Наставен план за прво одделение - нова програма

Предлог-верзија

Април, 2018

СОДРЖИНА

Цели на наставата во прво одделение 4
Поединечни цели, предлог-активности и стратегии/техники на учење и поучување и резултати од учењето 5
ОПИС НА НАСТАВНИТЕ ПРЕДМЕТИ ВО ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ 6
Мајчин јазик (македонски/албански/турски/српски јазик) 6
Англиски јазик 9
Математика 11
Светот околу нас 12
Уметност 13
Физичко и здравствено образование 15
Интеркултурната димензија во новите наставни програми 16
НАСТАВНИ ПРОГРАМИ ЗА ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ 18
МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК 18
Општи цели на наставата по македонски јазик за прво одделение 18
Програмско подрачје: КОМУНИКАЦИЈА И ЈАЗИК (КЈ) 19
Програмско подрачје: ЛИТЕРАТУРА (Л) 22
Програмско подрачје: МЕДИУМСКА КУЛТУРА (МК) 23
Програмско подрачје: ПОДГОТОВКА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ (ПЧП) 24
GJUHË SHQIPE 27
Qëllimet e përgjithshme të mësimit të lëndës gjuhë shqipe për klasën e I: 27
Fusha programore: KOMUNIKIM DHE GJUHË (KGJ) 28
Fusha programore: LETËRSI (L) 31
Fusha programore: PËRGATITJA PËR LEXIM -SHKRIMIN FILLESTAR (LSHF) 34

TÜRKÇE DERSİ 37
BİRİNCİ SINIF TÜRKÇE DERSİ GENEL AMAÇLARI 37
Öğrenme Alanı: İLETİŞİM VE DİL (İD) 38
Öğrenme Alanı: EDEBİYAT (E) 40
Öğrenme Alanı: MEDYA KÜLTÜRÜ (MK) 42
Öğrenme Alanı: OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK (OYH) 43
СРПСКИ ЈЕЗИК ..... Error! Bookmark not defined.
Општи циљеви наставе српског језика за I разред: ..... Error! Bookmark not defined.
Програмско подручје: КОМУНИКАЦИЈА И ЈЕЗИК (КЈ) ..... Error! Bookmark not defined.
Програмско подручје: ЛИТЕРАТУРА (Л) ..... Error! Bookmark not defined.
Програмско подручје: МЕДИЈСКА КУЛТУРА (МК) ..... Error! Bookmark not defined.
Програмско подручје: ПРИПРЕМА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИСАЊЕ (ПЧП) ..... Error! Bookmark not defined.
АНГЛИСКИ ЈАЗИК 55
Цели на наставата за прво одделение 55
Програмско подрачје: ЛЕКСИЧКИ ЕДИНИЦИ (ЛЕ) 56
Програмско подрачје: ПРАВИЛНО РАЗБИРАЊЕ И УПОТРЕБА НА ЈАЗИКОТ (РУЈ) 58
Програмско подрачје: ВЕШТИНИ (В) 59
Програмско подрачје: КУЛТУРНА СВЕСТ И КОМПЕТЕНЦИИ (КСК) 60
МАТЕМАТИКА 61
Општи цели на наставата по математика за прво одделение 61
Програмско подрачје: МАТЕМАТИКАТА ОКОЛУ НАС (МОН) 62
Програмско подрачје: БРОЕВИ (Б) 65
Програмско подрачје: МЕРЕЊЕ И РАБОТА СО ПОДАТОЦИ (МРП) 67
СВЕТОТ ОКОЛУ НАС 69

Општи цели на наставата по светот околу нас за прво одделение 69
Програмска тема: ЈАС И ДРУГИТЕ (ЈД) 70
Програмска тема: СЕ ГРИЖАМ ЗА СЕБЕ И ЗА ОКОЛИНАТА (ГСО) 73
Програмска тема: ГИ ИСТРАЖУВАМ ПРИРОДАТА И ОКОЛИНАТА (ИПО) 74
Програмска тема: СЕ ОРИЕНТИРАМ ВО ПРОСТОРОТ И ВО ВРЕМЕТО (ОПВ) 76
УМЕТНОСТ 78
Општи цели на наставата по уметност за прво одделение 78
Програмска област: ВИЗУЕЛНИ УМЕТНОСТИ (ВУ) 79
Програмска област: МУЗИКА И СЦЕНСКИ ИГРИ (МСИ) 83
Програмска област: КРЕАТИВНИ РАБОТИЛНИЦИ (КР) 85
ФИЗИЧКО И ЗДРАВСТВЕНО ОБРАЗОВАНИЕ 88
Општи цели на наставата по физичко и здравствено образование за прво одделение 88
Програмска тема: ПРИРОДНИ ФОРМИ НА ДВИЖЕЊА (ПФД) 89
Програмска тема: АТЛЕТСКА АЗБУКА (АА) 93
Програмска тема: ГИМНАСТИЧКА АЗБУКА (ГА) 95
Програмска тема: РИТАМ И ТАНЦИ (РТ) 97
Програмска тема: ИГРИ (И) 99
Програмска тема: ДВИЖЕЧКИ СОДРЖИНИ ОД АЛТЕРНАТИВНАТА ОКОЛИНА (ДСАО) 101

ЦЕЛИ НА НАСТАВАТА ВО ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ

Наставните програми за прво одделение имаат задача да ги реализираат следниве цели:

- Адаптирање на ученикот/чката во новата училишна средина
- Утврдување на потенцијалите, но и афинитетите на секое дете.
- Усвојување на неопходните почетни нивоа на знаења, вештини и способности во сите наставни предмети.
- Поттикнување на љубопитноста.
- Поттикнување на критичкото и логичко мислење.
- Поттикнува учење низ игра.
- Поттикнување на самодовербата.
- Поттикнување на интеракција и соработка со другите.
- Градење на личниот идентитет и интегритет – почитување на себеси и на сопствените специфики.
- Свесност за припадност кон заедницата и почитување на разликите.

Наставен план и фонд на часови		
НАСТАВНИ ПРЕДМЕТИ	**НАСТАВНИ ЧАСОВИ НЕДЕЛНО**	**НАСТАВНИ ЧАСОВИ ГОДИШНО**
Мајчин јазик	4	144
Математика	4	144
Светот околу нас	2	72
Уметност	3	108
Физичко и здравствено образование	3	108
Англиски јазик	2	72
Вкупно	**18**	**648**

ПОЕДИНЕЧНИ ЦЕЛИ, ПРЕДЛОГ-АКТИВНОСТИ И СТРАТЕГИИ/ТЕХНИКИ НА УЧЕЊЕ И ПОУЧУВАЊЕ И РЕЗУЛТАТИ ОД УЧЕЊЕТО

Структурата на секое програмско подрачје/тема/област е составена од три елемента:

- **поединечни цели**, кои треба да се постигнат;
- наведени се предлог-**активности и стратегии/техники на учење** (како можни алтернативи, а наставниците може да користат и други соодветни активности, техники/игри во зависност од целта и од контекстот). Тие се таксативно наведени за секоја поединечна цел.
- за секоја поединечна цел се наведени и **резултатите од учењето** кои ученикот/ученичката треба да ги постигне. Резултатите од учењето се јасни изјави за тоа што се очекува од ученикот, односно кои знаења ќе ги стекне и кои вештини и ставови ќе ги развие. Резултатите од учењето треба да упатуваат на мерливост. Од секоја поединечна цел може да произлегуваат и неколку резултати на учење.

Преку резултатите од учењето на секој ученик треба да му биде јасно што се очекува од него.

Напомена:
Програмски подрачја се јавуваат во наставните програми: Мајчин јазик (македонски, албански, турски, српски јазик), Англиски јазик и Математика.
Програмски теми се јавуваат во наставните програми: Светот околу нас, Физичко и здравствено образование.
Програмски области се јавуваат во наставната програма Уметност.

Програмските подрачја/теми/области во секоја наставна програма се кодирани според определена методологија:

Симбол за програмско подрачје	Симбол за одделение	Реден број на поединечна цел	Реден број на излезен резултат
Почетните букви од називот на програмското подрачје/област/тема	**Римски број за одделението**	**Голема печатна буква од кирилиско писмо/ латинично писмо за албански и за турски јазик**	**Реден број за излезен резултат со арапски број**
Комуникација и јазик **КЈ**	**прво одделение** **I**	**А**	**1**

ОПИС НА НАСТАВНИТЕ ПРЕДМЕТИ ВО ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ

МАЈЧИН ЈАЗИК (МАКЕДОНСКИ/АЛБАНСКИ/ТУРСКИ/СРПСКИ ЈАЗИК)

Во новата наставна програма ја карактеризира се предвидува намалување на бројот на програмски подрачја на вкупно четири.

КОМУНИКАЦИЈА И ЈАЗИК	**54 часа**
ЛИТЕРАТУРА	**35 часа**
МЕДИУМСКА КУЛТУРА	**20 часа**
ПОДГОТОВКА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ	**35 часа**

Целна насоченост со дадени резултати од учењето

Наставниците може да планираат реализација на целите преку различни извори, активности и стратегии, користејќи ја својата креативност и во зависност од контекстот. Мерливоста на постигањата на учениците е многу поедноставна, благодарение на дефинираните резултати кои произлегуваат од целите, во согласност со Блумовата таксономија. Предвидено е во програмите за следните одделенија да има повторување на програмските подрачја со соодветно продлабочување на целите, со што ќе се обезбедат сукцесивност и спиралност.

Препознавање на малите, заедно со големите печатни букви од соодветните писма (македонско, албанско, турско, српско)

Во новата наставна програма се предлага препознавање на големите и малите печатни букви. Овој наш став го засноваме на фактот дека поимот за мало и за големо во прво одделение ќе се усвојува и во програмски подрачја и теми на наставните предмети Математика и Светот околу нас, и тоа преку набљудување предмети од нивното опкружување и именување на нивните карактеристики, каде што детето практично го разбира поимот големо и мало и ја разликува таа особина на предметот. Ваквото практично осознавање

на концептот мало и големо, според наше мислење, во целост му овозможува на ученикот, освен големите печатни букви (на посочените јазици), визуелно да може да ги препознае и малите печатни букви. Притоа сме свесни дека во дадените јазици разликата меѓу пишувањето на големите и малите букви е различна (во македонскиот јазик од 31 буква во азбуката, само 3 се разликуваат во пишувањето, во албанскиот јазик од 36 букви, 22 се разликуваат во пишувањето, во турскиот јазик од 29 букви во азбуката, 14 се разликуваат во пишувањето, во српскиот јазик од 30 букви, само 5 се разликуваат во пишувањето), но тие разлики не го попречуваат препознавањето на големите и на малите печатни букви на соодветните јазици и писма во прво одделение, напротив, на детето му овозможуваат поимите да ги стекнува во нивната целост.

Практикување на глобалното читање

Потребата од глобално читање се наметнува поради повеќе можни фактори: современи средства за комуникација, средината во која расте детето, престојот во предучилишни установи, присуството на постар брат или сестра – ученици и сл.

Описменувањето со глобалниот метод не ја зема буквата како појдовна основа во изучувањето на почетната писменост, туку јазичната целина – зборот. Притоа, се отфрлаат секоја анализа и синтеза затоа што се смета дека се непотребни. Овој начин на читање, барем на почетокот, е многу олеснет затоа што се врши со препознавање на зборот, поткрепено и поврзано со конкретен дидактички материјал (предмет, модел, слика, цртеж...). Така, учениците учат да го идентификуваат, односно да го препознаат зборот пред да ги запознаат неговите елементи, односно буквите од кои е составен. Ова учење е резултат од препознавање на цели зборови (глобално) со кои детето често се среќава. Од неколку вака научени зборови, може да се составуваат и да се читаат реченици и куси текстови на ист начин како што се составуваат зборови и реченици од само неколку изучени букви.

Различни подготвителни активности за пишување

Во наставата по Мајчин јазик во прво одделение се предвидени вежби за подготовка за пишувањето затоа што преку систем од графички и мануелни вежби, подредени по тежина, раката на детето постепено ќе се оспособува за изведување координирани движења и ракување со приборот за пишување, со што ќе се создадат предуслови за полесно воведување на децата во техниката на пишувањето. Наставната практика покажува дека пишувањето е потешка вештина од читањето и дека децата доаѓаат на училиште со недоволно извежбана рака за ракување со приборот за пишување. Ова произлегува од сложеноста на пишувањето и од современиот начин на живеење (станува дури многу посложен процес од процесот на читањето) и наведува на заклучок дека на подготовката за пишување треба да се пристапи со сета сериозност. Практиката одвоено да се пишуваат елементарните линии од кои се составени буквите (прави, коси, полукружни...линии) не соодветствува на детската природа од оваа возраст. Современите педагози (методичари) предлагаат ваквите вежби да се заменат со доцртување цртежи во кои се компонирани тие линии и разни други мануелни креативни активности. Со ваквата практика, како што покажуваат и искуствата, децата на природен начин се подготвуваат за пишување затоа што овие вежби се поинтересни и полесни. Што е уште позначајно, тие се осмислени затоа што се поврзани со секојдневниот живот, за разлика од вежбите за пишување на елементите на буквите, кои се апстрактни и безживотни, не го предизвикуваат детскиот интерес, ја задушуваат нивната желба за творење и брзо ги заморуваат учениците. Не смееме да заборавиме дека на оваа возраст децата тешко препишуваат од табла, не успеваат да оставаат растојание или да се задржат на една линија. Исто така, како што треба да се планира поддршка за учениците со ПОП, важно е да се напомене дека децата што веќе пишуваат/читаат, може да добиваат дополнителни активности, во согласност со нивните можности.

АНГЛИСКИ ЈАЗИК

Усогласеност со светските трендови и со Заедничката европска референтна рамка за јазици[1]

Светските трендови во изучувањето на странските јазици се темелат на најновите педагошко-дидактички начела:

- На учениците им е потребно физичко и емоционално опкружување во кое ќе се чувствуваат безбедни, среќни, почитувани и охрабрувани; ова е особено важно во првиот образовен циклус во кој се гради ставот кон училиштето и кон учењето.
- Во наставата по странски јазици во почетните одделенија доминира играта како природно опкружување за учење и треба да има баланс на активности осмислени и водени и од наставникот, но и од учениците; активностите кои ги води наставникот, како што се: игри, приказни, песни и стихотворби, креативни, уметнички и творечки активности му нудат на ученикот природно јазично опкружување, а интеракцијата го поттикнува развојот на јазичните вештини.
- Во природата на децата се љубопитноста и способноста да учат низ игра, а тие нивни карактеристики претставуваат основа за планирањето и за реализацијата на наставата. Во наставата по странски јазик во почетните одделенија, наставникот треба да ја поттикнува нивната мотивираност, меѓу другото, и преку интересни активности каде што се претставени културите на земјите од англиското говорно подрачје, а особено животот на децата на нивна возраст. Учениците се изложени на оригинален говор каде што низ реални ситуации се поттикнуваат мотивираноста за учење на англискиот јазик и почитта кон културите на земјите каде што тој се говори.

Заедничката европска рамка обезбедува основа за дефинирање на наставните цели, содржини, студиски програми, испити, учебници итн. од областа на изучувањето јазици, која воедно ги дефинира и очекуваните постигања на учениците, односно со какви знаења треба да се стекнуваат, кои вештини треба да се развиваат, како и градење одредени ставови, што ќе им овозможи успешно да комуницираат на еден јазик. Таа се темели врз истите врз кои е поставена и оваа наставна програма: плурилингвизам и мултикултурализам; вреднување на културната и на јазичната разноликост; сеопфатност и транспарентност, мобилност на учесниците; флексибилност, отвореност и динамичност; автономија и самосвест за доживотниот карактер на учењето јазици. Преку фокусираноста кон мултикултурното и интеркултурното образование, наставата по англиски јазик поттикнува стекнување знаења и развивање вештини,

---

[1] За детали, види https://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/CEFR%20in%20Macedonian.pdf, https://www.coe.int/en/web/portfolio или https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/?

но и градење одредени ставови. Сето ова им обезбедува на учениците разноликост на искуства и им помага при градењето на индивидуалниот и на колективниот културен идентитет.

Во практична смисла, европската рамка помага да се реализира меѓународната стандардизираност на резултатите од учењето, кои претставуваат клучна новина во оваа наставна програма, односно што учениците знаат, разбираат, умеат да кажат и направат, и какви ставови имаат развиено кон говорниците на англискиот јазик и кон нивните култури на крајот на еден наставен циклус.

Рамката е поделена на 6 нивоа: А1 - Подготвително ниво (Breakthrough); А2 - Основно ниво (Waystage), Б1 - Преодно ниво (Threshold), Б2 - Самостојно ниво (Vantage), Ц1 - Напредно ниво (Effective Operational Proficiency) и Ц2 - Врвно ниво (Mastery). Наставната програма за прво одделение е во рамките на нивото А1 (Подготвително ниво). Ова е најниското ниво каде што учениците стекнуваат знаења, развиваат вештини, градат ставови и самодоверба за едноставна интеракција, поставување и одговарање едноставни прашања за себе, за луѓето кои ги познаваат и за предметите со кои се сретнуваат, даваат и реагираат на едноставни изјави за себе и за својата непосредна околина на ограничени теми, во согласност со развојните карактеристики на детето.

Усогласеност со структурата на Општата наставна програма за прво одделение

Оваа програма ќе се реализира со 2 часа неделно, односно 72 часа годишно. Предвидени се четири програмски подрачја**:**

- Лексички единици
- Правилно разбирање и употреба на јазикот
- Вештини
- Културна свест и компетенции

За секое програмско подрачје се дадени поединечни цели, предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување, како и резултати од учењето во зависност од поставеноста на самите цели, но и од самиот контекст. Како составен дел на наставната програма по англиски јазик за прво одделение ќе биде изработен и Прирачник во кој ќе бидат наведени предлог тематски подрачја, лексички единици/зборови и опис на можните активности за реализација на содржините по овој предмет. Дадените предлог зборови/лексички единици треба задолжително да се усвојат, а истовремено на наставникот му се дава можност, во зависност од нивото на предзнаења и знаења на учениците и одделението во целина, истите да се прошират. На овој начин се добива усогласеност на усвојувањето на зборовите/лексичките единици на ниво на Р. Македонија.

Преку внимателно планирање на програмите за следните одделенија, се обезбедуваат утврдување, повторување и надоврзување на програмските подрачја со соодветно продлабочување на целите, со што се обезбедуваат сукцесивност и спиралност. При планирањето на наставата, наставникот се води од начелото на интеграција на повеќе цели, од едно или од повеќе програмски подрачја, особено преку комбинирање на подрачјата Лексички единици и Правилно разбирање и употреба на јазикот со целите од подрачјата Вештини и Културна свест и компетенции. Со ова ќе се овозможи да се реализира посакуваната интеграција на форма и функција и на тој начин ќе се обезбедат трајни, применливи знаења, развивање вештини и градење одредени ставови.

МАТЕМАТИКА

Наставната програма по Математика во прво одделение е **целно насочена**, што подразбира јасно дефинирани **цели** и конкретни **излези** кои треба да се реализираат во одреден период (без стриктни временски рокови, почитувајќи ги различностите кај децата). Исто така, значајно е да се напомене дека се дадени **предлог-активности** за реализација на целите, што ќе му овозможат на наставникот покрај примерите, со својата креативност да изврши и нивно надополнување.

Скратена е вкупната оптовареност на децата по сите наставни предмети во прво одделение, па така наставата по Математика е застапена со **4 часа неделно**. Новата предлог-наставна програма по Математика ги интегрира програмските подрачја (теми) и тоа во:

Програмско подрачје: Математиката околу нас (МОН)
Програмско подрачје: Броеви (Б)
Програмско подрачје: Мерење и работа со податоци (МРП)

Во новата предлог наставна програма по математика е предвидено учениците да ги изучуваат броевите најмалку до 10 и да се оспособат да бројат најмалку до 20. Исто така е предвидено учениците да се запознаат со поимот за број преку конкретни дидактички материјали (множеджства) и количеството на предметите да го поврзе со соодветната цифра и на тој начин да ги осознае броевите како квантитативно својство на предметите, но и да се воведе да почне да ги разбира операците за собирање и одземање. Во предлог наставната програма по математка е предвидено ученикот/чката да се оспособи да решава и едноставни проблемски ситуации од секојдневниот живот и да се поттикне логички и креативно да размислува. На оваа возраст учениците не се доволно оспособени за пишување во ограничен простор, особено во првото полугодие на учебната година и од тие причини предвидени се и предлог

активности за развој на графомоториката како и ИК технологоијата да се стави во функција на наставниот предмет со достапни воспитно – образовни софтвери.

