onları sınıflandırır ve kullanır (yumuşak-sert, ince-kalın, yağlı yüzey ve düzensiz yüzey); **GS-II/E10** Grup çalışmasında, çift ve ekip çalışmalarına katılarak, yapılar yapma, tamamlama ve model yapma

		çalışmalrına katılır.
GS-II/F Görsel sanatsal ifadede Bilişim Teknolojisinin (konuya bağlı kalarak) sunmuş olduğu imkanlar ile tanışabilme	– Çizim ve tasarım elde edebilmek için erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**GS-II/F1** Resim yapmada (boyama, resim yapma, tasarlma, mühürleme) kullanılabilen bir kaç Bilişim Teknolojisini-BT program hakkında bilgisi vardır; **GS-II/F2** Bilgisayar programlarından yararlanarak kendini resim ile ifade eder.

ÖĞRENME ALANI: MÜZİK VE SAHNE OYUNLARI (MSO)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
MSO-II/A Şarkı söyleme duruşunu doğru şekilde kullanma yeteneğini geliştirebilme	– Çocuk şarkıları söyleyerek şarkı söyleme duruşunu öğrenme – Doğru şekilde oturur – Nefes alma etkinlikleri yapma – Doğru şekilde şarkı söyleme etkinlikleri yapma (Şarkılar örnek model olarak verilmiştir, öğretmenler isteğe bağlı farklı şarkılar da kullanabilirler)	**MSO-II/A1** Şarkı söyleme duruşunu yapar; **MSO-II/A2** Şarkı söyleme esnasında nefes alıp vermeyi doğru şekilde yapar;
MSO-II/B Özellikleri ve konuları açısından farklı olan şarkıları söyleyebilme	– Mevsimler hakkında şarkı söyleme, çocuk festivallerinde söylenen şarkıları söyleme veya halk türkülerini söyleme	**MSO-II/B1** c1-a1 (do-la) aralığında şarkı söyler; **MSO-II/B2** Müzik eserlerini özellikler açısından ayırt eder (neşeli-üzgün, hızlı, yavaş);
MSO-II/C Dinlediği eserde farklı hızları (yavaş, hızlı) ve farklı güçteki (sessiz, gürültülü) sesleri şarkı söylerken tahmin edebilme	– Doğru şarkı söyleme etkinlikleri yapma (bağırmadan, zorlanmadan ve eşit şekilde şarkı söyleme – Sayışmaca ve tekerleme söylerken doğru ritim ve anlaşılır diksiyonla söyleme	**MSO-II/C1** Farklı hızda şarkı söyler (yavaş-hızlı); **MSO-II/C2** Farklı güç (sesli-sessiz) kullanarak şarkı söyleme;

	(öğrencilerin bildiği sayışmaca ve tekerlemeler kullanılır)	
MSO-II/Ç Dinlediği eserde farklı hızları (yavaş, hızlı) ve farklı güçteki (sessiz, gürültülü) sesleri tahmin edebilme	– "Eğlenceli konu" Y.S.Bah (belirli hızlar ile vücut hareketleri yapma) – "Filin konusu" K.S.Sans (belirli hızlarda filin hareketlerini taklit etme) – "Radetski Marşı" Y.Ştraus (avuçlar ile bestenin hızını yaşama, yavaş müzikte yumruk vurma, hızlı yerlerde avuçları vurma) – "Vahşi Süvari" Robert Şuman (Besteler/kompozisyonlar örnek olarak sunulumuştur. Her öğretmen kendi seçimini isteğe bağlı yapabilir)	**MSO-II/Ç1** Dinlediği eserde farklı hızlar (yavaş, hızlı) arasındaki farkı bilir; **MSO-II/Ç2** Dinlediği eserde farklı güçteki (sessiz, gürültülü) sesler arasındaki farkı bilir; **MSO-II/Ç3** Dinlediği kompozisyona göre hızlı ve yavaş hareketleri gösterir; **MSO-II/Ç4** Dinlediği kompozisyona göre sesli ve sessiz hareketleri gösterir;
MSO-II/D Sesleri araştırabilme/inceleyebilme	– Müzik oyunları oynama – Sesli resimler (dinler, tanımaya çalışır ve farklı sesleri karşılaştırma) – Resime uygun sesleri karşılaştırma (Her öğretmen beste seçimini kendi isteğine bağlı yapabilir)	**MSO-II/D1** Farklı ve çeşitli sesleri tanır ve adlandırır; **MSO-II/D2** Farklı sesleri taklit eder.
MSO-II/E Çocuk müzik enstrümanları ile tanışabilme	– Ritmik çocuk müzik enstrümanları ile oyun oynama (ziller, daire, baraban)	**MSO-II/E1** Ritmik çocuk müzik enstrümanlarını ayırt eder (ziller, daire, baraban); **MSO-II/E2** Çıkardıkları seslere uygun ritmik çocuk müzik enstrümanlarını adlandırır: ziller, daire, baraban.
MSO-II/F Çocuk müzik entrümanlarınında ritime karşı his geliştirebilme ve aynılarını kullanabilme	– Dört vuruşlu ritmik alıştırma yapma ve yeni ritmik çocuk müzik enstrümanlarını kullanma esnasında eşit ve farklı aralıklı sebolleri kullanma	**MSO-II/F1** Kısa ritmik motifler kullanır ve tekrar yapar; **MSO-II/F2** Çocuk müzik enstrümanları kullanılan bir şarkıya eşlik eder; **MSO-II/F3** Çocuk müzik entrümanlarını kullanır: vurmalı çalgı:zil, ziller, daire, baraban.
MSO-II/G Belirli uzunluklara gore sayışmaca	– Sayışmaca	**MSO-II/G1** Eşit ve farklı uzunluktakı sayışmacaları anlaşılır

söyleyebilme (eşit –farklı uzunlukta)	– Tekerleme (Her öğretmen sayışmaca ve tekerleme örneklerini veya seçimini kendi isteğine bağlı yapabilir)	bir şekilde söyler.
MSO-II/Ğ Belirli uzunluklara gore söylediği sayışmacıları öğrendiği ritmik çocuk müzik enstrümanları (ahşap ritim çubuğu, zil üçgen, çıngırdaklar) ile eşlik edebilme	– Sayışmaca – Tekerleme (Sayışmacaların metnini okurken yavaş yavaş hızı artırma)	**MSO-II/Ğ1** Eşit ve farklı uzunluktakı sayışmacaları söylerken ritmik çocuk müzik enstrümanları ile eşlik eder.
MSO-II/H Söylediği tekerlemeyi yavaş yavaş hızlandırabilme ve tekerlemeyi söylerken öğrendiği ritmik çocuk müzik enstrümanlarını (ahşap ritim çubuğu, zil üçgen, çıngırdaklar) kullanabilme	– Sayışmaca – Tekerleme (Tekerlemenin metnini okurken yavaş yavaş hızı artırma)	**MSO-II/H1** Eşit ve farklı uzunluktaki tekerlemeleri anlaşılır bir şekilde söyler ve hızı yavaş yavaş hızlandırır; **MSO-II/H2** Tekerlemeleri söylerken ritmik çocuk müzik enstrümanlarını kullanır ve eşlik eder.
MSO-II/I Dram/sahne sanatlarına karşı ilgi ve sevgi geliştirebilme	– Kültür kurumlarında gösteri izleme – Sanatçılarla konuşma (aktörler, balerinler, sahne çalışanları...)	**MSO-II/I1** Dram/sahne oyunlarını izler; **MSO-II/I2** İzlediği oyunun izlenimlerini sözlü olarak ifade eder.

ÖĞRENME ALANI: YARATICI ÇALIŞTAYLAR (YÇ)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
YÇ-II/A Zanaat örnekleri ve becerileri ile tanışabilme	– Zanaat atölyelerine ziyaret etme – Zanaatlar ile ilgili konuşma yürütme – Materyallerin kombinasyonu ile eser elde etme (odun, kağıt, tekstil, vb…)	**YÇ-II/A1** Zanaatçılık türlerini sayar; **YÇ-II/A2** Bazı zanaatçıların yaptığı işleri bilir ve örnekler vermeye çalışır; **YÇ-II/A3** Kendi çalışması için materyaller (odun/ahşap, kağıt, teksti…) kullanır.
YÇ-I/B Basit el yapımı işlerinde, kendi yaratıcılığını	– Makarnalar kolyesi – Geri dönüştürüyorum, yaratıyorum ve hediye	**YÇ-II/B1** Etrafında bulunan nesneleri/varlıkları kullanarak