СВЕТОТ ОКОЛУ НАС

Во новата предлог наставна програма природо-научното и општественото подрачје во првиот образовен циклус (прво, второ и трето одделение) се обединуваат во еден наставен предмет кој ќе се именува како Светот околу нас. На овој начин се обезбедува интеграција на природните и на општествените науки преку програмски теми кои се соодветни за секојдневниот живот на детето, му овозможуваат да го развива својот потенцијал и подобро да се снаоѓа во реалниот живот. Всушност, објективната реалност се проучува од различни аспекти на природните и на општествените науки (биологија, географија, физика, хемија, историја...), при што се настојува да се обезбеди сфаќање на нивната поврзаност во целосно поимање на светот околу нас (феноменолошки ориентирана интеграција). Целосноста на поимањето на светот во целост се однесува не само на интелектуалното сознавање (стекнување знаења) туку и на градењето вредносни ставови и на оспособувањето за активност. Во прилог на ваквиот предлог се специфичните развојни карактеристики на децата до 10-годишна возраст (кои се на ниво на конкретно мислење, стварноста што ги опкружува ја доживуваат како единствена целина и затоа е природно да се користи таков концепт и при нејзиното сознавање).

Предложената наставна програма е целно насочена. За да обезбедиме развој на ученикот/ученичката во контекст на животот поставивме цели, предлагаме некои активности и предвидовме излезни резултати кои му овозможуваат на ученикот/ученичката стекнување непосредни и различни животни искуства. **Целите** се во согласност со Блумовата таксономија и овозможуваат развој на когнитивната, афективната и психомоторичката сфера. Оттука, акцентот во програмата покрај на сознавање на непосредната околина, е ставен и на поттикнување и развој на социоемоционалните, моралните, културните и интеркултурните, когнитивните, јазичните и моторичките способности и вештини. Програмата овозможува флексибилна реализација на целите, односно дава можност наставникот да прави избор на цели кои ќе ги реализира во согласност со наставната ситуација и способностите на учениците во паралелката.

Концептот почива на неколку принципи: холистички принцип, принцип на интеграција, принцип на демократичност и отвореност, принцип на саморазвој, принцип на припадност кон сопствената култура и традиција и почитување на различните од себе, принцип на актуелност итн. Инсистирањето на холистичкиот принцип подразбира почитување на различни стилови на учење, односно

обезбедување можности учениците да се мотивираат на различни начини и да ги доживеат содржините низ различни аспекти од својата личност. Затоа и пристапот кон реализацијата на програмските теми е интегриран, опфаќа повеќе аспекти со често интегрирање на слични цели од различни наставни предмети.

Во процесот на учење играта ја нудиме како метод на учење преку кој учениците ќе стекнуваат елементарни сознанија за светот што ги опкружува и практични вештини неопходни за квалитетен живот. Цел на учењето е самиот процес на учење каде што целите не ги ограничуваат децата на правилни и неправилни одговори, туку поттикнување на детските симболички и логичко мисловни стратегии на размислување и изразување, како и будење на фантазијата кои се во самата природа на децата на оваа возраст. Во таа насока, понудените активности во најголем број стимулираат учење преку решавање едноставни проблемски ситуации. Притоа, секако дека е потребно креирање средина која ќе ја поттикнува љубопитноста на учениците и која ќе биде во согласност со нивните психофизички и емотивни потреби. Всушност, суштината на холистичкиот пристап е во односот на наставникот со учениците и во атмосферата која ја создава во групата (почитување, самопочитување, доживување радост, соработка, емпатија и сл.).

УМЕТНОСТ

Новиот предлог-концепт се базира на примена на **интегрираниот** пристап при реализација на предметите од уметничкото подрачјепа така предметите Ликовно и Музичко образование се обединуваат во еден предмет Уметност. Бидејќи првите три години од основното воспитание и образование ги гледаме како еден развоен циклус, некои од целите, содржините или активностите се допрецизирани, редефинирани и адаптирани.

Наставната програма по предметот Уметност е поделена на три програмски области: **Визуелни уметности**, **Музика и сценски игри** и **Креативни работилници**. Вака широко дефинираните уметнички области овозможуваат широк содржински спектар, како и бројни активности, што севкупно на самиот наставник му нудат далеку поголема креативна слобода во наставата. Првите две програмски области (Визуелни уметности, Музика и сценски игри) ќе се реализираат до трето одделение, по што ќе се одделат во посебни предмети: Ликовно воспитание и образование и Музичко воспитание и образование, додека последната програмска област, Креативни работилници, во следните две одделенија (второ и трето), ќе биде променлива, т.е. ќе бидат понудени различни модули со кои наставникот ќе може да ја адаптира, да ја индивидуализира и креативно да ја организира наставата по предметот Уметност. Така,

на пример, третата програмска област во второ и во трето одделение ќе нуди цели, активности и содржини за модерни танци, филм, ИТ и уметност, фотографија, занаети, рачни изработки....со што и наставниците и учениците ќе можат да „си играат“ во согласност со личните интереси и преференции. Оваа трета област, Креативни работилници, претставува одлична можност за интеграција на самиот предмет со другите предмети, но и можност за сензибилизирање на децата на оваа возраст да сфатат дека уметноста не е нешто апстрактно, нешто што се случува само во училиште, туку дека со неа се занимавале и нашите предци и дека таа е насекаде околу нас - сè што нè опкружува може да претставува предизвик за уметничка експресија.

Предложената наставна програма е целно насочена. За да обезбедиме развој на ученикот/ученичката во контекст на животот, поставивме цели, предложивме активности и предвидовме излезни резултати кои овозможуваат стекнување непосредни и различни животни искуства. **Целите** се во согласност со Блумовата таксономија и овозможуваат развој на когнитивната, афективната и психомоторната сфера. Исто како и целокупниот реформски концепт, така и оваа програма по Уметност ги нагласува проблемското учење, принципот на интеграција, сукцесивноста и спиралноста.

Наставникот е слободен во изборот на целите за секој час. Тие не се поставени редоследно и наставникот не е обврзан редоследно да ги реализира. Тоа му овозможува на наставникот креативно да ги комбинира наставните цели и да има проблемски пристап кон нивната реализација. Истовремено, таквата слобода ќе помогне во интеграцијата како во рамките на самите цели на предметот, така и во меѓупредметната интеграција. Понатаму, секоја наставна програма за следното одделение го запазува принципот на сукцесивност, односно последователност на нивоата и на содржините кои учениците треба да ги стекнат. Исто така е зачуван и принципот на спиралност, како еден од поважните дидактички пристапи. Затоа, може да се забележи дека определени цели се повторуваат во секое одделение (на пример, ликовни елементи, ликовни принципи, музички елементи и сл.) и соодветно се продлабочуваат. Наставникот треба да обрати посебно внимание на нив и соодветно да ги обработи.

ФИЗИЧКО И ЗДРАВСТВЕНО ОБРАЗОВАНИЕ

При изработката на предлог-наставната програма за прво одделение се земени предвид сите развојни карактеристики на децата на таа возраст (анатомско-физиолошки, физичкиот раст и развој, созревањето и развојната функција на одделни органи и ткива, емоционалниот и когнитивниот развој на детето, спецификите на движењата во овој возрасен период и спецификите на моторните способности).

Изборот на целите, предлог-активностите, како и резултатите од учењето, се компатибилни со развојните карактеристики на децата на таа возраст (учење на природните форми на движење, прилагодените природни форми на движење и едноставните моторички движечки структури од атлетската и од гимнастичката азбука, игрите со топка и ритмика и ритам и танц). Исто така, во новата предлог-наставна програма е предвиден и развој на компонентите од здравствениот фитнес (нивото на моторичките способности, нутритивниот и постуралниот статус) и примена на стандардизирана батерија на тестови со која ќе се следи здравствениот фитнес кај децата (стекнување здравствени придобивки и навики и позитивно влијание врз физичкиот развој), како и предвидени цели кои ќе придонесат за нивниот психосоцијален развој. Изборот на целите, предлог-активностите и резултатите од учењето е направен по деталната анализа на голем број курикулуми за предметот Физичко и здравствено образование од повеќе развиени земји во светот, а посебно во околните земји.

Резултатите од голем број студии кои ги компарираат антропометриските карактеристики, моторичките способности и моторичкото умеење на децата од нашата земја со деца од други земји, покажуваат дека децата од нашата земја имаат значително пониски резултати во однос на моторичките способности и на моторните вештини. Исто така, е константиран и неадекватен развој во однос на антропометриските карактеристики преку доминација на масата на телото и поткожното масно ткиво. Ваквата состојба на прекумерно зголемена телесна маса која е проследена со дисбаланс во мускулната сила доведува до појава на деформитети на ’рбетниот столб чија појава во последните години е драстично зголемена.

Регистрирањето и следењето на моторниот развој на децата со стандардизирани батерии на тестови е составен дел од следењето на севкупниот развој на децата во голем број земји.

Генералните цели кои се предвидени да се реализираат со следењето на антрополошкиот развој на децата се:

- Добивање информации преку кои ќе се утврди дали детето заостанува во однос на некои антропометриски (морфолошки) карактеристики.

- Добивање информации преку кои ќе се процени моторичкиот статус на детето така што ќе се направи целосен увид во развојот на моторичките способности, односно кои моторички способности се развиени на повисоко, а кои на пониско ниво.
- Добивање информации преку кои ќе се утврди дали детето заостанува во однос на моторното умеење, односно кои моторни вештини се манифестираат на потребното ниво за дадената возраст, а кои дополнително треба да се развиваат.
- Добивање информации за ефектите од наставниот план и програма по предметот Физичко и здравствено образование.
- Родителот добива целосна слика за антрополошкиот статус на своето дете.

ИНТЕРКУЛТУРНАТА ДИМЕНЗИЈА ВО НОВИТЕ НАСТАВНИ ПРОГРАМИ

Во новите наставни програми за прво одделение, особен фокус и акцент се ставени врз зајакнувањето на интеркултурната димензија и вредности, како основа за промоција на филозофијата и етосот на интеркултурното образование.

Интеркултурните елементи суптилно се вградени преку интервенции во различните категории на развојните цели, но и во однос на очекуваните излези, секако, земајќи ги предвид возраста и развојните стандарди и очекувања, предвидени за учениците од раната училишна возраст.

Интеркултурната компонента дополнително е надградена и со повеќе можни прагматични воспитно-образовни активности, чиишто применливост и прилагоденост на возрасните развојни законитости, послужија како еден од носечките индикатори при нивниот избор.

Тие се претставени преку сет на повеќе систематски, плански и суптилни воспитно-образовни приоди и стратегии со цел промоција на секаков вид различности т.е. културен, јазичен, родов, социјален, етнички, верски диверзитет, што ќе влијае позитивно врз сензибилизирањето на сите воспитно-образовни субјекти за препознавање, почитување и квалитетно живеење во опкружувањето кое е извор на мноштво разлики.

Секако, интеркултурното образование не може да биде организирано како нов (дополнителен) наставен предмет, ниту сведено само на содржини на еден наставен предмет. Овој вид на воспитно-образовно дејствување претставува континуиран процес бидејќи неговото јадро се развивањето и градењето на животните вештини кои се претпоставка за квалитетен соживот во нашата општествена заедница, па и пошироко. Токму затоа интеркултурното образование не може и не смее да биде организирано со цел стекнување само на нови знаења за другиот, туку како процес на градење на вредности, ставови, вештини. Воедно, интеркултурното образование треба да биде присутно во сите циклуси на образованието, но секако, соодветно воспитно и содржински прилагодено кон потребите на различните возрасни категории на ученици.

Интеркултурното образование, исто така, не може да биде сведено на една или на неколку тематски содржини, програмски ситуации, туку е неопходно постојано креирање на интеркултурни воспитни стимулации за учениците во насока на нивното интеркултурно сензибилизрање и градење на интеркултурната осетливост.

Исто така, треба да се нагласи дека интеркултурното образование како една од задачите и приоритетите на воспитно-образовниот процес, треба да се одвива во сите циклуси на воспитанието и на образованието.

НАСТАВНИ ПРОГРАМИ ЗА ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ

МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК

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

ОПШТИ ЦЕЛИ НА НАСТАВАТА ПО МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК ЗА ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ

Ученикот/ученичката:

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

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

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

	− Довршување недовршени реченици кои ги започнува наставникот − Игри за снаоѓање во просторот според слушнати инструкции − Препознавање различни чувства во слушната содржина (игри на улоги) − Поставувам прашања за нејасна содржина − Глумење различни чувства според слушната содржина	**КЈ-I/Б4** поставува прашања според слушнатата содржина; **КЈ-I/Б5** препознава дека слушнатите содржини предизвикуваат различни чувства.
КЈ-I/В да се оспособи за правилна говорна артикулација	− Вежби за правилно држење на телото при говорење − Кажување брзозборки − Кажување гатанки и поговорки − Правилно изговарање слушнати гласови, зборови и реченици − Игри за имитирање и препознавање гласови, звуци и шумови − Игра: Се снимаме за да слушнеме како звучиме − Достапни воспитно-образовни софтвери	**КЈ-I/В1** правилно го држи телото при говорење; **КЈ-I/В2** правилно ги повторува слушнатите гласови и зборови; **КЈ-I/В3** точно ги повторува и интонира слушнатите реченици; **КЈ-I/В4** препознава гласови, звуци и шумови; **КЈ-I/В5** имитира гласови, звуци и шумови; **КЈ-I/В6** правилно ги изговара броевите до 20; **КЈ-I/В7** кажува гатанка, брзозборка, поговорка.
КЈ-I/Г да го користи говорот како средство за изразување на својата индивидуалност	− Раскажување доживувања − Разговори на теми по избор на учениците − Раскажување по фотографија од лично доживување (приредба во градинка, роденденска прослава, маскенбал и сл.) − Прераскажување дел од омилен цртан филм со помош на прашања − Игри на улоги − Цртање ликови со различни чувства − Глумење различни чувства − Довршување започнати реченици (Јас сум... Многу сакам... Понекогаш мислам...) − Игра: Римуваме зборови (по аналогија се обидуваат да смислат рима за кажан збор)	**КЈ-I/Г1** раскажува кусо за сопствени доживувања и случки; **КЈ-I/Г2** ги изразува своите чувства слободно; **КЈ-I/Г3** раскажува по серија на слики; **КЈ-I/Г4** прераскажува со помош на прашања куси содржини; **КЈ-I/Г5** опишува она што го набљудува (личности, предмети, растенија и животни) со помош на прашања; **КЈ-I/Г6** препознава дека различни слушнати содржини предизвикуваат различни чувства;

	− Игра: Смислувам ново име за....(животни, растенија и предмети) според некоја нивна карактеристика − Игра: Расипан телефон (последниот од групата ја повторува шепнатата реченица)	**КЈ-I/Г7** препознава дека нашите чувства влијаат врз начинот на кој зборуваме; **КЈ-I/Г8** синхронизирано ги употребува невербалниот и вербалниот говор; **КЈ-I/Г9** твори оригинални творби со поттик и ја развива фантазијата (своја гатанка, шега, необичен израз); **КЈ-I/Г10** учествува во говорни игри.
КЈ-I/Д да се воведе во литературниот македонски јазик	− Примери за воочување дијалект наспроти литературен јазик − Следење/читање народни приказни − Зборувам на дијалект − Зборувам на литературен јазик	**КЈ-I/Д1** почнува да прави разлика меѓу дијалектот/локалниот говор и литературниот македонски јазик.
КЈ-I/Ѓда го збогатува речникот	− Објаснување непознати зборови при секојдневни активности − Изработување кутии за складирање различни сликички со нови зборови − Разговараме за... иницирање разговор во кој наставникот намерно употребува нови зборови	**КЈ-I/Ѓ1** учи нови зборови кои означуваат имиња на предмети, појави, лица.
КЈ-I/Е да препознава различни видови реченици	- Игра: Извикувам, раскажувам, прашувам (кажување различни реченици според дадени илустрации и објаснување на нивните имиња) − Правилно изговарам расказни, прашални и извични реченици − Препознавам расказни,прашални и извични реченици преку слушнат говор, текст − Разгледување сликовници за да откријат каде и зошто е употребен некој интерпункциски знак	**КЈ-I/Е1** препознава расказни, извични и прашални реченици преку слушање; **КЈ-I/Е2** применува расказни, извични и прашални реченици преку зборување.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: ЛИТЕРАТУРА (Л)		
Поединечна цел	**Предлог-активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката		
Л-I/А да се запознае со литературата за деца (проза и поезија)	– Достапни воспитно-образовни софтвери – Наставникот чита сликовници, бајки, басни, стихотворби – Слушање аудиозаписи – техника СТОП (наставникот престанува да чита, а учениците предвидуваат што ќе се случи – Илустрирање според слушната содржина – Разговор за содржината на творбата – Препознавање познати творби според слушнати делови од содржината – Одговарање на прашања од слушната содржина	**Л-I/А1** почнува да препознава што е: приказна, басна, бајка, стихотворба; **Л-I/А2** внимателно слуша додека се чита; **Л-I/А3** одговара на прашања во врска со слушнатата содржина.
Л-I/Б да ги изрази своите впечатоци, мисли и чувства за литературните творби	– Користење достапни воспитно-образовни софтвери – Разгледување сликовници (разликување текст и илустрација) – Илустрирање дел од прочитана содржина – Разговор: Од каде доаѓа ова име на приказната? – Одговарање на прашања според слушната творба – Селектирање илустрации кои одговараат на прочитан текст – Цртање лик од творбата – „Т-табела“ – цртање позитивен и негативен лик – Глумење лик од литературна творба – Разговор: Што ни се допадна, а што не ни се допадна во творбата – Правилно подредување измешани илустрации од слушнат текст – Смислување ново име за творбата – Препознавање познати приказни според апликации или слушнати делови од приказните	**Л-I/Б1** разликува илустрација и текст во литературната творба; **Л-I/Б2** зборува за впечатоци од содржината; **Л-I/Б3** изразува чувства во врска со содржината преку зборови, цртежи и движења; **Л-I/Б4** зборува за постапките на ликовите; **Л-I/Б5** кажува слободно што му/ѝ се допаѓа или не му/ѝ се допаѓа во содржината; **Л-I/Б6** објаснува слободно зошто му/ѝ се допаѓа или не му/ѝ се допаѓа содржината.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: МЕДИУМСКА КУЛТУРА (МК)		
Поединечна цел	**Предлог-активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
МК-I/А следи различни медиумски содржини, соодветни на возраста	− Следење достапни медиумски содржини − Цртање омилени ликови од детски медиумски содржини − Драматизација според детска медиумска содржина − Разговор за детски ТВ-емисии, цртани/анимирани филмови, аудиозаписи и дигитални содржини − Следење куси медиумски содржини на различни јазици	**МК-I/А1** препознава: детски ТВ-емисии, цртан/анимиран филм, аудиозаписи, дигитални содржини соодветни на возраста; **МК-I/А2** покажува интерес за следење различни детски медиумски содржини **МК-I/А3** следи различни детски медиумски содржини.
МК-I/Б да се запознае со начинот на употреба на дигиталните детски соджини	− Кога и зошто го користам компјутерот (како, колку и со кого да се користи компјутерот) − Користење достапни дигитални содржини − Илустрирање: Јас и компјутерот	**МК-I/Б1** употребува соодветни дигитални детски содржини.
МК-I/В да се запознае со намената на библиотеката	− Разгледување на библиотеката во училиштето (или разговор со помош на слика/фотографија) − Разговор со библиотекарот (или разговор со наставник кој глуми библиотекар) − Уредување на одделенското катче (со книги, сликовници и списанија) − Дневна дружба (секојдневно читање книга/сликовница, по избор на ученик) − Мојата омилена приказна /сликовница − Смислување правила за грижа за книгите	**МК-I/В1** знае за намената на библиотеката во училиштето.
МК-I/Г да користи детски списанија и сликовници/книги	− Правење збирка од разни списанија − Разгледување списанија, сликовници и книги − Средување на катчето за читање − Читање сликовници и книги − Цртање според прочитана содржина	**МК-I/Г1** истражува/користи катче за читање во училница (во зависност од ресурсите во училницата); **МК-I/Г2** користи детски списанија/сликовници/книги.