kullanarak çevresinde bulunan nesne/varlıkları kullanabilme	ediyorum	kendi yaratıcılığını kullanır; **YÇ-II/B2** Önceden kullanılmış nesneleri farklı amaçlar ve tekrar kullanabilmesi için nesenleri yeniler, aynılarını farklılaştırarak kullanır (geri dönüşüm).
YÇ-II/C Dekorasyon ve tasarım becerilerini geliştirebilme ve ilgiyi artırabilme	– Belirli konuya (ilbahar, yaz, sonbahar, kış vb…) göre sınıfı tasarlama/düzenleme – Erişebiliri bilişim/eğitim yazılımlarını kullanma	**YÇ-II/C1** Dekorasyon/tasarımda kullanılan araç-gereçleri ve materyalleri doğru şekilde kullanır; **YÇ-II/C2** Var olan nesneleri/varlıklardan dekorasyon/tasarım yapar (broşür, kağıttan rozet hazırlama, kağıt, vb...); **YÇ-II/C3** Sınıfın dekorasyonunu/tasarımını yapar; **YÇ-II/C4** Dekorasyon ve tasarım için bilişim teknoloji yazılımlarını kullanır (örneğin: Paint programında çizim yapar, çıktısını alıp malzemeyi yapışkan ile sabitleştirmeye çalışır).
YÇ-II/Ç Çevresinde her gün görmüş olduğu varlıkların/nesnelerin pratikliğini ve Pazar imkanlarını gözlemleyerek el becerilerini geliştirebilme ve tasarım elde edebilme	– El yapımı süs eşyalar hakkında konuşma yürütme (buzdolabı mıknatısları, tebrik kartları, süs eşya, vazo…) – Internet dükkanı kurma – Fotoğraflıyoruz ve satıyoruz	**YÇ-II/Ç1** Elde edilen ürünün değeri hakkında bilgi edinir ve satma imkanları bulur; **YÇ-II/Ç2** Öğretmen desteği ile elde edilen ürünün Pazar değerini ve satışı hakkında bilgi yürütür; **YÇ-II/Ç3** Öğretmen desteği ile elde edilen ürünün tanıtımı ve geleneksel halde satımı için imkanları değerlendirir (Pazar, tezgah satışı veya kermes düzenleme); **YÇ-II/Ç4** Elde edilen ürünün satışından elde edilen gelirin nere ve nasıl kullanılacağı hakkında imkanları değerlendirir.
YÇ-II/D Doğal malzemelerden ve çevredeki nesnelerden ritmik çocuk müzik enstrümanları yapmak için beceri kazanabilme	– Bizim enstrümanlarımız-Yetenekli eller – Doğal malzemelerden ve çevredeki nesnelerden ritmik çocuk müzik enstrümanları yapma	**YÇ-II/D1** Öğretmen vermiş olduğu yönergelere gore çocuk müzik enstrümanları yapar (ahşap ritim çubuğu, zil üçgen, çıngırdaklar).
YÇ-I/E Doğal malzemelerden yapılan müzik enstrümanlarını kullanabilme/çalabilme	– Oyun: Müzik grubumuz, bizim küçük orkestramız	**YÇ-II/E1** Hazırlanan müzik enstrümanların yardımıyla farklı ve eşit zamanlarda gruplara katılarak ayak uydurma ve enstrümanı kullanır.
YÇ-II/F Dindediği müziğe göre dans edebilme	– Retime gore hareket ediyoruz	**YÇ-II/F1** Müziğin ritmine göre nasıl dans edeceğini bilir,

	– Dinliyoruz ve dans ediyoruz – …gibi dans ediyoruz	müziğe ayak uydurmaya çalışır.
YÇ-II/G Halk oyununu oynama becerisini kazanabilme	– Müzik oyunu: Bizim halay	**YÇ-II/G1** Halay için verilen yönergeleri takip eder; **YÇ-II/G2** Düz halay çekme için adımları doğru tekrarlar ve oynar; **YÇ-II/G3**Halay oyununu oynar.
YÇ-II/Ğ Duygularını renkler ile ifade edebilme;	– Oyun: Renkler benim için ne ifade eder, benim en sevdiğim renkler…	**YÇ-II/Ğ1** Dinlediği müziği resim/çizim yapma yoluyla hissetiği duygularını renklerle ifade etmeye başlar; **YÇ-II/Ğ2** Renkler ile ifade ettiği duyguları hakkında konuşma yürütür.
YÇ-I/H Belirli nedenlerden/günlerden dolayı kendini müzik ve şarkılar ile ifade edebilme	**Müzik Oyunu** – "Müzik sandalyesi" – Halk oyunu (Makedonya ve dünyadaki farklı etnik toplulukların halk oyunları ve şarkıları) – Çocuk müzik oyunları – Basit danslar öğrenme (Her öğretmen çocukların yaş seviyesini göz önünde bulundurarak kendi seçtiği halk oyunu ve müzik oyunlarını seçebilir)	**YÇ-II/H1** Belirli günlerde şarkı söyler, dans eder ve enstrüman kullanır.
YÇ-II/I Belirli neden ve günlerde kendini resim ile ifade edebilme	– Yeni yıl, doğum günü tebrik kartı hazırlama, hediye eşyayı süsleme için resim/boyama/model ve baskı/mühürleme yapma	**YÇ-II/I1** 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

İKİNCİ 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;
- Vücut gelişimin önemi hakkında bilgi sahibi olabilme;
- Bedensel gelişim için olumlu bir tutum oluşturma ve motor becerilerinin gelişimini sağlayabilme (kalp-solunum dayanıklığı, kas kuvveti, esneklik kas dayanıklığı...);
- Bedensel ve fiziksel etkinliklerinde sağlıklı yaşam ilkelerin ve özelliklerin ne kadar önemli olduğunu öğrenebilme ve aynılarını kullanabilme;
- 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-II/A Alanda dizilme ve sıralanmanın temel türlerini/biçimlerini kavrayabilme	– Çember ve sıra halinde egzersizleri uygulama – Temel doğal hareketleri uygulayabilme yürüme, koşma, atlama, sürünme, tırmanma, yuvarlanma, itme, çekme, taşıma, kayma – Farklı vücut hareketlerini, farklı tempoda, farklı yönlere göre değiştirme (yürüme ve koşma) – Farklı nesneleri farklı yönlere doğru atma – Farklı atlamaları uygulama, yerinde atlama, sağa sola, öne arkaya, belirli farklı nesneler üzerinden atlama (sopa, halatlar, yerde çizilmiş çizgiler üzerinde atlama) – Çocuk atlamaları, lastik ile oyunlar oynama	**THB-II/A1** İki Sırada durur; **THB-II/A2** İkişer dize halinde durur; **THB-II/A3** Verilen işarete gore sağa veya sola doğru yönünü 90 ve 180 derece etrafında döner.
THB-II/B Temel hareketleri, egzersizleri uygulayabilme		**THB-II/B1**[1] Duruş, doğal duruş, kartal duruşu gibi etkinliklerini kol hareketleri ve taklit yoluyla gerçekleştirir; **THB-II/B2** Bükülme, sürünme, sapma, eğilme vücut duruş işlemlerini yaparak, eğilme, planör, geriye doğru duruş hareketlerini taklit yoluyla gerçekleştirir; **THB-II/B3** Adım duruş, geriye doğru adım, öne ve yana doğru adım atma etkinliklerini, ayak-bacak hareketlerini

[1]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.

	– Farklı vücut pozisyonlarıyla atlamaları gerçekleştirme, isveç sandığından atlama, alçak ve yüksek kalastan atlama ve tırmanma hareketlerini gerçekleştirme – Farklı yüzeylerde yuvarlanma – Farklı büyüyklükteki ağırlık ve şekilleri, nesneleri bağımısz olarak çiftler ve grup halinde kaldırma ve taşıma – Farklı şekil ve pozisyonlarda sürüklenme ve itme – Farklı parmaklıklara asılma (farklı nesneler üzerinden, arasından sürüklenme) – Farklı şekil ve yüzeyler arasında sürünme – Bağımsız bir şekilde ve gruplar halinde vücudu farklı pozisyonlarda şekillendirmek için egzersizlerde bulunma – Bağımsız olarak ya da çiftler halinde araçsız ve araçlı değişik nesneler üzerinde doğal hareket şekillerini uygulama ve motor oyunlarını oynama – Fakrlı ortamlarda farklı araç ve nesneler kullanma (yürüme, koşma, atma, tutma, atlama, zıplama, binme, yuvarlanma, asılma, sürünme, çekme, durma, taşıma ve çekme) – Sağlıklı alışkanlıklara ulaşmayı amaçlayan faaliyetler yapma (hjyen, gıdalar, spor kültürü, sosyalleşme...)	taklit yoluyla gerçekleştirir.
THB-II/C Farklı alan ve pozisyonlarda hareketlerin doğal şekillerini gerçekleştirme esnasında çeşitli engeller, nesne ve araç-gereçler kullanma becerisi kazanabilme		**THB-II/C1** Farklı hızlarda ve değişen yönde yürümeyi ve koşmayı ayırt eder ve gerçekleştirir; **THB-II/C2** Farklı nesneleri farklı yönlere atar; **THB-II/C3** Öne, arkaya, yana iki ayak üzerinde tek ayakta, atlayışları ayırt eder; **THB-II/C4** Alçak kalas ve yüksek kalasa, binme merdivenlere iner ve çıkar; **THB-II/C5** Farklı yüzeylerde ve farklı yönlerde dönme hareketini uygular; **THB-II/C6** Değişik ebat, ağırlıktaki şekil ve nesneleri kaldırır ve taşır; **THB-II/C7** Farklı şekilleri farklı pozisyonlarda çeker, iter; **THB-II/C8** Farklı asılmaları ayırt eder ve gerçekleştirir; **THB-II/C9** Çeşitli değişik araçlardan farklı ağırlıkları nesneleri geçirir; **THB-II/C10** Farklı alanlarda, yüzeylerde, sürünme hareketini uygular; **THB-II/C11** Vücudu şekillendirmek için egzersizleri ayırt eder ve uygular; **THB-II/C12** Farklı tipte motorik oyunları ayırt eder ve uygular; **THB-II/C13** Yürürken, koşarken, vücudun tüm bölümlerini harekete geçirir; **THB-II/C14** Atma, tutma, yakalama yaparken vücudun tüm bölümlerini harekete geçirir ve vücudun her kısmını kontrol eder; **THB-II/C15** Atlama, zıplama yaparken vücudun tüm bölümlerini kontrol eder;