МК-I/Д да следи културно-уметнички содржини соодветни на возраста	- Посета на театар и на кино (во зависност од контекстот) − Разговор за однесување при посетата на театар или на кино − Правење маски − Во улога на омилен лик − Креирање катче за драматизација − Разговор за впечатоци од следена претстава/филм − Драматизација според познати содржини	**МК-I/Д1** следи театарски претстави; **МК-I/Д2** следи детски филм; **МК-I/Д3** вреднува, поддржува, имитира ликови.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: ПОДГОТОВКА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИШУВАЊЕ (ПЧП)		
Поединечна цел	**Предлог-активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
ПЧП-I/А да се оспособи визуелно да препознава зборови и глобално да чита	− Разгледување сликовници (препознавање текст и илустрација) − Игра: Погоди што е... - поврзува текст со дадена илустрација/поврзува збор со слика − Игра: Буква, збор или реченица (разликува буква, збор и реченица напишани на картончиња) − Разговор за омилени играчки/предмети во училницата − Цртање и именување предмети од училницата − Поврзување сликички со зборови − Запишување зборови со цртички место букви − Запишување реченици со цртички место зборови − Игра: Ги читаме имињата што ги носат другарчињата на беџови − Користење достапни воспитно-образовни софтвери	**ПЧП- I/А1** препознава илустрација и текст; **ПЧП-I/А2** поврзува текст и илустрација (покажува текст, покажува илустрација); **ПЧП-I/А3** препознава зборови преку илустрации; **ПЧП-I/А4** правилно изговара зборови; **ПЧП-I/А5** прави разлика меѓу предмет, цртеж/слика и збор; **ПЧП-I/А6** прави разлика меѓу збор, реченица и буква; **ПЧП-I/А7** глобално чита преку визуелно поврзување илустрација со зборови напишани со големи и мали печатни букви од македонското кирилско писмо.

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

	– Игра: Aј погоди која буква ја правам? (демонстрирање со делови од телото елементи од кои е составена соодветна буква)	**ПЧП-I/Г5** започнува да ги создава, да ги црта, да ги креира големите и малите печатни букви од македонското кирилско писмо.
ПЧП-I/Д да започне да препознае некои интерпункциски знаци и нивното значење	– Моделирање интерпункциски знаци – Игра: Aј погоди каква е реченицата (препознавање слушнати расказни, извични и прашални реченици) – Разгледување сликовници за да откријат каде и зошто е употребен некој интерпункциски знак. – Пронаоѓам грешки (намерно несоодвено интонирана реченица од наставникот, грешно ставена апликација со интерпункциски знак и сл.) – „Извикувам, раскажувам, прашувам“-(игри закажување различни реченици според дадени илустрации) – Читање текст без интерпункциски знаци и откривање зошто се потребни	**ПЧЃ-I/Д1** почнува да ги препознава интерпункциските знаци: точка, прашалник и извичник.
ПЧП-I/Ѓ да се запознае со различни материјали и средства за пишување	– Каде можам да пишувам? – Со што можам да пишувам?	**ПЧП-I/Ѓ1** почнува да користи различни материјали и средства за пишување.
ПЧП-I/Е да развие навики за правилна положба на телото при читање и при пишување	– Демонстрирање правилно држење на телото при читање и пишување – Правилно седам – Правилно пишувам – Правилно го држам моливот (демонстрирање правилно држење молив при доцртување/цртање во воздух) – Истражувам и откривам: Што се случува кога пишувам со различно притискање на моливот – Како да бришеме без да го извиткаме листот?	**ПЧП-I/Е1** има правилна положба на телото при читање и при пишување. **ПЧП-I/Е2** почнува правилно да ракува со приборот и со материјалите за пишување.

GJUHË SHQIPE

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

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

Nxënësi/nxënësja:

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

- të njeh dallime në shprehjen gjuhësore në gjuhë të tjera;

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

	futur me qëllim, për përmbajtje të paqartë e të ngjashme) - Njohja e ndjenjave të ndryshme në përmbajtje të dëgjuar (loja e roleve) - Aktrimi i ndjenjave të ndryshme sipas përmbajtjes së dëgjuar	
KGJ-I/C të aftësohet për artikulim të drejtë	- Ushtrime për mbajtje të drejtë të trupit gjatë të folurit - Thënia e fjalëshpejtave - Thënia e gjëegjëzave dhe proverbave - Shqiptim i drejtë i zërave, fjalëve dhe fjalive të dëgjuar - Loja për imitimin dhe njohjen e zërave, tingujve dhe zhurmave - Lojë: Incizohemi që të dëgjojmë si tingëllojmë - Softuer edukativ që janë në dispozicion	**KGJ-I/C1** në mënyrë të drejtë e mban trupin gjatë të folurit; **KGJ-I/C2** në mënyrë të drejtë i përsërit tingujt dhe fjalët e dëgjuar; **KGJ-I/C3** në mënyrë të saktë i përsërit dhe i intonon fjalitë e dëgjuara; **KGJ-I/C4** njeh zëra, tinguj, dhe zhurma; **KGJ-I/C5** imiton zëra, tinguj, dhe zhurma; **KGJ-I/C6** në mënyrë të drejtë i shqipton numrat deri në 20; **KGJ-I/C7** thotë gjëegjëzë, fjalëshpejtë, proverb.
KGJ-I/Ç ta përdor të folurin si mjet i shprehjes së individualitetit të tij	- Rrëfim i përjetimeve - Biseda në tema sipas zgjedhjes së nxënësve - Rrëfim sipas fotografisë nga përjetim personal (shfaqje në kopshtin e fëmijëve, festim i ditëlindjes, ballo e maskave e të ngjashme) - Ritregim i një pjese nga filmi vizatimor i preferuar me ndihmën e pyetjeve - Loja të roleve - Vizatimi i personazheve me ndjenja të ndryshme - Aktrimi i ndjenjave të ndryshme - Mbarimi i fjalive të filluara (Unë jam..., Shumë dua...., Ndonjëherë mendoj...) - Tregim i shakave - Lojë: Themi fjalë me rimë (sipas analogjisë përpiqen të mendojnë një rimë për një fjalë të thënë)	**KGJ-I/Ç1** shkurt rrëfen për përjetime dhe ngjarje personale; **KGJ-I/Ç2** në mënyrë të lirë i shpreh ndjenjat e tyre; **KGJ-I/Ç3** rrëfen sipas një serie të fotografive; **KGJ-I/Ç4** me anë të pyetjeve ritregon përmbajtje të shkurta; **KGJ-I/Ç5** me anë të pyetjeve e përshkruan atë që e vëren (persona, sende, bimë dhe kafshë); **KGJ-I/Ç6**. njeh se përmbajtje të ndryshme të dëgjuara shkaktojnë ndjenja të ndryshme; **KGJ-I/Ç7** njeh se ndjenjat tona ndikojnë në mënyrën se si flasim;

	− Lojë: Mendoj emër të ri për... (kafshë, bimë dhe sende) − Lojë: Telefoni i prishur (i fundit në grup e përsërit fjalinë e pëshpëritur)	**KGJ-I/Ç8** në mënyrë të sinkronizuar e përdor të folurit verbal dhe jo verbal; **KGJ-I/Ç9** me nxitje krijon krijime origjinale dhe e zhvillon fantazinë (gjëzë, shaka, shprehje jo të zakonshme); **KGJ-I/Ç10** merr pjesë në lojëra me të folur.
KGJ-I/D të futet në gjuhën letrare shqipe	− Shembuj për njohje të dialektit përkundër gjuhës letrare − Ndjekja/leximi i tregimeve popullore − Loja e roleve: TV Lajmet − Luajtja e rolit të mësimdhënësve të cilat gjejnë gabime gjatë të folurit	**KGJ-I/D1** fillon të bëj dallim mes dialektit/ të folurit lokal dhe gjuhës letrare shqipe.
KGJ-I/DH ta pasurojë fjalorin	− Sqaron fjalë të panjohura gjatë aktiviteteve të përditshme − Punimi i kutive për deponimin e fotografive të ndryshme me fjalë të reja − Bisedojmë për... inicimi i bisedës në të cilën mësimdhënësi me qëllim përdor fjalë të reja	**KGJ-I/DH1** mëson fjalë të reja të cilët shënojnë emra të sendeve, dukurive, veprimeve, gjendjeve, personave.
KGJ-I/E të aftësohet të njeh lloje të ndryshme të fjalive	− Loja: Them, tregoj, pyes (tregimi i fjalive të ndryshme sipas ilustrimeve të dhëna dhe sqarimi i emrave të tyre − Njohja dhe përsëritja e fjalive dëftore, thirrmore dhe pyetëse që janë dëgjuar − Shfletimi i librave të ilustruar që të zbulojnë ku dhe pse është përdorur ndonjë shenjë e pikësimit − Luajtja e rolit të mësimdhënësve të cilat gjejnë gabime (intonacion i gabuar i fjalisë)	**KGJ-I/E1**. nëpërmjet të dëgjuarit njeh fjali dëftore, pyetëse dhe nxitëse; **KGJ-I/E2** nëpërmjet të folurit i përdor fjalitë dëftore, pyetëse dhe nxitëse.

FUSHA PROGRAMORE: LETËRSI (L)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
L-I/A të njihet me letërsinë për fëmijë (prozë dhe poezi)	− Softuer edukativ që janë në dispozicion − Mësimdhënësi lexon libra të ilustruar, përralla, fabula, vjersha − Dëgjimi i audio incizimeve − Loja: Hajde qëlloje çka është... (tregim, fabul, përrallë ose vjershë) − Loja: Stop i parë, stop i dytë (mësimdhënësi e ndërpret leximin, kurse nxënësit parashikojnë çka do të ndodh) − Ilustrim sipas përmbajtjes së dëgjuar − Bisedë për përmbajtjen e krijimit letrar − Njohja e krijimeve letrare të njohura sipas pjesëve të përmbajtjes së dëgjuar − Përgjigje në pyetje nga përmbajtja e dëgjuar	**L-I/A1** fillon të njeh çka është: përralla, fabula, tregimi, vjersha; **L- I/A2**. me kujdes dëgjon derisa lexohet; **L-I/A3** përgjigjet në pyetjet që janë në lidhje me përmbajtjen e dëgjuar.
L-I/B t'i shpreh përshtypjet, mendimet dhe ndjenjat e veta për krijimet letrare	− Përdorimi i softuerëved edukativ që janë në dispozicion − Shfletimi i librit të ilustruar (dallimi i tekstit dhe ilustrimit) − Ilustrimi i një pjese të përmbajtjes së lexuar − Bisedë: Nga vjen ky emër i tregimit? − Përgjigjja në pyetjet sipas krijimit të dëgjuar − Përzgjedhja e ilustrimeve të cilët i përgjigjen tekstit të lexuar − Vizatimi i një personazhi të krijimit letrar − "T-tabela" – vizatimi i personazhit pozitiv dhe negativ − Aktrimi i një personazhi nga krijimi letrar − Punimi i skenës sipas përshkrimit të lexuar nga krijimi letrar	**L-I/B1** dallon ilustrim dhe tekst në krijimin letrar; **L-I/B2** flet për përshtypjet nga përmbajtjet; **L-I/B3** shpreh ndjenja në lidhje me përmbajtjen nëpërmjet fjalëve, vizatimeve dhe lëvizjeve; **L-I/B4** flet për veprimet e personazheve; **L-I/B5** në mënyrë të lirë tregon pse i apo nuk i pëlqen përmbajtja. **L-I/B6** në mënyrë të lirë sqaron pse i apo nuk i pëlqen përmbajtja.

	– Bisedë: Çka na pëlqeu, e çka nuk na pëlqeu në krijimin letrar – Rregullim i drejtë i ilustrimeve të përziera nga një tekst i dëgjuar – Gjetja e emrit të ri për krijimin letrar – Njohja e tregimeve të njohura sipas aplikimit ose pjesëve të dëgjuara nga tregimet – Aktrim: Nëse ujku i keq do të ishte shok i mirë i Kësulëkuqes	

Fusha programore: KULTURA E MEDIEVE (KM)		
Qëllim i veçantë	**Propozim aktivitete dhe strategji/teknika të mësimdhënies dhe të nxënit**	**Rezultate e të nxënit**
Nxënësi/nxënësja:		
KM-I/A të aftësohet të ndjek përmbajtje të ndryshme të medieve, të përshtatshme për moshën	– Ndjekja e përmbajtjeve nga mediet që lehtë qasen – Vizatimi i personazheve të preferuar nga përmbajtjet për fëmijë në medie – Dramatizim sipas përmbajtjes për fëmijë në medie – Bisedë për TV emisione për fëmijë, film i vizatuar/i animuar, audio shënime, përmbajtje të digjitalizuar	**KM-I/A1** njeh TV emisione për fëmijë, film i vizatuar/i animuar, audio shënime, përmbajtje të digjitalizuar të përshtatshme për moshën; **KM-I/A2** tregon interes për ndjekjen e përmbajtjeve të ndryshme të medieve; **KM-I/A2** ndjek përmbajtje të ndryshme për fëmijë në medie.
KM-I/B të njihet me mënyrën e përdorimit të përmbajtjeve të digjitalizuar për fëmijë	– Bisedë: Kur më nevojitet kompjuteri (si, sa dhe me kë të përdoret kompjuteri) – Përdorimi i përmbajtjeve të digjitalizuar që lehtë qasen – Ilustrim: Unë dhe kompjuteri	**KM-I/B1** përdor përmbajtje të digjitalizuar të përshtatshme për fëmijë.
KM-I/C të njihet me rolin e bibliotekës	– Vizitë bibliotekës së shkollës (ose bisedë me ndihmën e piktures/fotografisë	**KM-I/C1** di për rolin e bibliotekës në shkollë.

	− Bisedë me bibliotekistin (ose bisedë me mësimdhënësin i cili aktron bibliotekistin − Rregullimi i këndit të mësimit klasor (me libra, libra të ilustruar dhe revista) − Loja e roleve: Bibliotekistë dhe lexues − Shoqërim ditor (lexim i përditshëm i librit/librit të ilustruar, sipas zgjedhjes së nxënësit) − Bisedë: Libri i preferuar i gjyshes/gjyshit tim − Mendimi i rregullave për përkujdesje për librat	
KM-I/Ç të përdor revista dhe libra të ilustruar/libra për fëmijë	− Shfletimi i revistave, librave të ilustruar dhe librave − Leximi i krijimeve letrare nga revista për fëmijë − Leximi i librave të ilustruar dhe librave − Bërja e koleksionit nga revista të ndryshme − Rregullimi i këndit të leximit − Vizatim sipas përmbajtjes së lexuar	**KM-I/Ç1** hulumton/përdor këndin e leximit në klasë (në varësi nga burimet në klasë); **KM-I/Ç2** përdor revista/libra të ilustruar/libra për fëmijë.
KM-I/D të ndjek përmbajtjet kulturore-artistike të përshtatshme për moshën	− Vizitë e teatrit dhe kinemasë (në varësi nga konteksti) − Bisedë për sjelljen gjatë vizitës së teatrove ose kinemasë − Bërja e maskave − Në rolin e personazhit të preferuar − Krijimi i këndit për dramatizim − Bisedë për përshtypjet nga shfaqja/filmi i ndjekur − Dramatizim sipas përmbajtjeve të njohura − Krijimi i këndit të kukullave	**KM-I/D1** ndjek shfaqe teatrore; **KM-I/D2** ndjek film për fëmijë; **KM-I/D3** vlerëson, mbështet, imiton personazhe.

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

LSHF-I/C të njihet me shkronjat e mëdha dhe të vogla të shtypit të alfabetit të gjuhës shqipe	− Tërheqja dhe qëllimi i letrave me shkronja të shkruara − Krijimi i gjerdanit nga shkronjat të shkruara në kartonë − "Kënga e alfabetit" – këndojmë këngë për shkronjat − Modelim dhe krijim i shkronjave nga materiale të ndryshme	**LSHF-I/C1** në mënyrë vizuale i njeh shkronjat e mëdha dhe të vogla të shtypit të alfabetit tët gjuhës shqipe.
LSHF-I/Ç të aftësohet për shkrimin fillestar në pajtim me rregullat ortografike të gjuhës shqipe, duke zhvilluar koordinimin (sy-dorë) dhe grafo-motoriken	− Shfletimi i librave të ilustruar dhe vërejtja e rregullave gjatë shkrimit në gjuhë shqipe – drejtime në të shkruarit (nga e majta kah e djathta dhe nga lartë kah poshtë) − Aktivitete hulumtuese me lloje të ndryshme të lapsave: Gjurmë të ndryshme − Vizatim − Plotësim i vizatimit të elementeve përkatëse nga të cilat janë ndërtuar shkronjat në vizatime interesante − Lojë: Vizatojmë... Plotësojmë vizatimin/plotësojmë me shkrim... − Lojë: Vizatojmë labirint − Loja: Presim dhe ngjisim... Vëmë në varg... Bëjmë shkronja qesharake... − Lojë: Modelojmë shkronja (nga brumi dhe plastelina) − Lojë: Shkruajmë në rërë − Lojë: Hajde qëllo cilën shkronjë e bëj? (demonstrim me pjesë të trupit të elementeve nga të cilat është e përbërë shkronja përkatëse)	**LSHF-I/Ç1** në mënyrë skematike i kupton rregullat gjatë shkrimit të gjuhës shqipe – drejtimet në të shkruarit (nga e majta kah e djathta dhe nga lartë poshtë); **LSHF-I/Ç2** vizaton/plotëson vizatimin/modelon elemente nga të cilat përbëhen shkronjat në një hapësirë të caktuar sipas rregullave të shkrimit të gjuhës shqipe (nga e majta kah e djathta nga lartë poshtë); **LSHF-I/Ç3**zbulon se me shtypje të ndryshme të lapsit fitohet gjurmë e ndryshme; **LSHF-I/Ç4** praktikon ushtrime grafo-motorike nëpërmjet lojës (vizaton, modelon, konstrukton, lidh me materiale të ndryshme, demonstron me pjesë të trupit elemente nga të cilat është e përbërë shkronja përkatëse e të ngjashme); **LSHF-I/Ç5** fillon t'i shkruaj (të krijojë,të vizatojë) shkronjat e mëdha dhe të vogla të alfabetit të gjuhës shqipe (të lejohet qasje individuale).
LSHF-I/D të aftësohet për njohjen e disa shenjave të pikësimit dhe rëndësisë së tyre	− Modelojmë shenja të pikësimit − Lojë: Hajde qëllo çfarë është fjalia (njohja e fjalive dëftore, thirrmore dhe pyetëse) − Shfletimi i librave të ilustruar që të zbulojnë ku dhe pse është përdorur një shenjë pikësimi − Lojë: luajmë rolin e mësimdhënësve të cilët gjejnë gabime (fjali me qëllim e thënë me	**LSHF-I/D1** fillon t'i njeh shenjat e pikësimit: pikën, pikëpyetjen dhe pikëçuditjen.

	intonacion të gabuar, aplikim i vënë gabimisht me shenjë pikësimi e të ngjashme) – "Them, tregoj, pyes" – (lojëra për tregimin e fjalive të ndryshme sipas ilustrimeve të dhëna) – Lexim i tekstit pa shenja pikësimi dhe zbulimi pse nevojiten ato	
LSHF-I/DH të njihet me materiale dhe mjete të ndryshme për të shkruar	– Lojë: Hulumtojmë ku mund të shkruaj – Lojë: Hulumtojë me çka mund të shkruaj	**LSHF-I/DH1** fillon të përdor materiale dhe mjete të ndryshme për të shkruar.
LSHF-I/E të zhvillojë shprehi për pozitë të drejtë të trupit gjatë leximit dhe shkrimit	– Demonstrojmë mbajtje të drejtë të trupit gjatë të lexuarit dhe të shkruarit – Lojë: Hajde të aktrojmë një karrige e cila hidhërohet sepse nuk e përdorim për ulje të drejtë – Lojë: Hajde të aktrojmë një fletë që na hidhërohet sepse nuk shkruajmë drejtë – Lojë: Në mënyrë të drejtë e mbaj lapsin (demonstrim i mbajtjes së rregullt të lapsit gjatë plotësimit të vizatimit/vizatimit në ajër) – Hulumtojmë dhe zbulojmë: Çka ndodh kur shkruaj me të shtypur të ndryshëm të lapsit – Lojë: Si të fshijmë pa e ndrydhur fletën	**LSHF-I/E1** ka pozitë të rregullt të trupit gjatë leximit dhe shkrimit; **LSHF-I/E2** fillon në mënyrë të drejtë të përdor veglat dhe materialet për shkrim.