		THB-II/C16 Parmaklıklara binme, inme hareketlerini gerçekleştiriken vücudun tüm bölümlerini kontrol eder; **THB-II/C17** Yuvarlanma yaparken vücudun tüm bölümlerini kontrol eder; **THB-II/C18** Kaldırma taşıma yaparken vücudun tüm bölümlerini harekete geçirir; **THB-II/C19** Çekme ve itme hareketlerini uygularken vücudun her bölümünü kontrol eder; **THB-II/C20** Parmaklıklara ve farklı araçlara asılma esnasında vücudun tüm bölümlerini kontrol eder; **THB-II/C21** Belirli araçları çekme esnasında vücudun tüm bölümünü kontrol eder; **THB-II/C22** Sürünme esnasında vücudun tüm bölümlerini korur; **THB-II/C23** Vücut şekillendirme egzersizleri yaparken vücudun tüm bölümlerini korur; **THB-II/C24** Çeşitli motor oyunları türlerini gerçekleştirirken vücudu ve vücudun tüm bölümlerini kontrol eder; **THB-II/C25** Temel doğal hareket şekillerini yerine getirmede kullanılan önkoşulları ve malzemeleri ayırt eder.
THB-II/Ç Doğal hareket şekillerini yaparak motor hareketlerini geliştirebilme		**THB-II/Ç1**[2] Hareketlerinde hız değişikliği gösterir; **THB-II/Ç2** Hareket dayanıklığında değişiklik gösterir; **THB-II/Ç3** Hareket sırasında tüm vücudun koordinasyonunda değişiklik göstermeye çalışır; **THB-II/Ç4** Değişik hareket ve pozisyonlarda dengeyi

[2]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)

		sağlar ve dengeyi korur; **THB-II/Ç5** Vücudun tümünde ve vücudun belirli bölgelerinde güç değişikliği gösterir; **THB-II/Ç6** Vücudun her kısmında esnek davranışlar yapar ve değişiklik gösterir.
THB-II/D Doğal hareket şekillerini yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme		**THB-II/D1** Oyun esnasında olumlu duygular geliştirir; **THB-II/D2** Doğal haereket türlerini/şekillerini biçimlerini uygulama sırasıdna kendine güvenini artırır; **THB-II/D3** Doğal hareket türlerini/biçimlerini uygulama esnasında ısrarcı ve dayanıklı davranışlar sergiler.
THB-II/E Doğal hareket şekillerini yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**THB-II/E1** Grup içinde işbirliği yapar ve arkadaşlık duygularını gösterir; **THB-II/E2** Fair-play kuralları ve oyun kurallarına karşı saygı gösterir.
THB-II/F Doğal hareket şekillerini yaparak sağlıklı alışkanlıklar ve güvenilir davranışlar sergileyebilme		**THB-II/F1** Sağlıklı beslenmenin ne olduğunu bilir; **THB-II/F2** Düzenli egzersizler yapar; **THB-II/F3** Vücudunu düzgün tutar; **THB-II/F4** Fiziksel aktivite sırasında güvenli davranış kurallarına karşı saygı gösterir; **THB-II/F5** Hareket ettiği ve egzersizlerde bulunduğu ortamı önemser.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: ATLETİZMİN ALFABESİ (AA)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
AA-II/A Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareketleri uygulayabilme	– Atletik yürüyüş yapmak ve yön, hız değişikliği ile koşma – Çeşitli görevleri yerine getirerek atletik yürüyüş yapma ve koşma – Belirli hedefe ağırlık taşıyarak yürüme ve koşma – Çeşitli görevleri yerine getirerek atletik yürüyüşü yapma ve koşma – Hızlı tepki verme oyunlarını 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 – Belirli mesafeleri hız alarak tek bacakla atlama,yerinden zıplama hareketlerini yapma – Belirlenmiş hedeflere değişik nesneleri (farklı boyutlarda toplar, frizbi çember, basket) (hedef, gol, basket potası, belirlenmiş alan, çöp kutusu, kutu vb...) atma – Temel oyunlar ve iştafet oyunları esnasında koşma, atlama ve atma çalışmalarını yapma	**AA-II/A1** Yön, ritim ve hız değiştirerek koordineli bir şekilde adım atar; **AA-II/A2** Adımların yönünü,ritmini ve hızını değişitirerek koordinasyonu sağlar yerinden iki ayak ile atlar/zıplar; **AA-II/A3** Hız koşusu esnasında yönünü, ritmini ve hızını değişitirerek koordinasyonu sağlar; **AA-II/A4** Hız alarak ve yerinden tek ayak ile atlar/zıplar; **AA-II/A5** Farklı ağırılıkta, kütlede, farklı şekillerde olan nesneleri tek el ve iki el ile atmaya çalışır.
AA-II/B Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak motor hareketlerini geliştirebilme		**AA-II/B1** Hareket hızında değişiklik gösterir; **AA-II/B2** Hareket hızında hareket dayanıklığı gösterir; **AA-II/B3** Hareket sırasında tüm vücudun koordinasyonunda değişiklik gösterir; **AA-II/B4** Çeşitli pozisyon ve hareketlerde dengeyi korur; **AA-II/B5** Gücünü geliştirir, vücudunun her bölümünde güç değişikliğini gösterir; **AA-I/B6** Esnekliği artırır, vücudun her bölümünün esnekliğinde değişiklik gösterir.
AA-II/C Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme		**AA-II/C1** Atletiğin temel hareketlerini, azim göstererek yapar; **AA-II/C2** Temel atletik hareketlerinin gerçekleşmesinde kendine güveni artar, özgüven hareketleri gösterir; **AA-II/C3** Atletizmin temel hareketlerini