TÜRKÇE DERSİ

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

BİRİNCİ SINIF TÜRKÇE DERSİ GENEL AMAÇLARI

Öğrenci:

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

- Konuşma ve ifadede diğer dilleri tanıyabilme ve fark yapabilme.

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

İD-I/C Doğru konuşma becerilerini geliştirebilme	− Konuşma esnasında vücudu doğru hareket etme etkinlikleri yapma − Tekerleme söyleme − Bilmece ve atasözü söyleme − Duyduğu ses, kelime ve cümleleri doğru şekilde telaffuz etme − Ses, sedayı tanıma ve taklit etme oyunu oynama − Oyun: Sesimizi duyabilmemiz için kayıt yapma − Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**İD-I/C1** Konuşma esnasında vücudunu doğru hareket etirmeye çalışır; **İD-I/C2** Dinlediği sesleri ve kelimeleri doğru ve düzgün şekilde tekrar eder; **İD-I/C3** Dinlediği cümleleri doğru şekilde ifade eder ve tekrar eder; **İD-I/C4** Ses, sedanın kaynağını tanır; **İD-I/C5** Ses, sedayı taklit eder; **İD-I/C6** 20'e kadar sayıları doğru ifade eder; **İD-I/C7** Bilmece, tekerleme, atasözü söyler.
İD-I/Ç Kendini sözlü olarak ifade edebilmede konuşmayı kullanabilme	− Yaşanılanları anlatma − Öğrencilerin konu seçimine gore konuşma yürütme − Fotoğraflardan hareket ederek olayları anlatma (anaokulu gösterisi, doğum günü, şaka günü kutlaması) − Sevdiği çizgi filmi anlatması için soru sorma − Rol yapma oyununu oynama − Farklı duyguları ifade eden yüzler çizme − Farklı duyguların taklidini yapma − Başlatılan cümleleri tamamlama (Ben…, En sevdiğim …, Bazen düşünüyorum ki …) − Oyun: Kelimelerden kafiye yapma (söylenen kelimeden hareket ederek kafiye yapma etkinlikleri) − Oyun: Özelliklerine göre …. yeni ad düşünüyoruz (hayvan, bitki ve nesne/varlık) − Oyun: Telefon (grubun sonuncusu fısıldanan cümleyi söyler)	**İD-I/Ç1** Kendi yaşamış olayları kısa bir şekilde açıklar; **İD-I/Ç2** Kendi yaşamış olayları anlatırken kendi duygularını serbest ifade eder; **İD-I/Ç3** Resimler yardımıyla seri bir şekilde anlatma yapar; **İD-I/Ç4** Kısa konuları anlatmaya çalışır**;** **İD-I/Ç5** Sorular yardımıyla gözlemlediklerini açıklar (kişiler, nesneler, bitki ve hayvanlar); **İD-I/Ç6** Dinlediği farklı konuların, farklı duygular belirleyebileceğini tanır. **İD-I/Ç7** Duyguların konuşma biçimine yansıdığını anlar; **İD-I/Ç8** Sözlü ve sözsüz iletişimi sürekli bir şekilde kullanır; **İD-I/Ç9** Destek ile orjinal eserler yaratır ve kendi hayalini geliştirir (kendi bilmecesini, fıkrasını, farklı görüş); **İD-I/Ç10** Konuşma oyunlarına aktif bir şekilde katılır.
İD-I/D Türkçe dilini doğru kullanabilme	− Lehçe/yerel konuşma ve Türkçe edebi dil arasındaki farkı kavrayabilme örneklerini kullanma	**İD-I/D1** Lehçe/yerel konuşma ve Türkçe edebi dilin arasındaki farkı anlamaya ve kullanmaya başlar.

	− Halk masalları izleme/okuma − Yerel/lehçe, şive kullanarak konuşma − Edebi dili kullanarak konuşma	
İD-I/E Söz varlığını geliştirebilme	− Hergün kullanılan etkinlikler esnasında bilinmeyen kelimeleri açıklama − Nesne, varlık ve kişilerin adlarını bildiren kelime ve resimleri eşleştirme − Konuşma yürütme… öğretmenin özellikle yeni kelimeler kullanarak konuşmayı teşvik etme	**İD-I/E1** Nesne, olay, durum, kişi isimlerinin anlamını tanır ve yeni kelimeler öğrenir.
İD-I/F Farklı türdeki cümleleri tanıyabilme için beceri kazanabilme	− Oyun: Bildiriyorum/söylüyorum, anlatıyorum ve soruyorum (gösterilen resimleri adlandırma ve açıklama yapmaları için farklı cümleler söylemeyi teşvik etme) − Bildirme, soru ve ünlem cümlelerini doğru şekilde telaffuz etme − Dinlediği konuşma, metinden yola çıkarak, bildirme, soru ve ünlem cümlelerini tahmin etme − Görsel resimli kitapları izleyerek noktalama işaretlerini bulma ve kullanılan yeri fark etme	**İD-I/F1** Dinleme yolu ile bildirme, soru, ünlem cümlelerini tanır; **İD-I/F2** Bildirme, soru ve ünlem cümlelerini konuşmasında kullanır.

ÖĞRENME ALANI: EDEBİYAT (E)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
E-I/A Çocuk edebiyatına özgü eserleri tanıyabilme (nesir ve manzum);	− Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma − Öğretmen, resimli kitaplar, masallar, şiir okur − Ses kayıtlarını dinleme − Dur-Tahmin et! Tekniği (öğretmen okumayı durdurur, öğrencilerden olay hakkında tahminlerde bulunulmasını ister)	**E-I/A1** Belli edebiyat türlerini tanır, öykü/hikaye, masal, fabl, manzume/şiir; **E-I/A2** Okuma esnasında dikkatli ve aktif bir şekilde dinler;

	− Dinlediği konuya gore resim yapma − Eserin konusu hakkında konuşma yürütme − Konuların belirli bölümlerine gore eserleri tanıma ve tahminde bulunma − Dinlediği konudan sorulara cevap verme	**E-I/A3** Dinlediği konular ile ilgili sorulan sorulara cevap verir.
E-I/B Edebiyat eserlerine yönelik kendi izlenimlerini, düşüncelerini ve duygularını ifade edebilme	− Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma − Resimli kitaplar kullanma (metin ve çizim arasındaki farkı kavrama) − Okunan konunun bölümleri ile resim yapma − Konuşma: Masalın adı − Dinlediği konuya bağlı sorulara cevap verme − Okunan metine gore resimleri seçme/bulma − Eserde geçen baş kahramanı çizme − Kahramanın olumlu ve olumsuz yönlerini bulma − Edebi eserdeki kahramanı canlandırma − Konuşma: Masalda/hikayede beğendiğim ve beğenmediğim yönleri anlatma − Dinlediği konuya ve olaya gore resimlerin sıralamasını yapma − Esere yeni bir ad bulma − Dinlediklerine ve gördükleri çizimlerden yola çıkarak masalları tahmin etme	**E-I/B1** Edebiyat eserlerinde resim ve metin arasındaki farkı bilir; **E-I/B2** Konulardaki izlenimleri hakkında konuşma yapar; **E-I/B3** Dinlediği konu hakkında duygularını kelimeler, çizimler ve hareketler ile ifade eder; **E-I/B4** Kişiler hakkında düşüncelerini açıklar; **E-I/B5** Konulara yönelik olumlu veya olumsuz düşüncelerini rahatça söyler/ifade eder; **E-I/B6** Dinlediği konuda beğendiği ve beğenmediği olaylar hakkında düşüncesini söyler ve açıklama yapar.

ÖĞRENME ALANI: MEDYA KÜLTÜRÜ (MK)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
MK-I/A Seviyelerine uygun medya içerikli konular izleyebilme için beceri kazanabilme	− Erişebilir medya konularını izleme − Çocuk medya konularındaki sevilen kahramanları çizme − Çocuk medya konularındaki sevilen kahramanları dramatize etme − Çocuk Tv programları, çizgi film, ses kayıtları ve dijital konuları içeren çocuk programları hakkında konuşma yürütme − Farklı dillerde çocuk medya konularını izleme etkinliklerini yapma	**MK-I/A1** Çocuk yaş seviyesine uygun – TV programları, çizgi filmleri, ses kayıtları, web konularını tanır; **MK-I/A2** Çeşitli çocuk medya konuları hakkında konuşma yapar; **MK-I/A3** Çeşitli çocuk medya konularını izler; **MK-I/A4** Farklı dillerde çocuk medya konularını izler;
MK-I/B Dijital çocuk içerikli konuların kullanım biçimini öğrenebilme	− Bilgisayarı ne zaman ve nasıl kullanmalıyım (ne zaman, ne kadar ve kiminle bilgisayarı kullanabilirim) − Erişebilir dijital konuları kullanma − Resim yapma: Ben ve Bilgisayarım	**MK-I/B1** Dijital çocuk içerikli konuları kullanır.
MK-I/C Bilgi edinmek için kütüphanenin rolünü öğrenebilme	− Okul kütüphanesine ziyaret (veya resim/fotoğraf yardımıyla konuşma yürütme) − Okul kütüphanecisi ile konuşma yürütme (veya kütüphaneci rolüne bürünmüş öğretmen ile konuşma canlandırma) − Sınıf okuma köşesini düzenleme (kitaplar, görsel/resimli kitaplar ve dergiler) − Günlük eğlence (öğrencinin seçmiş olduğu resimli kitap, dergi ile her gün okuma etkinliği düzenleme) − Sevdiğim masal/resimli kitabım − Kitapları koruma için kurallar belirleme	**MK-I/C1** Okul kütüphanesinin önemini ve ne için kullanıldığını bilir.
MK-I/Ç Çocuk dergi ve resimli kitapları kullanabilme	− Dergileri, kitapları ve resimli/görsel kitapları okuma − Çocuk dergilerinden metinler okuma − Resimli kiatpları ve kitapları kullanma/okuma	**MK-I/Ç1** Sınıf içinde bulunan okuma köşesini/kitaplıkları kullanır (sınıfta bulunan kaynaklara göre);

	− Farklı dergileri toplama − Okuma köşesini düzenleme − Okunan metin konusuna gore resim yapma	**MK-I/Ç2** Çocuk dergilerini ve görsel okuma kitaplarını kullanır.
MK-I/D Yaş seviyesine uygun içerikli kültürel-sanatsal olayları takip edebilme	− Tiyatro ve sinemaya ziyaret (konuya bağlı kalarak) − Tiyatro veya sinemaya ziyaret esnasında davranış kuralları hakkında konuşma − Maske yapma − Baş kahramanın rolüne bürünme − Dramatizasyon köşesi hazırlama − Tiyatro temsili/film izlendiğindeki izlenimleri ve görüşleri hakkında konuşma − Bilinen konular ile ilgili dramatizasyon hazırlama	**MK-I/D1** Tiyatro temsilleri izler; **MK-I/D2** Çocuk filmleri izler; **MK-I/D3** Kişi/karakterleri taklit eder, değerlendirir ve onları destekler.

ÖĞRENME ALANI: OKUMA VE YAZMAYA HAZIRLIK (OYH)		
Özel amaçlar	**Öğrenme ve öğretme için kullanılabilecek öneri etkinlikler, stratejiler ve teknikler**	**Öğrenme kazanımları**
Öğrenci:		
OYH-I/A Görsel kelimeleri tanıma ve resimli okumayı kavrayabilme	− Resimli kitabı görsel okuma (çizim ve metin arasındaki farkı öğrenme) − Oyun: Bu nedir … (metini resim ile eşleştirme veya kelimeyi resim ile eşleştirme) − Oyun: Harf, kelime veya cümle (kartonlar üzerine yazılan harf, kelime ve cümlenin arasındaki farkı kavrar) − Sınıfta bulunan sevimli oyuncaklar hakkında konuşma − Sınıf içinde bulunan varlıkları adlandırma ve resmini yapma − Resimleri kelimeler ile eşleştirme − Harfler yardımı ile kelimeler yazma − Kelimeler yardımıyla cümleler yazma − Oyun: Arkadaşlarımızın adlarını okuyabiliyoruz − Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**OYH-I/A1** Çizim ve yazı metni arasındaki farkı tanır; **OYH-I/A2** Metin ile çizim arasındaki bağı kurar (yazıda metni-teksti gösterir, görsel çizim gösterir); **OYH-I/A3** Resimler yardımıyla sözcükleri tanır; **OYH-I/A4** Sözcükleri doğru bir şekilde telaffuz eder; **OYH-I/A5** Nesne, çizim/resim ve kelime arasındaki bağlantıyı kurar ve anlamı anlamaya çalışır; **OYH-I/A6** Harf, kelime ve cümle arasındaki farkı bilir; **OYH-I/A7** Türk alfabesinde bulunan temel büyük ve küçük dik harfler yardımıyla görsel okumaya başlar (çizim/şema bağlantısını görsel olarak kurar) ve görsel okuyarak kelimeler kullanır.

	− Oyun ile araştırıyoruz: Cümle içindeki kelimeleri ve kısa metinde bulunan cümleleri sayma − Varlıkların isimleri yazılan resimleri okuma	
OYH-I/B Kelimelerde farklı sesleri ayırt edebilme, konuşma esnasında sesleri doğru kullanabilme ve farkı kavrayabilme	− Tekerleme söyleme − Oyun: Harf…, harf… (ilk harfe gore kelime oluşturma) − Kendi isimlerinde bulunan harflere gore çizgiler ve nesne/varlıklar çizme, devamında onları doğru şekilde telaffüz etme − Kelimenin başında, ortasında ve sonunda bulunan sesi söyler-tümdenvarım ve tümdengelim metodu kullanma − Erişebilir eğitim-öğretim yazılımlarını kullanma	**OYH-I/B1** Kelimenin başında, ortasında ve sonundaki sesi/harfi ayırt eder, sesin kaynağını söyler; **OYH-I/B2** Kelimenin başında, ortasında ve sonundaki sesi/harfi ayırt eder ve doğru şekilde telaffuz eder.
OYH-I/C Türkçe yazı dilinde büyük ve küçük dik temel harfleri ile tanışabilme	− Çekilen kartlardaki yazılan harfleri tahmin etme − Kartonlar üzerinde yazılan harflerden kolye hazırlama − Harfler için şiir/şarkı söyleme − Farklı materyaller kullanarak model yapma/yaratma	**OYH-I/C1** Türk alfabesinde ve yazı dilinde görülen temel büyük ve küçük dik harfleri görsel olarak tanımaya başlar;
OYH-I/Ç Motor(parmak, el ve kol koordiasyonu) gelişiminde ve yazı yazma çalışmalarında el-göz hareket koordinasyonunu geliştirerek Türkçe yazı dilinin kurallarını kavrayabilme	− Dergi, resimli kitapları bakarak yazı yazma kurallarını şematik şekilde anlar, yazı yazma biçimini (soldan – sağa, yukarıdan – aşağıya doğru, takip eder) öğrenme − Farklı kalemler kullanarak araştırma etkinlikleri: Farklı izler çalışması yapma − Çizim/resim yapma − Farklı çizimler kullanarak harfleri tamamlama etkinliği yapma − Oyun: Resim yapıyoruz... Resimi tamamlıyoruz... − Labirent − Oyun: Harfleri şekillendiriyoruz (hamur veya yoğurma hamuru ile) − Oyun: Kum üzerine yazı yazma − Oyun: Ne yapıyorum? Tahmin et! (sözsüz iletişim kullanarak kendini ifade etme)	**OYH-I/Ç1** Türk diline ve alfabesine uygun yazı yazma kurallarını şematik şekilde anlar – yazı yazma biçimi (soldan – sağa, yukarıdan – aşağıya doğru, temel büyük ve küçük harfleri kullanır); **OYH-I/Ç2** Türk diline ve alfabesine uygun yazı yazma kurallarını kullanmaya başlar – yazı yazma biçimi (soldan – sağa, yukarıdan – aşağıya doğru, temel büyük ve küçük harfleri kullanır); **OYH-I/Ç3** Kalem tutma ve farklı bastırma işlemi ile farklı izler elde edilebileceğini öğrenir; **OYH-I/Ç4** Oyun ile motor (parmak, el ve kas koordinasyonu) alıştırmaları kullanır (resim yapar, model yapar, çizgi tamamlama, farklı materyalleri kullanır, gördükleri harflerin şeklini vucüt bölümleri ile gösteri yapar); **OYH-I/Ç5** Türk alfabesinde bulunan harflerin büyük ve küçük dik harfleri yazmaya (üretir, çizer, yaratır) başlar (bireyselleştirilmiş yöntem kullanılması önerilir).

OYH-I/D Noktalama işaretlerini tanıyabilme ve önemini öğrenebilme için beceri kazanabilme	- Noktalama işaretlerini şekillendiriyoruz - Oyun: Cümlenin nasıl olduğunu tahmin et! (bildiri, soru ve ünlem noktalama işaretlerini cümlede tahmin eder) - Resimli kitapları okuyarak kullanılan noktalama işaretlerini bulmaya çalışma - Sesleniyorum, anlatıyorum, soru soruyorum (resimlere göre cümle türlerini söyleme oyunları oynanır) - Noktalama işaretleri olmayan metin okunur ve noktalama işaretlerinin önemini açıklama	**OYH-I/D1** Noktalama işaretlerini tanımaya başlar: nokta, soru işareti ve ünlem işareti.
OYH-I/E Yazıda farklı araç-gereç ve materyallerin kullanımını öğrenebilme	- Nerde yazı yazabilirim? - Ne ile yazı yazabilirim?	**OYH-I/E1** Yazı yazma esnasında farklı araç-gereç ve materyaller kullanmaya başlar.
OYH-I/F Okuma-yazma esnasında oturuş şekline ve vücudun duruşuna dikkat etmesi için alışkanlık geliştirebilme	- Okuma ve yazma esnasında vücut duruşunu gösterir - Doğru oturma - Yazı yazma - Kalemi doğru tutuyorum (havada resim yapma hareketlerini yaparak kalemi doğru şekilde tutma etkinlikleri yapılır, gösteri tekniği kullanılır) - Araştırıyorum ve inceliyorum: kalemi bastırmadan kalem nasıl tutmalıyım, nasıl yazmalıyım - Yazılanı doğru şekilde silme(kağıdı kırıştırmadan)	**OYH-I/F1** Okuma ve yazma esnasında vücut duruşuna dikkat eder ve doğru oturur; **OYH-I/F2** Yazı yazma araç-gereçleri ve materyalleri doğru bir şekilde kullanmaya başlar.

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

СРПСКИ ЈЕЗИК

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

ОПШТИ ЦИЉЕВИ НАСТАВЕ СРПСКОГ ЈЕЗИКА ЗА I РАЗРЕД:

Ученик/ученица:

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

- Да развије графомоторику и да се уводи у почетно писање.
- Да уочи разлике у говорном изражавању на другим језицима.