		gerçekleştirmede disiplinin önemini bilir ve disiplini sağlar.
AA-II/Ç Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**AA-II/Ç1** Atletizmin temel hareketlerini gerçekleştirmede, davranıış kurallarını saygılar ve aynılarını kullanır.
AA-II/D Atletizmin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak sağlıklı alışkanlıklar geliştirebilme ve alanda güvenli hareketler gösterebilme		**AA-II/D1** Sağlıklı yaşam alışkanlıklarının neler olduğunu bilir; **AA-II/D2** Kişisel hijyen alışkanlıklarına sahiptir; **AA-II/D3** Spor kıyafetlerinin hijyenine dikkat eder; **AA-II/D4** Alanda güvenli hareketler sergiler.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: RİTİM VE DANS[3] (RD)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme Kazanımları**
Öğrenci		
RD-II/A Halk oyunları ve dans hareketlerini ritim ile gerçekleştirerek halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yapabilme	– Müzik eşliğinde tempoyu değiştirerek yürüyüşü ve ritmi değiştirme – Müzik eşliğinde hayvan hareketlerini taklit ederek ritim hareketlerini gösterme – Yerinde ve alanda hareket etme (danslar, dönme, dairesel şekilde yerinde dönme) – Değişik araç gereçeler kullanarak ritimdeki belirli	**RD-II/A1** Motor hareketlerini müzik ve ritim eşliğinde gerçekleştirir; **RD-II/A2** Basit çocuk danslarını gerçekleştirir; **RD-II/A3** Basit dans oyunlarını gerçekleştirir; **RD-II/A4** Basit halk oyunlarını gerçekleştirir; **RD-II/A5** Dans etkinliklerini gerçekleştirirken vücut bölümlerinin işlevliğini gösterir.

[3]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-II/B Halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yaparak motor hareketlerini geliştirebilme	hareketleri gerçekleştirme – Vücudun tüm kısımlarını harekete geçirme – Çocuk danslarını geliştirme – Dans ve dans oyunlarını oynama	**RD-II/B1** Belirli hızda basit dans ve oyunları gerçekleştirir; **RD-II/B2** Dans ve oyunlarda dayanıklık gösterir; **RD-II/B3** Basit oyun ve danslarda hareketlerini koordine eder; **RD-II/B4** Hareketleri gerçekleştirme esnasında dengeyi korur; **RD-II/B5** Dans ve oyun esnasında vücudun her bölümünün esnekliğinde değişiklikler gösterir.
RD-II/C Halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme		**RD-II/C1** Dans oyunlarıyla olumlu duygularını ifade eder **RD-II/C2** Çocuk danslarında, dans oyunlarında, halk oyunlarında azim gösterir; **RD-II/C3** Ritmik hareketleri gerçekleştirme konusunda kendine güven gösterir; **RD-II/C4** Esnek hareketleri tanır.
RD-II/Ç Halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**RD-II/Ç1** Basit dans, oyun danslarını gerçekleştirme sırasında davranış kurallarına saygı gösterir; **RD-II/Ç2** Grup içerisinde gerçekleştirilen basit dans, oyunlarında arkadaşlığı ile işbirliği içindedir.
RD-II/D Halk oyunlarının ve dansın en basit hareketlerini yaparak sağlıklı alışkanlıklar geliştirebilme/kazanabilme		**RD-II/D1** Düzenli egzersizler yapar; **RD-II/D2** Vücud duruşunu düzgün ve doğru kullanır; **RD-II/D3** Kişisel hijyen alışkanlıkları gösterir; **RD-II/D4** Alanda güvenli hareket eder.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: JİMNASTİĞİN ALFABESİ[4] (JA)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
JA-II/A Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareketleri uygulayabilme	– 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) – Hayvanların ve nesnelerin taklidini yaparak jimnastik oyunları oynama – Çiftler arası jimnastik egzersizleri yapma (ileri ve geriye doğru) – Asılma (karışık ve düz) – Denge egzersizleri yapma, çizgi üzerinde sağa, sola, yana, geriye doğru yürüme – İsveç sandığı üzerinde sağa ve sola doğru yürüme – İsveç sandığında ya da minder üzerinde tek ayak ve iki ayak ile atlama etkinliklerini yapma	**JA-II/A1** Düz yüzeyde vücudun jimnastik duruşunu sağlar; **JA-II/A2** Vücudunun gelişmesi için kendi düşündüğü hareketleri müzik eşliğinde veya müziksiz göstermeye çalışır; **JA-II/A3** Hayvan veya varlıkların hareketlerinin taklit eder; **JA-II/A4** Doğru bir şekilde alanda yuvarlanır; **JA-II/A5** Oturarak salanır; **JA-II/A6** Farklı parmaklıklarda asılmaya çalışır **JA-II/A7** Asılma oyunu esnasında basit ve karışık hareketler yapar; **JA-II/A8** Kısa İsveç sandığının üzerinden atlar; **JA-II/A9** Tek ayak ve çift ayakla kısa isveç sandığında atlamalar yapar; **JA-II/A10** Vücudun, ellerin ve ayakların temel pozisyonlarını ve hareketlerini ayırt eder.
JA-II/B Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak motor hareketlerini		**JA-II/B1** Hareket hızında[5] değişiklik gösterir; **JA-II/B2** Hareket dayanıklığında değişiklik gösterir;