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

	намерно уметнутом непознатом имену, нејасном садржају и сл.) – Препознавање различитих осећаја у ислушаном садржају (игре улога) – Глумљење различитих осећаја на основу ислушаног садржаја	
KJ-I/Вда се оспособи за правилну говорну артикулацију	– Вежбе правилног држања тела при говору – Изговарање брзалица – Изговарање загонетки и пословица – Правилно изговарање ислушаних гласова, речи и реченица – Игре имитације и препознавања гласова, звукова и шумова – Игра: Снимамо се да би чули како звучимо – Доступни васпитно-образовни софтвери	**KJ-I/В1** правилно држи тело при говору; **KJ-I/В2** правилно понавља ислушане гласове и речи; **KJ-I/В3** тачно понавља и интонира ислушане реченице; **KJ-I/В4**препознаје гласове, звукове и шумове; **KJ-I/В5** имитира гласове, звукове и шумове; **KJ-I/В6**правилно изговара бројеве до 20; **KJ-I/В7** изговаразагонетку, брзалицу, пословицу.
KJ-I/Гда користи говор као средствоизражавањасвоје индивидуалности	– Приповедање доживљаја – Разговори на теме по избору ученика – Приповедање по фотографији из личног доживљаја (приредба у вртићу, рођенданска прослава, маскенбал и сл.) – Препричавање дела омиљеног цртаног филма помоћу питања – Игре улога – Цртање ликова са различитим осећајима – Глумљење различитих осећаја – Довршавање започетих реченица (Ја сам... Много желим... Понекад мислим...) – Причање шала – Игра: Римујемо речи (по аналогији покушавају да смисле риму за одређену реч) – Игра: Смишљам ново име за... (животиње, биљке и предмете) – Игра: Покварени телефон (последњи из групе понавља дошапнуту реченицу)	**KJ-I/Г1**кратко прича о сопственим доживљајима и догађајима; **KJ-I/Г2** слободно изражава своја осећања; **KJ-I/Г3**приповеда по низу слика; **KJ-I/Г4** помоћу питања препричава кратке садржаје; **KJ-I/Г5**помоћу питања описује оно што посматра (особе, предмете, биљке и животиње); **KJ-I/Г6** препознаје да различити ислушани садржаји узрокују различита осећања; **KJ-I/Г7** препознаје да наша осећања утичу на начин на који причамо; **KJ-I/Г8** синхронизовано употребљава невербални и вербални говор; **KJ-I/Г9**уз подстицај ствара оригиналне творевине и развија машту (своју загонетку, шалу, необичан израз);

		KJ-I/Г10учествује у говорним играма.
KJ-I/Д да се уведе у српски књижевни језик	– Примери за уочавање дијалекта насупрот литературном језику – Праћење/читање народних прича – Игре улога: ТВ Вести – Глумљење учитеља који налазе грешке у говору	**KJ-I/Д1** почиње да прави разлику између дијалекта/локалног говора и српског књижевног језика.
KJ-I/Ђда обогаћујеречник	– Објашњавање непознатих речи при свакодневним активностима – Израда кутија за складирање различитих сличица са новим речима – Разговарамо о... иницирање разговора у којем наставник намерно употребљава нове речи	**KJ-I/Ђ1** учи нове речи које означавају имена предмета, појава, особа.
KJ-I/Eда се оспособи да препознаје различите врсте реченица	- Игра: Узвикујем, обавештавам, питам (изговарање различитих реченица на основу датих илустрација и објашњавање њихових имена) - Препознавање и понављање ислушаних обавештајних, узвичних и упитних реченица – Разгледање сликовница да би се открило где и зашто је употребљен неки интерпункцијски знак – Глумљење учитеља који налазе грешке (неодговарајуће интонирана реченица)	**KJ-I/E1** слушањем препознаје обавештајне, узвичне и упитне реченице; **KJ-I/E2**причањем примењује обавештајне, узвичне и упитне реченице.

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

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

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

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

ПРОГРАМСКО ПОДРУЧЈЕ: ПРИПРЕМА ЗА ПОЧЕТНО ЧИТАЊЕ И ПИСАЊЕ (ПЧП)		
Појединачни циљ	**Предлог-активности и стратегије/техникеучења и поучавања**	**Резултати учења**
	Ученик/ученица:	
ПЧП-I/Ада се оспособи да визуелно препозна речи и да глобално чита	– Разгледање сликовница (препознавање текста и илустрацији) – Игра: Погоди шта је... (показује текст, реч, илустрацију) – Игра: Слово, реч или реченица (разликује слово, реч и реченицу написану на картончиће) – Разговор о омиљеним играчкама/предметима у учионици – Цртање и именовање предмета из учионице – Повезивање сличица са речима – Записивање речи цртицама уместо словима – Записивање реченицацртицама уместо речима	**ПЧП- I/А1** препознаје илустрацију и текст; **ПЧП-I/А2** повезује текст и илустрацију (показује текст, показује илустрацију); **ПЧП-I/А3** препознаје речи преко илустрација; **ПЧП-I/А4** правилно изговара речи; **ПЧП-I/А5** прави разлику између предмета, цртежа/слике и речи; **ПЧП-I/А6**прави разлику између речи, реченице и слова;

	– Игра: Читамо имена која другари носе на беџевима – Коришћење доступних васпитн-образовних софтвера – Истраживање кроз игру: Бројимо речи у реченици и реченице у кратком тексту – Лепљење речи написаних на стикерима – Читање пиктограма – Читање речи са сличица са именованим предметима	**ПЧП-I/А7**глобално чита (преко визуелног повезивања на илустрацији/шеми) речи са великим и малим штампаним словима српског ћириличног писма.
ПЧП-I/Бда разликује иправилно изговара гласове на различитим положајима у речи	– Изговарање брзалица – Игра: На глас, на глас... (изговарање речи на основу првог гласа) – Цртање предмета и цртање цртица за свако слово њиховог имена, а затим изговарање одговарајућих гласова у различитом просторном положају – Игре за правилан изговор одговарајућег гласа на почетку, у средини и на крају речи – Коришћење доступнихваспитно-образовних софтвера	**ПЧП-I/Б1**разликује гласове на почетку, у средини и на крају речи; **ПЧП-I/Б2**правилноизговара гласове на почетку, у средини и на крају речи.
ПЧП-I/В да се упозна са великим и малим штампаним словима српског ћириличног писма	– Извлачење и погађање карата са написаним словима – Низање ђердана од слова написаних на картончиће – „Разбарушена азбука“ – певамо песму о словима – Моделовање и креирање слова из разних материјала	**ПЧП-I/В1** визуелно препознаје велика и мала штампана слова српског ћириличног писма.
ПЧП-I/Гда се оспособи за почетно писање у сагласности са правилимаписања на српском језику, развијајући координацију (око – рука) и графомоторику	– Разгледање сликовница и уочавање правила при писању на српском језику - правци у писању (слева на десно и одозго ка доле); – Истраживачке активности разним врстама оловака: Различити трагови – Цртање – Доцртавање одговарајућих елемената из којих су састављена слова на занимљивим цртежима – Игре: Цртамо… Доцртавамо/дописујемо... – Игра: Цртамо лавиринт	**ПЧП-I/Г1**шематски разуме правила при писању на српском језику- правце у писању (слева на десно и одозго ка доле); **ПЧП-I/Г2** црта/доцртава/моделује елементе од којих су састављена слова у одређеном простору, на основу правила писања на српском језику (слева на десно и одозго ка доле); **ПЧП-I/Г3**открива да се са различитим притиском оловке добија другачији траг;

	− Игре: Сечемо и лепимо… Нижемо… Правимо смешна слова… − Игра: Моделујемо слова (од теста и пластелина) − Игра: Пишем по песку − Игра: Ај' погоди које слово правим? (демонстрирање елемената од којих се састоји одговарајуће слово деловима тела)	**ПЧП-I/Г4** практикује графомоторичке вежбе кроз игру (црта, моделује, конструише, повезује са различитим материјалом, демонстрира деловима тела елементе од којих је састављено одговарајуће слово и сл.); **ПЧП-I/Г5** почиње да ствара, црта, креира велика и мала штампана слова српског ћириличног писма.
ПЧП-I/Дда почне да препознаје неке интерпункцијске знакове и њихово значење	− Моделовање интерпункцијских знакова − Игра: Ај' погоди каква је реченица (препознавање ислушаних обавештајних, узвичних и упитних реченица) − Разгледање сликовница у циљу откривања где и зашто је употребљен неки интерпункцијски знак. − Игра: Глумимо учитеље који налазе грешке (намерно неодговарајуће интонирана реченица са стране наставника, погрешно стављена апликација са интерпункцијским знаком и сл.) − „Извикујем, обавештавам, питам“ - (игре заизговарање различитих реченица према датим илустрацијама) − Читање текста без интерпункцијских знакова и откривање зашто су потребни	**ПЧД-I/Д1**почиње да препознаје интерпункцијске знакове: тачку, упитник и узвичник.
ПЧП-I/Ђда се упозна са различитим материјалима и средствима за писање	− Игра: Истражујем где могу да пишем − Игра: Истражујем чиме могу да пишем	**ПЧП-I/Ђ1**почиње да користи различите материјале и средства за писање.
ПЧП-I/Едаразвије навике правилног положаја тела при читању и писању	− Демонстрирање правилног држања тела при читању и писању − Игра: Хајде да глумимо столицу која се љути што је не користимо за правилно седење − Игра улога: Хајде да глумимо лист који се љути што не пишемо правилно − Игра: Правилно држим оловку (демонстрирање правилног држања оловке при доцртавању/цртању у ваздуху)	**ПЧП-I/Е1**има правилан положај тела при читању и писању; **ПЧП-I/Е2** почиње правилно да рукује са прибором и материјалима за писање.

	– Истражујем и откривам: Шта се дешава кад пишем различитим притиском оловке – Игра: Како да бришемо, а да не изгужвамо лист	

АНГЛИСКИ ЈАЗИК

ЦЕЛИ НА НАСТАВАТА ЗА ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ

Ученикот/ученичката треба:

- Да развие мотивација за изучување на англискиот јазик.
- Да развие интерес и љубов кон англискиот јазик.
- Да развивие способности и вештини за активно слушање и разбирање на едноставни јазични искази.
- Да се оспособи да препознае и да разбере зборови и куси едноставни реченици.
- Да се развивие способности и вештини за усно изразување.
- Да се оспособи да користи едноставен вокабулар во едноставни јазични искази.
- Да се оспособи за глобално читање.
- Да се оспособи за користење мултимедиски извори на учење.
- Да се поттикне да размислува што е добар, а што не е добар начин на однесување.
- Да се воведе во културата на земјите со англиски говорен јазик.

Програмски подрачја:	Годишен фонд на часови: *(ориентациски за секое програмско подрачје)*
ЛЕКСИЧКИ ЕДИНИЦИ (ЛЕ) **ПРАВИЛНО РАЗБИРАЊЕ И УПОТРЕБА НА ЈАЗИКОТ (РУЈ)** **ВЕШТИНИ (В)** **КУЛТУРНА СВЕСТ И КОМПЕТЕНЦИИ (КСК)**	Временската димензија на реализацијата на подрачјата не може да се даде диференцирано. Резултатите од учењето во наставата по Англиски јазик се постигнуваат преку интерна интеграција на цели од едно или од повеќе програмски подрачја.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: ЛЕКСИЧКИ ЕДИНИЦИ (ЛЕ)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
ЛЕ-I/A да се оспособи да препознава, да репродуцира и да употребува зборови/лексички единици	− Песничка The finger family − My family Dice − All about me − Musical chair activities − Duck, duck, goose − Hide and seek (Криенка) − Row your boat − Drawing dictation − Bingo − Песничка Ten little Indians − Counting (1-11) − Red light, green light − Telephone – Tongue twisters − Memory games − Who stole the cookie from the cookie jar?	**ЛЕ-I/A1** препознава зборови од дадена тема; **ЛЕ-I/A2** репродуцира зборови од дадена тема; **ЛЕ-I/A3** употребува зборови од дадена тема; **ЛЕ-I/A4** препознава броеви од 1 до 10; **ЛЕ-I/A5** репродуцира броеви од 1 до 10; **ЛЕ-I/A6** употребува броеви од 1 до 10.

	– Hot potato – Guess who – Keep the ball up – Treasure hunt – Hokey Pokey – Hot and cold – I see – Stand up, sit down (day/night) – Pumpkin says (Halloween) – Trick or treat (Halloween) – Freeze dance (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 – Песничка The rainbow song (повторување на боите) – Feel in the box – Gestures activities – What’s missing from the line up?	

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: ПРАВИЛНО РАЗБИРАЊЕ И УПОТРЕБА НА ЈАЗИКОТ (РУЈ)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
РУЈ-I/А да се оспособи да препознава и употребува основни граматички структури;	− Jeopardy − Who stole the cookie from the cookie jar? − Guess who − Telephone – Tongue twisters − Keep the ball up − Gestures activities − Shout it out	**РУЈ JC-I/A1** препознава и ги разликува I и You; **РУЈ JC-I/A2** употребува I и You; **РУЈ JC-I/A3** препознава значењето и разликува I am и You are; **РУЈ JC-I/A4** употребува формите I am и You are; **РУЈJC-I/A5** препознава значењето на то have; **РУЈ-I/А6** употребува формата I have; **РУЈ-I/А7** препознава разликата меѓу еднината и множината на познатите зборови; **РУЈ-I/А8** употребува познатите зборови во еднина; **РУЈ-I/А9** употребува познатите зборови во множина придружени со познати едноставни броеви; **РУЈ-I/А10** препознава и ги разликува this и that; **РУЈ-I/А11** употребува this и that; **РУЈ-I/А12** препознава и ги разликува my и your; **РУЈ-I/А13** употребува my и your.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: ВЕШТИНИ (В)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
В-I/А да се оспособи да слуша и да разбира лексички единици и едноставни усни искази	– Telephone – Tongue twisters – Guess who – Gestures activities	**В-I/А1** препознава зборови и едноставни искази кои содржат познати лексички единици (види **ЛЕ-I/А)**; **В-I/А2** разбира едноставни лични прашања кога соговорникот зборува полека и разбирливо (на пр. „What's your name?" „How old are you?" и сл.); **В-I/А3** разбира основни заповедни искази (проследени со покажување или гестикулација) и реагира соодветно.
В-I/Б да се оспособи правилно да ги употребува лексичките единици и да продуцира едноставни искази и реченици	– All about me – Who stole the cookie from the cookie jar? – Telephone – Tongue twisters – Guess who – Gestures activities – Hot potato	**В-I/Б1** изговара правилно познатите лексички единици (види **ЛЕ-I/А)**; **В-I/Б2** се претставува себеси, своето семејство и своите другари/другарки; **В-I/Б3** дава основни лични информации (види **ЛЕ-I/А)**.
В-I/В да се оспособи за говорна интеракција на едноставен начин и полека со помош од соговорникот	– Hello song – Goodbye song – Telephone – Tongue twisters – Guess who – Gestures activities – Hot potato	**В-I/В1** воспоставува основен социјален контакт со користење едноставни форми на поздравување и отпоздравување, на пр. "Hello!", "Hi!", "Bye-bye!" и сл.; **В-I/В2** воспоставува основен социјален контакт со користење едноставни секојдневни учтиви зборови и фрази, воведни зборови и др., на пр., "please", "thank you", "sorry" и сл.; **В-I/В3** разбира, репродуцира и продуцира едноставни исказни реченици во усна комуникација;

		В-I/В4 поставува и одговара на едноставни прашања кои содржат познати лексички единици (види **ЛЕ-I/А)**.
В-I/Г да се оспособи за глобално читање	Gestures activities − I see	**В-I/Г**1 разбира значење на секојдневните симболи (на пр., семафор, „забрането пушење", „опасност"); **В-I/Г2** разбира најважни наредби во компјутерските програми (на пр., "PRINT", "SAVE", "COPY" и сл.); **В-I/Г3** разбира најчести симболи поврзани со дигиталната писменост (на пр., "Bluetooth", "Wi-Fi", "Windows", "Facebook", "Youtube" и сл.).

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: КУЛТУРНА СВЕСТ И КОМПЕТЕНЦИИ (КСК)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
КСК-I/А да се сензибилизира за воочување и за почитување на културолошките разлики	− Guess who − Blue eyes, brown eyes	**КСК-I/А1** покажува почит кон туѓите традиции и култури.
КСК-I/Б да развие интерес и љубопитство за културите на земјите од англиското говорно подрачје	− Memory game − Jeopardy − Musical chair activities	**КСК-I/Б1** покажува интерес и љубопитство за културите на земјите од англиското говорно подрачје.

МАТЕМАТИКА

Програмски подрачја:	Годишен фонд на часови: *(ориентациски за секое програмско подрачје)*
МАТЕМАТИКАТА ОКОЛУ НАС (МОН)	**ориентациски 50-60 часа**
БРОЕВИ (Б)	**ориентациски 60-70 часа**
МЕРЕЊЕ И РАБОТА СО ПОДАТОЦИ (МРП)	**ориентациски 24 часа**

ОПШТИ ЦЕЛИ НА НАСТАВАТА ПО МАТЕМАТИКА ЗА ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ

Ученикот/ученичката:

- Да стекне и да развие: самостојност, иницијативност, точност, љубопитност, трпеливост и истрајност во започнатите активности.
- Да се поттикне да решава едноставна проблемска ситуација од секојдневниот живот.
- Да ги развие визуелната и тактилната перцепција, како основа за сознавање на непосредната околина и на математиката како дел од неа.
- Да се оспособи да ги открива основните математички поими во секојдневниот живот.
- Да ги примени усвоените знаења и вештини во секојдневниот живот.
- Да се поттикне логички и креативно да размислува.
- Да се воведе во користењето на ИКТ во функција на математиката.
- Да се оспособи да проценува број на предмети.
- Да се оспособи да прави проценка со броење или со мерење.
- Да ги осознае броевите како квантитативно својство на предметите.
- Да ја развие графомоториката и да се воведува во пишувањето на цифрите.

- Да се оспособи да ги класифицира предметите по повеќе критериуми, серијација, споредување, коресподенција и конзервација.
- Да се воведе во разбирањето на операциите собирање и одземање.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: МАТЕМАТИКАТА ОКОЛУ НАС (МОН)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
	Ученикот/ученичката:	
МОН-I/А да препознае и да именува предмети и карактеристики на предметите околу себе	- Набљудуваме предмети различни по боја - Споредуваме предмети (големо-мало) - Дидактичка игра: Споредуваме (споредба на предмети според нивната должина) - Соодветно ги поставуваме знаците при споредба на две играчки/два предмети за да покажеме кој е поголем/помал или еднаков - Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри	**МОН-I/А1** воочува и именува предмети од непосредната околина; **МОН-I/А2** разликува предмети по боја; **МОН-I/А3** разликува предмети по големина; **МОН-I/А4** споредува предмети по должина: долго- кратко, високо-ниско; **МОН-I/А5** споредува предмети по големина (поголемо - помало – еднакво).
МОН-I/Б да се оспособи да ја одредува положбата на предметите (во однос на себе, во простор, на цртеж)	- Покажуваме горе- долу, со движење на раце и тело според нацртани стрелки кои се повторуваат по некој редослед - Игри за определување положби (пред- зад- помеѓу) и по дадени инструкции на наставникот - Вежбаме движење во лево и десно преку подвижни игри и поставување на играчки лево и десно во однос на себе	**МОН-I/Б1** одредува положби на предметите во однос на себе и во однос на нивната меѓусебна положба: - **МОН-IБ.1.1.** горе – долу - **МОН-IБ.1.2.** пред – зад – меѓу - **МОН-IБ 1.3.** над – под - **МОН-I Б.1.4.** блиску – далеку - **МОН-IБ.1.5.** внатре – надвор – на - **МОН-IБ.1.6.** лево - десно во однос на себе

	- Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри	
МОН-I/В да се оспособи да групира предмети (множества) по зададено својство (најмногу три)	- Групираме (топчиња во различни бои, топчиња од пластелин, пластични капачиња во различни бои и големини) - Групираме (средства за лична хигиена, амбалажа од нездрава храна, овошје, зеленчук, училиштен прибор, мебел за секоја соба, животни од различни географски предели) - Манипулација со математички логички плочки или со исечени апликации од формите	**МОН-I/В1** групира предмети според најмногу три својства (боја, намена, големина); **МОН-I/В2** претставува графички множествата (групите на предмети).
МОН-I/Г да се оспособи за одредување припадност или неприпадност на групирани предмети (елементи на множества)	- Откриваме предмети кои не припаѓаат на група (предмети за лична хигиена, прибор за јадење, апарати за домаќинството, мебел...) - Откриваме форма која не припаѓа на некое множество од математички логички плочки	**МОН-I/Г утврдрува** дали еден предмет припаѓа или не припаѓа на дадена група предмети (елементи на множество).
МОН-I/Д да се оспособи да ја утврди релацијата на некој предмет спореден со два или повеќе предмети	- Моделираме/обликуваме за да споредуваме модели и апликации - Дидактичка игра: Споредуваме (според висина, големина, широчина, дебелина итн.) - Се споредуваме со другарчињата - Споредуваме нацртани ленти (пат) - Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри	**МОН-I/Д1** одредува релација на предмет спореден со два или со повеќе сродни објекти: − **МОН-I/Д1.1.** помало од − **МОН-I/Д1.2.** поголемо од − **МОН-I/Д1.3.** покусо од − **МОН-I/Д1.4.** подолго од − **МОН-I/Д1.5.** потесно од − **МОН-I/Д1.6.** пошироко од − **МОН-I/Д1.7.** пониско од − **МОН-I/Д1.8.** повисоко од − **МОН-I/Д1.9.** подебело од − **МОН-I/Д1.10.** потенко од
МОН-I/Ѓ да се оспособи за подредување објекти/предмети според степенот на некое својство, во низа што расте или	- Изработуваме апликации за подредување - Подредуваме животни по големина - Моделираме/обликуваме предмети и ги подредуваме по височина - Подредуваме куќи од коцки/амабалажа по височина	**МОН-I/Ѓ 1** подредува објекти во низа што расте или опаѓа врз основа на едно својство: − **МОН-I/Ѓ 1.1.** мало – помало – најмало − **МОН-I/Ѓ 1.2.** големо – поголемо – најголемо

опаѓа	- Подредуваме хартиени ленти со различна широчина/должина - Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри	− **МОН-I/Ѓ 1.3.** кусо – покусо – најкусо − **МОН-I/Ѓ 1.4.** долго – подолго – најдолго − **МОН-I/Ѓ 1.5.** високо – повисоко – највисоко − **МОН-I/Ѓ 1.6.** ниско **–** пониско – најниско − **МОН-I/Ѓ 1.7.** тесно – потесно – најтесно − **МОН-I/Ѓ 1.8.** широко – пошироко – најшироко
МОН-I/Е да се оспособи да воочува и да именува 3Д-форми во непосредната околина	- Откриваме форми во простор - Декорирам 3Д форма - Обликува форми со пластични цевки и спојувалки од пластелин - Дидактичка игра: Препознавање на3Д формиво околината - Дидактичка игра: Пронајди ја фудбалската топка, тениското топче, бејзбол-топче, пинг-понг топче, голф-топче итн.	**МОН-I/Е1** препознава 3Д-форми: коцка, квадар, топка; **МОН-I/Е2** именува 3Д-форми: коцка, квадар, топка.
МОН-I/Ж да се оспособи да препознава и да именува 2Д-форми во непосредната околина	- Изработуваме висечки украси за училницата со нижење на 2Д форми - Креираме робот, воз, цвет, куќичка и сл. со комбинација на 2Д форми - Составуваме танграм според дадена шема - Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри	**МОН-I/Ж1** препознава 2Д-форми: квадрат, круг, правоаголник, триаголник; **МОН-I/Ж2** именува 2Д-форми: квадрат, круг, правоаголник, триаголник.
МОН-I/З да се запознае со поимите права, крива, отворена и затворена линија	− Истражуваме прави и криви линии во просторот, на слика, на предмети − Цртам отворени и затворени криви линии − Достапни воспитно-образовни софтвери − Достапни едукативни игри − Играме/обликуваме со конци − Цртаме слика според инструкции за цртање видови линии − Црта со слободна рака	**МОН-I/З1** разликува права линија; **МОН-I/З2** црта права линија; **МОН-I/З3** разликува крива линија; **МОН-I/З4** црта крива линија; **МОН-I/З5** разликува отворена линија; **МОН-I/З6** црта отворена линија; **МОН-I/З7** разликува затворена линија; **МОН-I/З8** црта затворена линија.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: БРОЕВИ (Б)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
Б-I/А да се оспособи да брои од 1 до најмалку 20	- Брои нанапред преку игри со брзо редење на кули од чаши.. - Брои наназад преку игри со скокање (игри на отворено) - „Процени, па изброи„ (камчиња, грав, стапчиња, пластични капачиња...) - Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри	**Б-I/А1** брои по ред од 1 до најмалку 20; **Б-I/А2** брои наназад од 10 до 0.
Б-I/Б да се оспособи да ја одредува бројноста на елементите во множествата (група предмети) и да ја поврзува количината со бројот на елементите во множествата со соодветните симболи на броевите (цифри)	- Игра:Колку треба да ставам во кутијата? (пр.на кутија е обележан бројот 5 , а ученикот ја полни кутијата со конкретни материјали според дадениот број-5 капачиња, 5 стапчиња, 5 гравчиња....) - Воочуваме празно множество преку манипулација со играчки и кутија. - Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри - Препознаваме празно множество преку раскажана кратка приказна - Моделираме броеви - Ги пишувамеброевите во сад со брашно, во сол, со стапче во песок - Игра: Ај погоди кој број го правам? (демонстрирање со делови од телото елементи од кои е составена соодветна цифра)	**Б-I/Б1** поврзува количината со бројот на елементите во множествата со симболи на броевите (цифри); **Б-I/Б2** поврзува количина со број (од 1 до 5); **Б-I/Б3** поврзува количина со број (од 6 до 9);**Б-I/Б4** препознава празно множество; **Б-I/Б5** поврзува празно множество со 0; **Б-I/Б6** препознава броеви од 0 до 10; **Б-I/Б7** практикува графомоторички вежби преку игра (црта, моделира, конструира, поврзува со различен материјал, демонстрира со делови од телото елементи од кои е составена соодветна цифра и сл.); **Б-I/Б8** започнува да ги создава, да ги црта, да ги креира цифрите од 0 до 9.
Б-I/В да се оспособи да ги споредува броевите до 10	- Споредуваме групи од ученици - Формираме множества од играчки/предмети и ги споредуваме - Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри	**Б-I/В1** споредува два броја до 10; **Б-I/В2** користи поими „повеќе“ или „помалку“ или „еднакво“ за споредување групи предмети (множества) до 10;

	- Споредуваме картички со броеви и со знаци за споредување - Покажуваме примери за еднакви групи	**Б-I/В3** ги применува симболите за споредување “>”, “<”, “=” за споредба на два броја (множества, групи од дидактички материјали).
Б-I/Г да се оспособи да формира низа од броеви до 10	- Обојуваме број меѓу два броја (табела 10) - Подредуваме картички со броеви - Продолжуваме низа која расте или опаѓа, а почнува од кој било број (до 10) (бројна оска) - Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри - Игри со скокови низ бројна оска	**Б-I/Г1** подредува броеви до најмалку 10; **Б-I/Г2** кажува број што се наоѓа меѓу два броја (до 10); **Б-I/Г3** продолжува низа од даден број (до 20).
Б-I/Д да се воведе во операциите собирање и одземање на броевите до 10	- Игри со откривање на броеви поголеми за 1 од даден број - Откриваме број за два поголем преку скокови на бројна оска - Откриваме број за два поголем преку манипулација со предмети Применуваме графички организатор (Дел- дел- цело) - Достапни воспитно-образовни софтвери - Достапни едукативни игри - Игри со бројна оска и табела - Користиме манипулативи за добројување - Применуваме графички организатор (местото на собироците во даден збир) за да провериме дека промената на редоследот на собироците не го менува збирот - Преку промена на место на картички со броеви откриваме дека промената на редоследот на собироците не го менува збирот; - Наставникот чита кратка интерактивна приказна а учениците додаваат/одеземаат апликации според содржината на текстот и пресметуваат низ игра.	**Б-I/Д1** кажува кој број е за еден поголем од даден број до 10 (следбеник); **Б-I/Д2** кажува кој број е за еден помал од даден број до 10 (претходник); **Б-I/Д3** наоѓа број за два поголем од даден број до 10; **Б -/Д4** наоѓа број за два помал од даден број до 10; **Б-I/Д5** препознава знакот + ; **Б-I/Д6** препознава знакот - ; **Б-I/Д7** препознава знакот = ; **Б-I/Д8** собира парови на броеви до 10, почнувајќи од поголемиот со добројување; **Б-I/Д9** прави комбинации на броеви чиј збир е во рамките на првата десетка; **Б-I/Д10** собира број сам со себе најмногу до 10 (удвојување); **Б-I/Д11** дадената конкретна проблемска ситуација ја трансформира во собирање

	- Учениците се обидуваат да откријат кој збор во приказната која ја чита учителот укажува на собирање. - Одзема со броење наназад/ со манипулативи/бројна оска/табела 10 - Откриваме број за два помал од даден број преку: скокови на бројна оска, обојување на полиња во Табела 10, одземање манипулативи - Учениците се обидуваат да откријат кој збор во приказната која ја чита учителот укажува на одземање - Откриваме различни зборови кои ученикот понатаму ги препознава за да процени дали треба да собира или одема - Делиме цел предмет на половина - Превиткуваме хартија на половина - Боиме половина од понудена форма	(текстуална задача); **Б-I/Д12** го проверува одговорот со собирање броеви по различен редослед; **Б-I/Д13** разбира дека промената на редоследот на собироците не го менува збирот; **Б-I/Д14** разбира дека одземањето е како броење наназад; **Б-I/Д15** дадената конкретна проблемска ситуација ја трансформира во операција одземање (текстуална задача); **Б-I/Д16** одлучува дали да користи собирање или одземање за решавање едноставни проблемски ситуации искажани вербално; **Б-I/Д17** препознава и именува цело и половина од целото.

ПРОГРАМСКО ПОДРАЧЈЕ: МЕРЕЊЕ И РАБОТА СО ПОДАТОЦИ (МРП)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
	Ученикот/ученичката:	
МРП-I/А да се поттикне за мерење, проценување и споредување димензии искажани во нестандардни мерки	- Мериме со педа, прст, молив, стапало, конец, стапче... - Игра: Конец - мериме должина на конци потребни за играта - Чекориме и броиме должина на ограничен простор - Мериме различни должини околу нас - Споредуваме височина на неколку другарчиња	**МРП-I/А1** мери должина со примена на нестандардни мерки; **МРП-I/А2** мери височина со примена на нестандардни мерки; **МРП-I/А3** споредува должина со примена на нестандардни мерки; **МРП-I/А4** споредува височина со примена на нестандардни мерки.
МРП-I/Б да се запознае со вредноста на	- Изработка на монети и банкноти од хартија	**МРП-I/Б1** препознава монети од 1, 2, 5 и 10 и

монетите (најмалку до 20)	− Игра: Во продавница (разменуваме монети со раситнување) − Игра: На пазар (пресметуваме како да платиме сума на избрани производи) − Копирање монети преку сенчање на различни монети од РМ − Подредување сложувалка со симболи од монетите (рис, пастрмка, паун, шарпланинец)	банкнота од 10; **МРП-I/Б2** разменува монети за еднаква вредност; **МРП-I/Б3** избира начин за пресметување сума на производи и го објаснува.
МРП-I/В да се оспособи за ориентација на времето во текот на денот	- Раскажува примери што прави во одреден дел од денот	**МРП-I/В1** препознава делови од денот: утро, пладне и вечер.
МРП-I/Г да се оспособи да собира податоци поврзани со секојдневниот живот	- Собираме податоци за омилена боја/храна/игри - Собираме податоци при истражување на ограничена тревна површина (број на тревки, цветови, мравки, камчиња)	**МРП-I/Г1** собира податоци според дадени инструкции.
МРП-I/Д да се запознае со потребата и со начинот на организирање собрани податоци поврзани со секојдневниот живот	- Цртаме колони и редови во дворот и се постројуваме соодветно - Поставуваме предмети во колони и во редови	**МРП-I/Д1** разликува колона и ред.
МРП-I/Ѓ да се оспособи за прикажување податоци	- Прикажуваме податоци за количина на употребени природни материјали при изработка на креативна слика - Прикажуваме податоци собрани при истражувањето	**МРП-I/Ѓ1** прикажува податоци во пиктограми, табели.
МРП-I/Е да се оспособи да чита прикажани податоци	- Презентираме податоци собрани при истражување на некоја тема - Заклучуваме што сме дознале од истражувањето	**МРП-I/Е1** чита организирани податоци.

СВЕТОТ ОКОЛУ НАС

Програмска тема	Годишен фонд на часови: *(ориентациски за секое програмско подрачје)*
ЈАС И ДРУГИТЕ (ЈД)	**20-22 часа**
СЕ ГРИЖАМ ЗА СЕБЕ И ЗА ОКОЛИНАТА (ГСО)	**10-12 часа**
ГИ ИСТРАЖУВАМ ПРИРОДАТА И ОКОЛИНАТА (ИПО)	**20-22 часа**
СЕ ОРИЕНТИРАМ ВО ПРОСТОРОТ И ВО ВРЕМЕТО (ОПВ)	**14-16 часа**

ОПШТИ ЦЕЛИ НА НАСТАВАТА ПО СВЕТОТ ОКОЛУ НАС ЗА ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ

Ученикот/ученичката:

- Да развие позитивна слика за себе.
- Да ги запознае сопствената улога и одговорност во различни контексти.
- Да се оспособи да идентификува, да препознава и да искажува различни емоции.
- Да развие морални квалитети на личноста.
- Да се оспособи за меѓусебна соработка, помагање и меѓусебно почитување.
- Да стекне основни културни, здравствено-хигиенски и работни навики.
- Да се адаптира на новата училишна средина.
- Да се оспособи активно да учествува во донесувањето и во почитувањето на правилата за однесување во паралелката.
- Да ги открие и да ги запознае карактеристиките на живата и на неживата природа.
- Да се оспособи да ги набљудува, да ги опишува и да ги истражува предметите и објектите во природата и во околината.
- Да развие одговорен однос кон непосредната околина.

- Да се запознае со сообраќајот во непосредната околина и да усвои основни сообраќајни правила.
- Да се оспособи за ориентирање и за снаоѓање во просторот и во времето.
- Да развие логичко размислување.
- Да се оспособи за користење информатичка технологија.

ПРОГРАМСКА ТЕМА: ЈАС И ДРУГИТЕ (ЈД)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
	Ученикот/ученичката:	
ЈД-I/А да се осознае себеси	– Дидактичка игра: „Јас сум... “ – Игра: „Распеано име“ – Игра: „Разиграно име“ – Во што сме слични, а во што сме различни јас и моето другарче... – Разговор: Како постапувам кога... – Цртаме емотикони – Пантомима на чувства	**ЈД-I/А1** самостојно се претставува (знае основни податоци за себе); **ЈД-I/А2** воочува сличности и разлики меѓу себе и другите; **ЈД-I/А3** препознава морални квалитети (особини, вредности) кај себе (добрина, искреност...); **ЈД-I/А4** препознава различни чувства и емоции кај себе.
ЈД-I/Б да се поттикне да ја изразува сопствената индивидуалност	– Коцка на чувства – Активности за себеизразување: Учениците разговараат и ги цртаат своите омилени работи – Јас можам сам/а	**ЈД-I/Б1** слободно искажува чувства и емоции во различни ситуации; **ЈД-I/Б2** умее да наведе основни карактеристики за себе; **ЈД-I/Б3** препознава активности кои може самостојно да ги извршува.

ЈД-I/В да развие самодоверба	- Во што си посебен? - Јас се сакам себеси затоа што.... – Имам свое мислење...	**ЈД-I/В1** покажува интерес и самоиницијативност за вклучување во активности; **ЈД-I/В2** прифаќа предизвици; **ЈД-I/В3** слободно разговара; **ЈД-I/В4** слободно ги искажува мислите; **ЈД-I/В5** извршува активности без страв од неуспех; **ЈД-I/В6** препознава сопствен напредок (кога е пофален).
ЈД-I/Г да усвои начини на другарско и на културно однесување	– Постер на другарството – Подадени рачиња – Играме заеднички игри и ги почитуваме правилата – Препознавам чувства и разговарам за нив (на илустрирани ситуации, во анимиран филм...) – Дидактичка игра: „Таен помагач“ – Решаваме конфликти – Културни зборови (игри на улоги) – Игра:„Наши шарени портрети“	**ЈД-I/Г1** се дружи со врсниците; **ЈД-I/Г2** самоиницијативно се вклучува во заедничките игри; **ЈД-I/Г3** почитува правила на група; **ЈД-I/Г4** препознава различни чувства и емоции кај другите (љубов, радост, тага страв, лутина); **ЈД-I/Г5** искажува различни чувства и емоции во односите со другите (љубов, радост, тага, страв, лутина); **ЈД-I/Г6** препознава морални квалитети (особини, вредности) кај другите (добрина, искреност...); **ЈД-I/Г7** подготвен е да помогне на оние на кои им треба помош; **ЈД-I/Г8** не се воздржува да побара помош доколку му е потребно; **ЈД-I/Г9** препознава конфликтна ситуација; **ЈД-I/Г10** покажува иницијатива за ненасилно однесување; **ЈД-I/Г11** поздравува правилно (добро утро, добар ден, добра вечер, добра ноќ) во различни периоди од денот;

		ЈД-I/Г12 употребува културни зборови (благодарам, повели, те молам, извини) во различни ситуации во односите со другите.
ЈД-I/Д да ја осознае училишната средина и својата нова улога на ученик	− Училишна зграда од стапчиња за сладолед − Го цртаме училишниот двор − Мојот училиштен прибор − Катче со заеднички прибор − Ја украсуваме училницата	**ЈД-I/Д1** го именува своето училиште; **ЈД-II/Д2** ги знае просториите во училиштето; **ЈД-II/Д3** препознава вработени во училиштето; **ЈД-I/Д4** се грижи за училишниот прибор; **ЈД-I/Д5** се грижи за училишниот инвентар; **ЈД-I/Д6** учествува во уредувањето на училницата со свои творби.
ЈД-I/Ѓ да се доживее себеси како дел од паралелката	− Драматизација: Позајмувам, споделувам − Како треба да се однесувам во училницата Хамер со правила	**ЈД-I/Ѓ1** се доживува себеси како дел од паралелката; **ЈД-I/Ѓ2** соработува во пар; **ЈД-I/Ѓ3** соработува во група; **ЈД-I/Ѓ4** самоиницијативно се вклучува во активности во паралелката; **ЈД-I/Ѓ5** учествува во донесување правила во паралелката; **ЈД-I/Ѓ6** почитува основни правила во паралелката.
КЈ-I/Е да се осознае себеси како дел од семејството	− Моето семејство − Симбол на љубовта − Мојата мала планета: животот на семејствата ширум светот − Мојата куќичка − Што работам дома? − Мојот роденден − Новогодишна бајка − Креираме новогодишни елки и украси	**ЈД-I/Е1** умее да го претстави своето семејство; **ЈД-I/Е2** искажува емоции за своето семејство (вербално и невербално); **ЈД-I/Е3** знае дека домот може да биде во куќа или во зграда; **ЈД-I/Е4** набројува и именува простории во домот; **ЈД-I/Е5** набројува и именува мебел во домот и знае за што служи; **ЈД-I/Е6** набројува сопствени активности во домот; **ЈД-I/Е7** искажува позитивни чувства при прославување семејни празници (родендени во семејството, Нова година и сл.).

ПРОГРАМСКА ТЕМА: СЕ ГРИЖАМ ЗА СЕБЕ И ЗА ОКОЛИНАТА (ГСО)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
ГСО-I/А да го осознае своето тело и функцијата на надворешните делови на телото и на сетилата	− Моето тело − Сложувалка:„Човечко тело“ − Дидактичка игра: „Што правам со рацете, нозете...“ − Моите сетила	**ГСО-I/А1** препознава и именува надворешни делови на своето тело; **ГСО-I/А2** ја разбира функцијата на надворешните делови на телото; **ГСО-I/А3** ги идентификува сетилата за вид, слух, допир и вкус; **ГСО-I/А4** именува и набројува сетилни органи и ги поврзува со соодветните сетила.
ГСО- I/Б да развие вештини за одржување на личната хигиена	− Разговараме за личната хигиена − Правилно ги мијам рацете − Коцка со средства за лична хигиена − Календар на навики − Чинија со здрава храна − Здрави производи − Вежбам секој ден − Подвижни игри	**ГСО-I/Б1** разбира за потребата од редовно одржување на личната хигиена за заштита на сопственото здравје; **ГСО- II/Б2** умее правилно да ги мие рацете; **ГСО- II/Б3** редовно и правилно ги мие забите; **ГСО-I/Б4** препознава и набројува средства за лична хигиена; **ГСО-I/Б5** има развиени хигиенски навики; **ГСО-I/Б6** прави разлика меѓу здрава и нездрава исхрана; **ГСО-I/Б7** разбира за потребата од редовна физичка активност за одржување на сопственото здравје; **ГСО-I/Б8** набројува физички активности што ги извршува во природа.
ГСО-I/В да изгради навики за грижа за околината	− Правиме кутии за селектирање отпад во училницата (групна активност) − Екоправила − Еколошка патрола − Садиме цвеќиња	**ГСО- I/В1** се грижи за хигиената во училницата; **ГСО- I/В2** се грижи за хигиената во училиштето и во училишниот двор;

	− Размислуваме: како да им помогнеме на бездомните животни во нашата околина	**ГСО- I/В3** се грижи за хигиената во непосредната околина; **ГСО- I/В4** практикува грижлив однос кон растенијата; **ГСО- I/В5** покажува љубов кон животните.