[4]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.
[5] 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	– Engeleri aşma oyununu oynama	**JA-II/B3** Hareket sırasında tüm vücudun koordinasyonunda değişiklik gösterir; **JA-II/B4** Çeşitli pozisyon ve hareketlerde dengeyi korumaya çalışır; **JA-II/B5** Vücudun her bir bölümünün ve tüm vücudun gücünde değişiklik gösterir; **JA-II/B6** Vücudun her bölümünde estetik ve esnek değişiklik gösterir.
JA-II/C Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme		**JA-II/C1** Jimnastiğin temel hareketlerini ısrarcılıkla gerçekleştirir; **JA-II/C2** Temel jimnastik hareketlerinin gerçekleşmesinde özgüven hareketleri gösterir; **JA-II/C3** Jimnastiğin temel hareketlerini gerçekleştirme esnasında disiplini sağlar.
JA-II/Ç Jimnastiğin alfabesininde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**JA-II/Ç1** Jimnastik alfabesindeki temel hareketlerini gerçekleştirmede davranıış kurallarını sağlar.
JA-II/D Jimnastiğin alfabesinde kullanılan temel hareket şekillerini yaparak sağlıklı alışkanlıklar geliştirebilme ve alanda güvenli hareketler gösterebilme		**JA-II/D1** Kişisel hijyen alışkanlıklarına sahiptir; **JA-II/D2** Spor kıyafetlerinin hijyenine dikkat eder; **JA-II/D3** Farklı durumlarda atması veya yapması gereken hareketleri bilir; **JA-II/D4** Alanda güvenilir bir şekilde hareket eder.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: OYUN (O)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
O-II/A Temel ve iştafet oyunlarını oynama esnasında temel doğal hareketlerini yapabilme	– Temel iştafet oyunları oynama – Balon oyunları (atma, yakalama) oynama – Vücudun farklı bölümleri ile farklı ebatlarda, farklı şekilerdeki toplar ile oyun oynama – Farklı topları, farklı şekillerde döndürme – Yön değiştirerek, alanda topu sürme – Bir ve iki el ile yerde ve hareket halindeyken çeşitli topları atma etkinliğini yapma – Yerinde ve harekette bir ve iki el yardımı ile farklı topları yakalama – Top ile temel iştafet oyunları oynama – Top ile değişik yaratıcı oyunlar oynama – Atma, yakalama, tutma ile çeşitli top oyunlarını oynama	**O-II/A1** Basit motorik hareketleri gerçekleştirir; **O-II/A2** Atma ve atlama ile basit motorik hareketleri gerçekleştirir; **O-II/A3** Temel motorik oyunları gerçekleştirir/ atlama ve sıçrama/zıplama hareketlerini yapar; **O-II/A4** Dengeyi ve hassasiyeti geliştirmek için basit motorik oyunlarını ayırt eder ve uygular; **O-II/A5** Temel basit iştafet oyunlarını oynar; **O-II/A6** Basit iştafet oyunlarını oynar ve arasındaki farkı ayırt eder.
O-II/B Oyunları oynama esnasında motor hareketlerini geliştirebilme		**O-II/B1** Hareket hızında değişiklik gösterir; **O-II/B2** Hareket dayanıklığında değişikliği gösterir; **O-II/B3** Hareket sırasında tüm vücud kordinasyonunu kullanmaya çalışır; **O-II/B4** Çeşitli pozisyon ve hareket ile dengeyi sağlar; **O-II/B5** Vücudun belirli kısımlarında güç değişikliği gösterir; **O-II/B6** Vücudun belirli bölgelerinde esnekliği kullanarak, hareketler gösterir.
O-II/C Oyunları oynama esnasında psikolojik nitelikler geliştirebilme		**O-II/C1** Oyun esnasında duygularını ifade eder (oyunda kazanmanında, kaybetmeninde doğal olduğunu bilir); **O-II/C2** Grupta arkadaşlarına destekçi tavırlar sergiler;