ПРОГРАМСКА ТЕМА: ГИ ИСТРАЖУВАМ ПРИРОДАТА И ОКОЛИНАТА (ИПО)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
ИПО-I/А да се оспособи да идентификува и да разликува живи суштества и неживи нешта	− Откриваме со сетилата − Истражувачка активност: садиме растение − Одиме во зоолошка градина да фотографираме животни − Истражуваме и разговараме за животните − Имитираме животни (движења, звуци) − Моето омилено животно − Раскажуваме за домашните миленичиња − Животно од листови (интеграција со ликовно образование) − Компјутерски игри со животни − Животните во сликовниците − Цртани филмови со животни	**ИПО-I/А1** набљудува различни објекти во природата (што гледа, допира, слуша); **ИПО-I/А2** идентификува и именува објекти во природата; **ИПО-I/А3** идентификува и именува живи суштества; **ИПО-I/А4** идентификува и именува неживи нешта; **ИПО-I/А5** истражува и објаснува по што се разликуваат живите суштества од неживите нешта; **ИПО-I/А6** истражува како од засадено семе се развива растение; **ИПО-I/А7** следи инструкции за време на истражувачката активност; **ИПО-I/А8** разбира дека на растенијата им се потребни светлина и вода за да растат; **ИПО-I/А9** пројавува љубопитност и интерес за растенијата; **ИПО-I/А10** препознава и именува животни кои ги сретнува во природата;

		ИПО-I/А11 идентификува некои нивни карактеристики (надворешен изглед, начин на движење); **ИПО-I/А12** пројавува љубопитност и интерес за животните.
ИПО-I/Б да се оспособи да разликува различни предмети во околината според нивните карактеристики	− Дидактичка игра: „Пронајди ме“ − Од што е направено? − Материјали во училишниот двор − Откривам со допир − Групираме предмети во училницата според видот на материјалите од кои се направени	**ИПО-I/Б1** набљудува и именува различни предмети во непосредната околина; **ИПО-I/Б2** открива од што се направени предметите; **ИПО-I/Б3** препознава карактеристики на различни материјали (дрво, хартија, метал, стакло, пластика, ткаенина, гума).
ИПО-I/Г да развие сообраќајна култура	− Сообраќајот во мојата околина − Пешачки премин − Светлата на семафорот − Игри на сообраќаен тепих − Безбедно место за игра	**ИПО-I/Г1** го набљудува и разговара за сообраќајот во своето место на живеење; **ИПО-I/Г2** свесен е дека во сообраќајот со оглед на возраста може да се движи само во присуство на возрасен; **ИПО-I/Г3** знае каде треба да се движат пешаците; **ИПО-I/Г4** препознава и именува пешачки премин и знае дека улицата најбезбедно се поминува на пешачки премин; **ИПО-I/Г5** препознава и именува семафор и ја знае неговата функција; **ИПО-I/Г6** препознава безбедни места за игра.

ПРОГРАМСКА ТЕМА: СЕ ОРИЕНТИРАМ ВО ПРОСТОРОТ И ВО ВРЕМЕТО (ОПВ)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
ОПВ-I/А да се оспособи да се ориентира во просторот	− Дидактичка игра: „Скриен предмет“ − Дидактичка игра: „Робот“ − Дидактичка игра: „Лево - десно“ − Лавиринт − Достапни воспитно-образовни софтвери	**ОПВ-I/А1** одредува положба на предметите во однос на себе со користење на термините: горе - долу, пред - зад, над - под, блиску - далеку, внатре - надвор; **ОПВ-I/А2** одредува меѓусебна положба на предметите со користење соодветна терминологија (горе - долу, пред - зад, над - под, блиску - далеку, внатре - надвор); **ОПВ-I/А3** одредува лева и десна страна на своето тело (лева и десна рака, лева и десна нога); **ОПВ-I/А4** одредува лево и десно во однос на себе; **ОПВ-I/А5** воочува објекти со помош на кои може да се ориентира во позната околина (самостојно се снаоѓа во училишната зграда, го препознава патот од дома до училиштето).
ОПВ-I/Б да се оспособи да се ориентира во време	− Разговараме за годишните времиња − Моето омилено годишно време − Календар на природата − Звуци од природата (дожд, грмотевица, бранови, ветер, шушкање на лисја....) − Ги откриваме промените кај растенијата и кај животните во текот на годишните времиња − Создавам творба со есенски лисја − Птиците во есен − Изработуваме снегулки − Им помагаме на животните во зима − Куќичка за птици (групна активност) − Кокиче − Пролетен пејзаж − Расцветано дрво од салфетки (групна активност)	**ОПВ-I/Б1** набројува и ги именува годишните времиња; **ОПВ- I/Б2** препознава промени на годишните времиња; **ОПВ- I/Б3** опишува со помош на прашања нивните карактеристики; **ОПВ-I/Б4** набљудува и забележува промени кај растенијата и кај животните според годишните времиња; **ОПВ-I/Б5** именува и разликува звуци од природата; **ОПВ-I/Б6** именува и разликува ден од ноќ; **ОПВ-I/Б7** именува и разликува периоди во текот на денот (утро, пладне и вечер); **ОПВ-I/Б8** набројува активности кои ги извршува во различни периоди од денот; **ОПВ-I/Б8** разбира за редоследот на случувањата: вчера, денес, утре;

	− На плажа − Се облекувам според годишното време − Онлајн боенки − Подвижна игра: Ден/ноќ − Зошто е ден, а зошто ноќ? − Го цртаме небото − Мојот ден − Вчера, денес, утре − Секој ден има свој број (интеграција со математика)	**ОПВ-I/Б9** именува денови во неделата.

УМЕТНОСТ

Програмска област	Годишен фонд на часови: *(ориентациски за секое програмско подрачје)*
ВИЗУЕЛНИ УМЕТНОСТИ (ВУ)	**40 часа**
МУЗИКА И СЦЕНСКИ ИГРИ (МСИ)	**40 часа**
КРЕАТИВНИ РАБОТИЛНИЦИ (КР)	**28 часа**

ОПШТИ ЦЕЛИ НА НАСТАВАТА ПО УМЕТНОСТ ЗА ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ

Ученикот/ученичката:

- Да развие интерес и љубопитност за уметничко изразување.
- Да се оспособи преку уметноста да ја изразува својата индивидуалност.
- Да изгради самодоверба и позитивна слика за себе.
- Да развие визуелна перцепција на околината со запознавање и примена на ликовниот јазик.
- Да се запознае со различни ликовни материјали и техники.
- Да развие вештини и способности неопходни за експресивно, инвентивно и креативно уметничко изразување.
- Да се оспособи да истражува, да експериментира, да замислува и да креира преку работата на уметнички творби.
- Да се оспособи за индивидуално искажување на доживеаните уметнички творби (мисли, чувства, доживувања, фантазија...).
- Да го почитува сопственото и туѓото творештво и творба.
- Да развие интерес и љубов кон музиката.
- Да знае како да пее песни различни по содржина и карактер, со опсег ц1 - а1 (до – ла).
- Да слуша и да разликува шум и звук.

- Да се оспособи да користи правилен пејачки став.
- Да развие осет за ритам.
- Да ги знае различните брзини (бавно - бразо), различните јачини (силно - тивко) во слушаното дело.
- Да развие способност за свирење на ритмички детски музички инструменти (ДМИ).
- Да се оспособи активно да слуша музика.
- Да развие интерес за музичко-ритмички активности.
- Да развие интерес и љубов кон драмско-сценски уметности.
- Да развие способност да соработува во пар и во група при заеднички уметнички проекти.
- Да развие културни, хигиенски и работни навики.
- Да се запознае со користење ИКТ за уметнички цели.

ПРОГРАМСКА ОБЛАСТ: ВИЗУЕЛНИ УМЕТНОСТИ (ВУ)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
ВУ-I/А да ги запознае подлогите и материјалите за цртање, сликање, моделирање, печатење	- Со/на што можам да цртам - Со/на што можам да сликам - Со што можам да моделирам - Со што можам да печатам	**ВУ-I/А1** користи со помош на наставникот материјали за цртање: молив, дрвени бои, фломастери, креди...; **ВУ-I/А2** користи со помош на наставникот материјали за сликање: пастел (мрсни бои), креди во боја...; **ВУ-I/А3** користи со помош на наставникот материјали за моделирање: тесто, пластелин, песок, снег...; **ВУ-I/А4** користи со помош на наставникот материјали за печатење: природни и вештачки (лисја, компир, пластика...); **ВУ-I/А5** истражува разни видови подлоги за цртање/сликање (меко - тврдо, мазно - рапаво).

ВУ-I/Б да го поставува правилно телото при цртање/сликање/моделирање/печатење и сл.	- Игри за редење работен материјал на маса - Исправи го телото	**ВУ-I/Б1** правилно го поставува телото со помош на наставникот при цртање/сликање/моделирање; **ВУ-I/Б2** ја имитира демонстрираната позиција на телото.
ВУ-I/В да стекне поголема сигурност и контрола на движењето на раката и подобрување на графомоториката	- Ја вежбаме раката: притисок, агол на раката при цртање, сликање, спојување, лепење	**ВУ-I/В1** со инструкции се труди да го прилагодува движењето на раката при: цртање/сликање/моделирање/печатење; **ВУ-I/В2** ракува со ликовните материјали со почетно ниво на прецизност; **ВУ-I/В3** ја користи раката при манипулацијата со ликовните материјали на почетно ниво на контрола.
ВУ-I/Г да ракува соодветно и да се грижи за приборот за работа	- Работа со приборот за цртање/сликање - Ги чуваме и ги одржуваме приборот и материјалите за работа	**ВУ-I/Г1** го чува материјалот за работа во соодветни услови (соодветно затворени фломастери, бои...); **ВУ-I/Г2** покажува основни работни и хигиенско-технички навики при ракувањето со материјалите.
ВУ-I/Д да ги истражи и да примени материјали за моделирање и за конструирање	– Моделираме со различни материјали: тесто, пластелин, песок, снег, коцки – Обликуваме со различни материјали – Ѕидаме куќа од коцки – Воз од коцки – Моделираме едноставна форма со тесто, пластелин, песок, снег, според набљудувана или доживеана содржина	**ВУ-I/Д1** користи основни материјали за моделирање и за градење со помош на наставникот; **ВУ-I/Д2** гради и конструира со различни материјали со додавање и одземање, доградување, надградување (високо - ниско) со помош на наставникот; **ВУ-I/Д3** спојува од мали делови поголеми конструкции (дел - целина) со помош на наставникот; **ВУ-I/Д4** препознава и ги посочува еднакви делови од структурата, највисокиот - најнискиот, најголемиот - најмалиот, најширокиот - најтесниот дел од структурата.
ВУ-I/Ѓ да ја воочи местоположбата на објектите во просторот и соодветно да ги прикажува во уметничката творба (горе - долу, пред - зад, внатре – надвор итн.)	- Го цртам тоа што ми го кажуваш: горе - долу, лево - десно (во однос на себе), пред - зад, внатре - надвор, високо - ниско, широко - тесно, под - над - Ја набљудуваме непосредната околина	**ВУ-I/Ѓ1** набљудува насочено во непосредната околина; **ВУ-I/Ѓ2** набројува тоа што го набљудува (целина и делови);

		ВУ-I/Ѓ3 определува местоположба на објектите во просторот; **ВУ-I/Ѓ4** препознава и ги претставува односите во 2Д (на површина) и 3Д (во простор)
ВУ-I/Е да се знае со основните ликовни принципи неопходни за почетно творење (ритам)	– Го набљудуваме повторувањето околу нас – Цртаме шари што се повторуваат – Претставуваме повторување со едноставни форми (килим, дождовни капки)	**ВУ-I/Е1** воочува просто и наизменично повторување во околината и во уметничките дела (повторување во простор и на површина - ритам) со помош на наставникот; **ВУ-I/Е2** претставува просто повторување на површина со помош на наставникот.
ВУ-I/Ж да ги знае ликовните елементи неопходни за почетно творење (точка, линија, боја, големина, текстура, форма)	- Игра: Лавиринт - Цртаме линии - Истражуваме линии околу нас - Го цртам тоа што ми го кажуваш - Игри со конци - Истражуваме: Нашите омилени бои - Која боја каде е - Пееме за боите - Играме со боите - Препознаваме текстура - Игри со различни површини (мазна - рапава,тврда - мека)	**ВУ-I/Ж1** препознава во околината и во уметничките дела (на површина и во простор) различни видови линии: прави - криви, тенки - дебели, полни - испрекинати, отворени - затворени со помош на наставникот; **ВУ-I/Ж2** црта точки и различни видови линии: прави, криви, тенки, дебели, брановидни, искршени, полни испрекинати, отворени, затворени; **ВУ-I/Ж3** знае кои се основните бои: црвена, жолта и сина; **ВУ-I/Ж4** знае да ги именува боите кои најчесто ги забележува во секојдневното опкружување; **ВУ-I/Ж5** применува основни бои на цртеж; **ВУ-I/Ж6** препознава дека станува збор за различни видови текстура (мазна – рапава, тврда - мека); **ВУ-I/Ж7** разликува големи и мали форми во околината; **ВУ-I/Ж8** препознава едноставна и сложена форма; **ВУ-I/Ж9** црта различни форми (мали - големи).

ВУ-I/3 да се оспособи индивидуално да се изразува со ликовните техники: цртање, сликање, моделирање, печатење, колаж	- Црта по сопствен избор - Слика со различни бои - Игри со тесто/пластелин/глина... - Цвет од пластични капачиња, копчиња - Правиме отпечаток од предмет премачкан со боја - Истражуваме чии се отпечатоците Правење отпечатоци со различни предмети на различна подлога - Креираме едноставни форми од колаж-хартија	**ВУ-I/31** црта со молив, восочен пастел, сув пастел, креди, фломастери...; **ВУ-I/32** слика со примена на основните бои; **ВУ-I/33** моделира едноставна и сложена форма со различна текстура (од тесто, пластелин, глина...); **ВУ-I/34** печати со природни материјали (зеленчук, овошје, лист); **ВУ-I/35** релизира рапава и мазна текстура со боја, со отпечатоци од природни материјали; **ВУ-I/36** создава целина од неколку поголеми елементи со примена на техниката колаж.
ВУ-I/S да се запознае со можностите на ИКТ во визуелното уметничко изразување	- Достапни воспитно-образовни софтвери за цртање и за дизајнирање	**ВУ-I/ S1** согледува можност за користење ИКТ во уметничкото изразување; **ВУ-I/S2** реализира едноставна ликовна творба со компјутерска програма (во зависност од контекстот) со помош на наставникот.
ВУ-I/И да се поттикне на креативно, слободно уметничко творештво како начин за самоизразување	- Творам слободно - Ги искажувам сопствените чувства	**ВУ-I/И1** покажува мотивираност (внесеност и уживање) во процесот на творење, без страв од неуспех; **ВУ-I/И2** реагира уметнички на соодветните поттикнувања однадвор; **ВУ-I/И3** способен да ги изрази во уметничка творба личните квалитети, чувства, мисли со поттик на наставникот; **ВУ-I/И4** способен да ги преточи во ликовен израз содржините од секојдневниот живот и од опкружувањето со поттик на наставникот.

ПРОГРАМСКА ОБЛАСТ: МУЗИКА И СЦЕНСКИ ИГРИ (МСИ)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
МСИ-I/А да слуша и да разликува шум и звук	Музичка игра: - Истражуваме - правиме звуци - Слушаме различни звуци (пријатни, непријатни звуци и шумови од околината) - Имитираме звуци **„Карневал на животните“** К .С. Санс (воочување на пријатни и непријатни звуци)	**МСИ-I/А1** препознава различни звуци од природата и од околината; **МСИ-I/А2** разликува различни звуци од природата и од околината; **МСИ-I/А3** имитира различни звуци и шумови од природата и од околината; **МСИ-I/А4** прави разлика меѓу пријатни и непријатни звуци.
МСИ-I/Б да развие интерес и љубов за слушање музика	- Од музика во слика (визуелно изразување на слушаното дело **-** Изразувам чувства - пантомима **-** Драматизација на слушаната музика (секој наставник може да направи свој избор на композиција за драматизација)	**МСИ-I/ Б1** активно слуша куси музички творби**;** **МСИ-I/ Б2** дава куси одговори на прашања од содржината на песната; **МСИ-I/ Б3** илустрира настан од песна преку цртеж; **МСИ-I/Б4** изразува чувства што му ги предизвикува слушаната музика.
МСИ- I/В да се оспособи да користи правилен пејачки став	- Вежбаме правилен пејачки став преку пеење детски песни	**МСИ- I/В1** зазема правилен пејачки став со инструкции на наставникот; **МСИ-I/ В2** користи техники за правилно дишење при пеење.
МСИ-I/ Г да се запознае со различни видови ритмички детски музички инструменти: тропалки, стапчиња и триангл	- Игри со ритмички детски музички инструменти: тропалки, стапчиња и триангл	**МСИ-I/Г1** знае ритмички детски музички инструменти: тропалки, стапчиња и триангл; **МСИ-I/Г2** разликува ритмички детски музички инструменти;

		МСИ-I/Г3 создава звуци со користење тропалки, стапчиња и триангл;
МСИ-I/Д да се оспособи да препознава ритам, брзина и јачина во музичка творба	Музички игри: **„Лет на бумбарот“ Н. Р. Корсаков** (имитација на летот на бумбарот во различни брзини и јачини) - Бројалки - Брзозборки (бројалките и брзозборките секој наставник сам може да ги избере по слободен избор)	**МСИ-I/Д1** препознава ритам во музички дела; **МСИ-I/Д2** следи зададен ритам**;** **МСИ-I/Д3** разликува брзина во музичка творба (бавно - брзо); **МСИ-I/Д4** разликува јачина во музичка творба (силно - тивко); **МСИ-I/Д5** знае да изговара бројалки со соодветни траења (еднакви – различни); **МСИ-I/ Д6** знае да применува соодветна брзина во брзозборки (бавно - брзо); **МСИ-I/Д7** се обидува да применува ритам со користење детски музички инструменти (ДМИ).
МСИ- I/Ѓ да се оспособи запеење песни различни по содржина и по карактер	Обработка на песни по слух: - Песна за нашето училиште - Прваче - Семафор - Празнични песни - Народна песна и др. - Песни од детските фестивали (песните се дадени како модел, секој наставник сам може да избере песна по слободен избор)	**МСИ-I/ Ѓ1** пее во опсег ц1-а1 (до – ла); **МСИ-I/Ѓ2** разликува песни според карактерот (весела - тажна); **МСИ-/Ѓ3** изразува чувства што му ги предизвикуваат песните различни по карактер.
МСИ-I/Е да се поттикне за самостојно и за групно музичко изразување со движење	- Биди хит: Одделенско шоу за таленти (игра) - Игра: Денес прашуваме и одговараме со пеење - Измислува мелодија и движења за да ги отпее броевите до 20 - Заедничка подготовка на сцена и реквизити за изведба на кореографија на детска песна, според мотивот на песната	**МСИ-I/Е1** репродуцира елементарни сценски движења; **МСИ-I/Е2** изведува заеднички координирани движења; **МСИ-I/Е3** умее да ги координира сопствените движења со групата; **МСИ-I/Е4** усогласува движења со ритамот на музиката.

	- Изведување едноставна кореографија на позната детска песна при што децата се поделени на пејачи, играчи (со реквизити) и свирачи (со ритмички ДМИ)	
МСИ-I/Ж да развие интерес и љубов кон драмско-сценските уметности	- Следење претстави во културни установи - Разговор со уметници (музичари, балетски уметници)	**МСИ-I/Ж1** покажува интерес за следење драмско-сценски уметности; **МСИ-I/Ж2** ги почитува инструкциите за однесување во театар/детска претстава/опера/балет; **МСИ-I/Ж3** вербално изразува впечатоци од драмско-сценски изведби со поттик на наставникот.