		O-II/C3 Temel iştafet oyunlarında kendine güveni gösterir; **O-II/C4** Esnek hareketler oluşturur.
O-II/Ç Oyunları oynama esnasında sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**O-II/Ç1** Oyunlarda davranış kurallarına saygı duyar; **O-II/Ç2** Arkadaşlarına destekçi tavırlar sergiler; **O-II/Ç3** Ekibine olan desteğini (sözlü ve oyunda) ifade eder.
O-II/D Oyunları oynama esnasında alanda/ortamda güvenli hareketler ve sağlıklı alışkanlıkları gösterebilme		**O-II/D1** Egzersizlerini düzenli olarak gerçekleştirir; **O-II/D2** Kişisel hijyen alışkanlıklarını gösterir; **O-II/D3** Spor kıyafetlerinin bakımına ve temizliğine özen gösterir; **O-II/D4** Hareket esnasında farklı durumlara zamanında tepki verir; **O-II/D5** Alanda/ortamda güvenli bir şekilde hareket eder.

ÖĞRENME/PROGRAM KONUSU: ALTERNATİF (EK) ORTAMLARDA HAREKET ETME[6] (AOHE)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
AOHE-II/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-II/A1** Su içinde etkinliklere katılır; **AOHE-II/A2** Kış aylarındanda yapılacak etkinlikler esnasıda dengesini korur (farklı koşullar altında kayak yapma, kızakla kayma); **AOHE-II/A3** Trorineti sürmeye başlar; **AOHE-II/A4** Bisiklet sürmeye başlar; **AOHE-II/A5** Paten sürmeye başlar; **AOHE-II/A6** Doğada yürüyüş yapmaya başlar; **AOHE-II/A7** Oryantasyon şeklinde hareketlerini yapmya başlar; **AOHE-II/A8** Yardım alarak yapay kayalara tırmanmaya başlar.
AOHE-II/B Farklı ortamlarda doğal hareketler yaparak motor davranış/becerilerini geliştirebilme	- Yürüyüş, alanda bulunma, oryantasyon hareketleri ve yapay kayalarda tırmanış yapma	**AOHE-II/B1** Hareket hızında değişiklik gösterir;[7] **AOHE-II/B2** Hareket dayanıklığında değişikliği gösterir; **AOHE-II/B3** Hareket sırasında tüm vücud koordinasyonunda değişikliği gösterir; **AOHE-II/B4** Değişik pozisyon ve hareketlerde dengeyi korur; **AOHE-II/B5**Vücudun her bölümünde ve tüm vücudunda

[6]Düzenlenen etkinlikler okulun bulunduğu çevre ve sunmuş olduğu koşullarını göz önünde bulundurarak düzenlenmelidir (okulun doğal altyapısı, ortamı göz önünde bulundurulmalıdır)

[7]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)

		değişikliği gösterir; **AOHE-II/B6** Vücudun her bölümünde esnekliği gösterir.
AOHE-II/C Farklı ortamlarda doğal hareketler yaparak psikolojik nitelikler geliştirebilme		**AOHE-II/C1** Çevrede yapılan faaliyetlerin katılımında olumlu duygular ifade eder; **AOHE-II/C2** Yapılan kış etkinliklerinde olumlu duyguları sergiler; **AOHE-II/C3** Trotinet, paten, bisiklet sürüşünde olumlu duygular sergiler; **AOHE-II/C4** Doğada yapılan yürüyüşlerde olumlu duygular sergiler; **AOHE-II/C5** Yönlendirme hareketlerinde olumlu duygular sergiler; **AOHE-II/C6** Yapay kayalara tırmanma etkinliklerinde/faaliyetlerinde olumlu duyguları sergiler; **AOHE-II/C7** Farklı ortamlarıda hareket ederek davranış kurallarına saygı gösterir.
AOHE-II/Ç Farklı ortamlarda doğal hareketler yaparak sosyal davranışları gösterebilmek için beceri kazanabilme		**AOHE-II/Ç1** Davranış kurallarına saygı gösterir; **AOHE-II/Ç2** Verilen görevlerin gerçekleşmesinde katkıda bulunur; **AOHE-II/Ç3** Arkadaşlarıyla ilgilenir ve arkadaşlarıyla işbirliği içerisindedir.
AOHE-II/D Farklı ortamlarda doğal hareketler yaparak güvenli hareketler ve sağlıklı alışkanlıklar sergileyebilme		**AOHE-II/D1** Etrafına/ortama ve çevreye dikkat eder; **AOHE-II/D**2 Spor kıyafetlerinin bakım ve temizliğine özen gösterir; **AOHE-II/D3** Hareket esnasında farklı durumlara zamanında tepki verir; **AOHE-II/D4** Alanda güvenli bir şekilde hareket eder.