ПРОГРАМСКА ОБЛАСТ: КРЕАТИВНИ РАБОТИЛНИЦИ (КР)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
	Ученикот/ученичката:	
КР-I/А да се запознае со некои занаети и вештини	- Посети на занаетчиски работилници - Разговараме за занаетите - Игра: Што ми е потребно? (занаетчиски материјали и алатки)	**КР-I/А1** може да наведе неколку занаети со помош на наставникот; **КР-I/А2** знае која е работата на некои занаетчии (со што се занимаваат, што изработуваат, каде се изработува.. со помош на наставникот.); **КР-I/А3** може да наведе некои материјали за изработка: дрво, хартија, текстил и др.
КР-I/Б да се изразува креативно преку креирање едноставни рачни изработки од предмети од опкружувањето	- Изработуваме беџови, налепници од тафет-папир... - Украсуваме стара облека - Од старо правиме ново	**КР-I/Б1** креира изработки со предмети од опкружувањето со помош на наставникот;

		КР-I/Б2 смислува начини за повторна употреба на веќе употребените предмети (рециклира) со посредство на наставникот.
КР-I/В да развива интерес и вештини за декорирање и дизајнирање	- Го украсуваме просторот - Модна ревија - Воспитно-образовни софтвери (преку повторување шара – ритам) - Добива декорација - Користење печат за декорирање (преку повторување шара – ритам – добива декорација) - Декорирање со колаж и сл.	**КР-I/В1** применува инструкции на наставникот за правилна употреба на приборот и на материјалите за декорирање и дизајнирање; **КР-I/В2** ги декорира/дизајнира постојните предмети (брош, беџ од лист, хартија и др. со помош на наставникот); **КР-I/В3** учествува во декорирањето на училницата со помош на наставникот; **КР-I/В4** користи воспитно-образовни софтвери за декорирање и дизајн (на пр., црта во Paint, го печати и го лепи на соодветен материјал/предмет).
КР-I/Г да воочи декоративни елементи од секојдневното опкружување (украси, шари, везови...)	- Препознавање декорации во предметите	**КР-I/Г1** препознава и идентификува декоративни елементи (украси, шари, везови...).
КР-I/Ѓ да изработи ритмички детски музички инструменти од природни материјали и од предмети од непосредната околина: тропалки, стапчиња и триангл	- Наши инструменти – вешти раце - Изработка на ритмички детски музички инструменти од природни материјали и од предмети од непосредната околина	**КР-I/ Ѓ1** изработува ритмички детски музички инструменти со помош на наставникот.
КР-I/Е да свири на изработените ритмички детски музички инструменти од природни материјали	- Музички игри со изработените детски ритмички инстументи - Следи го ритамот	**КР-I/ Е1** свири во група со изработените ритмички детски музички инструменти со примена на еднакви и различни траења.
КР-I/Ж да се оспособи да танцува на слушаната музика	- Слуша - танцува „Танц на снегулки“ композитор Клод Дебиси - Роденденска забава	**КР-I/Ж1** танцува во соодветен ритам на слушаната музика.
КР-I/З да се оспособи да игра народно оро	- Народно оро: „Право оро“ (оро со едноставни чекори)	**КР-I/З1** следи инструкции за играње оро; **КР-I/З2** увежбува и изведува чекори на право оро; **КР-I/ З3** игра право оро.

	(народното оро е дадено како модел, секој наставник сам може да избере народно оро и музичка игра по слободен избор, според возраста на децата)	
КР-I/S да ги изрази чувствата преку боја	- Пролетно цвеќе - Новогодишна бајка - Одиме на одмор	**КР-I/S1** користи бои за изразување на своите чувства предизвикани од различни уметнички дела.
КР I/И да се оспособи музички да се изразува по даден повод	- Музичка игра: „Музичко столче“ - Роденден, годишни времиња, Нова година - Музички забавник	**КР-I/И1** пее, свири, танцува за даден повод.
КР-I/Ј да се оспособи ликовно да се изразува по даден повод	- Креирање честитка, подарок, украсување...	**КР-I/Ј1** црта, бои, моделира, печати по даден повод.

ФИЗИЧКО И ЗДРАВСТВЕНО ОБРАЗОВАНИЕ

Програмска тема	Годишен фонд на часови: *(ориентациски за секое програмско подрачје)*
ПРИРОДНИ ФОРМИ НА ДВИЖЕЊА (ПФД)	**24 часа**
АТЛЕТСКА АЗБУКА (АА)	**16 часа**
ГИМНАСТИЧКА АЗБУКА (ГА)	**16 часа**
РИТАМ И ТАНЦИ (РТ)	**16 часа**
ИГРИ (И)	**24 часа**
ДВИЖЕЧКИ СОДРЖИНИ ОД АЛТЕРНАТИВНАТА ОКОЛИНА (ДСАО)	**12 часа**

ОПШТИ ЦЕЛИ НА НАСТАВАТА ПО ФИЗИЧКО И ЗДРАВСТВЕНО ОБРАЗОВАНИЕ ЗА ПРВО ОДДЕЛЕНИЕ

Ученикот/ученичката:

- Да се запознае со изведбата на основните движечки вештини (природни движечки форми - локомоторни, манипулативни и нелокомоторни).
- Да се запознае со изведбата на елементарните облици на движечки вештини од различни категории.
- Да се запознае со концептите на изучените движечки вештини.
- Да се оспособи за социјални однесувања преку учество во физичка активност.
- Да развие персонални вештини преку учество во физичка активност.
- Да се запознае со важноста на телесниот развој.
- Да развие моторички способности важни за кардио-респираторната издржливост, мускулната сила, флексибилноста, брзината, мускулната издржливост и др.).

- Да го разбере значењето на принципите и концептите за здравиот активен начин на живеење преку практикување на физичките активности.
- Да развие здрави навики.

ПРОГРАМСКА ТЕМА: ПРИРОДНИ ФОРМИ НА ДВИЖЕЊА (ПФД)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
ПФД – I/А да се оспособи да ги изведува основните форми на постројување и престројување во просторот	▪ Поставување во колона, редица, круг ▪ Постројување во редица, колона и кружна формација (демонстрација) ▪ Движење во колона праволиниски и кружно ▪ Поставување во колона, редица, круг преку примена на различни подвижни игри (балон, птици на гранка, возови...) ▪ Движење во колона (воз..) ▪ Вежби за обликување на целото тело и делови од телото преку имитирање (тик-так, собирање	**ПФД – I/А1** се поставува во редица; **ПФД – I/А2** се поставува во колона; **ПФД – I/А3** се движи во колона; **ПФД – I/А4** се поставува во круг; **ПФД – I/А5** се врти налево и надесно на даден знак.
ПФД – I/Б да ги изведува основните вежби за обликување		**ПФД –I/Б1**[2] изведува предрачување, задрачување, узрачување, одрачување и прирачување преку имитирање;

[2] Предрачување: подигнување на раката/рацете напред хоризонтално испружена/и до висина на рамената.

Задрачување: подигнување на раката/рацете косо испружена/и кон назад.

Одрачување: подигнување на раката/рацете во страна хоризонтално испружена/и до висина на рамената.

Прирачување: приближување на раката/рацете испружена/и до телото.

Узручување: подигнување на раката/рацете испружена/и вертикално над глава.

Претклон: свиткување на трупот кон напред.

Отклон: свиткување на трупот во страна.

Затклон: испружување на трупот кон назад.

Заскок: завртување на трупот во страна.

	јаболка, ластовица, авион, поглед кон сонце, правење фигури; ден-ноќ...) ▪ Природни форми на движења: различни видови одење, трчање, фрлање, потскоци, скокови, качување, тркалање, висење, лазење, влечење, потиснување, носење и провлекување во различни средини, користејќи различни справи, предмети и реквизити ▪ Различни форми на одење и трчање со правилно држење на телото (со различна брзина, промена на правецот, насоката, темпото и ритамот) ▪ Фрлање, фаќање, додавање различни предмети и реквизити во различни правци ▪ Потскоци и скокови во место и движење: напред, назад, странично, двоножно и едноножно, прескокнување предмети и реквизити наредени на подлогата (палици, јажиња, нацртани линии и др.), галоп напред и во страна, детски потскоци, прескокнување јаже, игра со ластик ▪ Качување по скали, рипстол, на коса површина и ниски справи (шведски сандак, клупа и др.) ▪ Тркалања во празлични правци на различни подлоги	**ПФД – I/Б2** изведува претклон, отклон, заклон и засук преку имитирање; **ПФД – I/Б3** изведува предножување, заножување, одножување и приножување преку имитирање.
ПФД – I/В да се оспособи да ги изведува основните природни форми на движења во различни средини и положби		**ПФД – I/В1** оди со различна брзина и со промена на правецот; **ПФД – I/В2** оди со контролирано движење на деловите од телото и на целото тело; **ПФД – I/В3** трча со различна брзина и со промена на правецот; **ПФД – I/В4** трча со контролирано движење на деловите од телото и на целото тело; **ПФД – I/В5** фрла, фаќа и додава различни предмети и реквизити во различни правци; **ПФД – I/В6** потскокнува и скока во место и во движење (напред, назад, странично, двоножно и едноножно); **ПФД – I/В7** се качува по скали, рипстол, на коса површина и ниски справи; **ПФД–I/В8** се тркала во различни правци на различни подлоги;

Предножување: подигнување на ногата испружена кон напред.

Заножување: подигнување на ногата испружена кон назад.

Одножување: подигнување на ногата испружена во страна.

Приножување: приближување на ногата испружена до потпорната нога.

	▪ Кревање и носење предмети со различна големина, тежина и форма, самостојно, во парови и групно ▪ Влечење и потиснување во различни форми и положби ▪ Висење на рипстол и на ниско вратило ▪ Провлекување низ различни справи и реквизити ▪ Лазење на различни начини, површини и правци ▪ Изведување вежби за оформување на телото во различни положби, самостојно, во парови, со и без справи и реквизити ▪ Моторички игри со различни видови одење, трчање, фрлање, фаќање, скокови, потскоци, качување, тркалање, висење, лазење, влечење, потиснување, носење и провлекување во различни средини, користејќи различни справи и реквизити	**ПФД–I/В9** крева и носи предмети со различна големина, тежина и форма; **ПФД–I/В10** влече и турка предмети и реквизити во различни положби; **ПФД–I/В11** виси контролирано на разбој, рипстол, ниско вратило и карики; **ПФД–I/В12** се провлекува низ различни справи и реквизити (обрачи, сегменти од шведски сандак); **ПФД–I/В13** лази на различни начини, на различни површини и во различни правци; **ПФД–I/В14** препознава справи, предмети и реквизити кои се користат кај основните природни форми на движења.
ПФД – I/Г да ги развие основните моторички способности при изведувањето на природните форми на движење		**ПФД–I/Г1** покажува промена во брзината на движење[3]; **ПФД–I/Г2** манифестира промена во издржливоста[2] при движење; **ПФД–I/Г3** покажува промена во координацијата[2] на целото тело при движење; **ПФД–I/Г4** одржува рамнотежа[2] во различни положби и движења; **ПФД–I/Г5** покажува промена во силата[2] на одделни делови на телото и на целото тело; **ПФД–I/Г6** покажува промена во флексибилноста[2] на одделни делови на телото.

[3] Стандардизирана батерија на тестови за проценка на моторички способности и мерки за проценка на антропометриските карактеристики (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

ПФД – I/Д да развие позитивни психолошки особини при изведувањето на природните форми на движење		**ПФД–I/Д1** изразува позитивни емоции низ игра; **ПФД–I/Д2** покажува самодоверба при изведувањето на природните форми на движење; **ПФД–I/Д3** упорен и истраен е при изведувањето на природните форми на движење (игри).
ПФД – I/Ѓ да се оспособи за соодветно социјално однесување при изведувањето на природните форми на движење		**ПФД–I/Ѓ1** другарски се однесува и соработува во групата за време на физичките активности; **ПФД–I/Ѓ2** ги почитува правилата и ферплеј-играта.
ПФД – I/Е да развие здрави навики и навики за безбедно движење во просторот при изведувањето на природните форми на движење		**ПФД–I/Е1** осознава што е здрава храна; **ПФД–I/Е2** вежба редовно; **ПФД–I/Е3** настојува правилно да го држи телото; **ПФД–I/Е4** ги почитува правилата за безбедно однесување при физичка активност; **ПФД–I/Е5** ја чува околината во која се движи и вежба.

<table>
<tr><th colspan="3">ПРОГРАМСКА ТЕМА: АТЛЕТСКА АЗБУКА (АА)</th></tr>
<tr><th>Поединечна цел</th><th>Предлог активности и
стратегии/техники на учење и поучување</th><th>Резултати од учењето</th></tr>
<tr><th colspan="3">Ученикот/ученичката:</th></tr>
<tr><td>АА–I/А да ги запознае основните движечки форми од атлетската азбука</td><td rowspan="3">▪ Координирано одење и трчање
▪ Координирано одење и трчање со промена на правец и ритам
▪ Одење и трчање со пренесување товар
▪ Одење и трчање во ограничен простор и во различни правци
▪ Трчање до одредена цел
▪ Одење и трчање со извршување различни задачи
▪ Игри за брзо реагирање
▪ Скокање на различни начини од место и со залет со едноножен и со двоножен отскок и двоножен доскок
▪ Скокање преку различни препреки
▪ Прескокнување определени далечини од место и со залет со едноножен и двоножен отскок и двоножен доскок
▪ Фрлање различни предмети на различни начини
▪ Фрлање различни предмети (топчиња со различна форма, големина и обем, фризби, обрач...) во различни цели (мета, гол, кош, обележана површина, корпа, кутија...) и во далечина
▪ Штафетни и елементарни игри со одење, трчање, скокање и фрлање</td><td>АА –I/А1 ги именува основните движечки форми од атлетската азбука.</td></tr>
<tr><td>АА–I/Б да се оспособи да ги изведува основните движечки форми од атлетската азбука</td><td>АА–I/Б1 чекори координирано со промена на правецот, ритамот и брзината;
АА–I/Б2 трча координирано со промена на правецот, ритамот и брзината;
АА–I/Б3 скока со двоножен отскок од место и со залет;
АА–I/Б4 скока со едноножен отскок од место и со залет;
АА–I/Б5 фрла предмети (со различна форма, тежина и обем на различни начини во различни цели) со една и со две раце.</td></tr>
<tr><td>АА –I/В да развие моторички способности при изведувањето на движечките форми од атлетската азбука</td><td>АА–I/В2 покажува промена во издржливоста[4] при движење;
АА–I/В3 покажува промена во координацијата[4] на целото тело при движење;
АА–I/В4 одржува рамнотежа[4] во различни положби и движења;
АА–I/В5 покажува промена во силата на одделни делови на телото и на целото тело;
АА–I/В6 покажува промена во флексибилноста[4] на одделни делови на телото.</td></tr>
</table>

АА –I/Г да развива психолошки особини при изведувањето на движечките форми од атлетската азбука		**АА–I/Г1** упорен и истраен е при изведувањето на основните движења од атлетската азбука; **АА–I/Г2** покажува самодоверба при изведувањето на основните движења од атлетската азбука; **АА–I/Г3** дисциплиниран е при изведувањето на основните движења од атлетската азбука.
АА –I/Д да се оспособи за соодветно социјално однесување при изведувањето на движечките форми од атлетската азбука		**АА–I/Д1** ги почитува правилата на однесување при примената на основните движечки форми од атлетската азбука.
АА –I/Ѓ да разиве здрави навики и навики за безбедно движење во просторот при изведувањето на движечките форми од атлетската азбука		**АА–I/Ѓ1** знае што се здрави навики; **АА–I/Ѓ2** има навики за лична хигиена; **АА–I/Ѓ3** почнува да се грижи за хигиената на спортската опрема.

<table>
<tr><th colspan="3">ПРОГРАМСКА ТЕМА: ГИМНАСТИЧКА АЗБУКА[4] (ГА)</th></tr>
<tr><th>Поединечна цел</th><th>Предлог активности и
стратегии/техники на учење и поучување</th><th>Резултати од учењето</th></tr>
<tr><th colspan="3">Ученикот/ученичката:</th></tr>
<tr><td>ГА –I/А да ги запознае основните движечки форми од гимнастичката азбука</td><td rowspan="2">▪ Правилно држење на телото и гимнастичко одење
▪ Вежби за обликување на телото без и со справи (палки, ленти, јажиња, обрачи, чуњеви, топчиња и сл.) со и без придружба на музика
▪ Гимнастички игри со имитирање животни, појави и предмети (потскокнувања како зајак, возење количка, четвороножно одење во потпор преден и потпор заден во сите насоки)
▪ Ползење,провлекување,прескокнување,качување, симнување на подлога и справи
▪ Вежби на партер: тркалање напред - назад и во страна, клацкање во згрчена седечка положба до потпирање на грб и до клечечка положба на стапала, колут напред на коса површина и колут напред на рамна површина
▪ Висови (прости и мешани) на ниска притка на вратило и на двовисински разбој, движење во страна, напред - назад, вртења и качувања од пониски во повисоки положби (вис со</td><td>ГА-I/А1 ги именува основните движечки форми од гимнастичката азбука.</td></tr>
<tr><td>ГА –I/Б да се оспособи да ги изведува основните движечки форми од гимнастичката азбука</td><td>ГА-I/Б1 гимнастички оди со правилно држење на телото на рамна површина;
ГА-I/Б2 изведува вежби за обликување на телото со и без справи со и без придружба на музика;
ГА-I/Б3 имитира движења на животни и појави;
ГА-I/Б4 правилно се тркала;
ГА-I/Б5 се лула седејќи;
ГА-I/Б6 започнува да изведува колут напред;
ГА-I/Б7 виси на различни справи;
ГА-I/Б8 оди по обележана линија;
ГА-I/Б9 наскокнува на низок шведски сандак;
ГА-I/Б10 препознава гимнастички справи и реквизити.</td></tr>
</table>

[4] Поими од гимнастичката азбука:

Висови: положби при кои ученикот се наоѓа под точката на контакт со справата.

Потпори: положби при кои ученикот се наоѓа над точката на контакт со справата, а во зависност од тоа дали контактот со справата е со рацете се нарекуваат прости потпори или контактот е со рацете и со друг дел од телото (нозете) мешани потпори.

ГА –I/В да развие моторички способности при изведувањето на движечките форми од гимнастичката азбука	потколеница), нишање во вис на рипстол лево и десно ▪ Потпори и упори (мешан, преден и заден), движење напред, назад, во страна, вртење во потпор згрчено, склонето, исправено, во упор преден прескокнување препреки во страна и напред ▪ Вежби за рамнотежа: одење по линија, напред, странично и назад. ▪ Одење на шведска клупа или ниска греда (напред, странично, назад) ▪ Скокови во место и движење на преден дел на стапало, едноножно и суножно, комбинирано ▪ Наскок на душек или шведски сандак со едноножен и суножен отскок и суножен доскок ▪ Полигони со совладување на справи	**ГА–I/В1** покажува промена во брзината[5] на движење; **ГА–I/В2** покажува промена во издржливоста[6] при движење; **ГА–I/В3** покажува промена во координацијата[6] на целото тело при движење; **ГА–I/В4** одржува рамнотежа[6] во различни положби и движења; **ГА–I/В5** покажува промена во силата[6] на одделни делови на телото и на целото тело; **ГА–I/В6** покажува промена во флексибилноста[6] на одделни делови на телото.
ГА –I/Г да развие психолошки особини при изведувањето на движечките форми од гимнастичката азбука		**ГА–I/Г1** упорен и истраен е при изведувањето на основните движења на гимнастичките вежби; **ГА–I/Г2** покажува самодоверба при изведувањето на основните движења од гимнастичката азбука; **ГА–I/Г3** дисциплиниран е при изведувањето на основните движења од гимнастичката азбука.
ГА –I/Д да се оспособи за соодветно социјално однесување при изведувањето на движечките форми од гимнастичката азбука		**ГА-I/Д1** почитува правила на однесување при изведбата на основните движечки форми од гимнастичката азбука.
ГА –I/Ѓ да развива здрави навики и навики за безбедно движење во просторот при изведувањето на движечките форми од гимнастичката азбука		**ГА-I/Ѓ1** има навики за лична хигиена; **ГА-I/Ѓ2** правилно се грижи за хигиената на спортската опрема; **ГА-I/Ѓ3** правовремено реагира при движење во различни ситуации; **ГА-I/Ѓ4** безбедно се движи во просторот.

[5] Стандардизирана батерија на тестови за проценка на моторичките способности и мерки за проценка на антропометриските карактеристики (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

ПРОГРАМСКА ТЕМА: РИТАМ И ТАНЦИ[6] (РТ)		
Поединечна цел	**Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување**	**Резултати од учењето**
Ученикот/ученичката:		
РТ–I/А да се запознае со едноставните движења од танци и народни ора изведени во ритам	▪ Запознавање со ритмичноста ▪ Ритмичко одење и трчање со промена на ритамот и на темпото (проследено со тактирање преку плескање со дланките) со музичка придружба ▪ Ритмичко одење и трчање со промена на правецот ▪ Слободно движечко изразување на музика ▪ Имитирање животни, појави и предмети со музичка и со ритмичка придружба ▪ Движења во место и во просторот (нишања, бранувања, кружења, паѓања) ▪ Движења со одделни делови на телото и со целото тело ▪ Состав од едноставна композиција со музичка придружба ▪ Изведување едноставни танци – детска полка преку усогласување на сопствените движења со движењата на партнерот ▪ Изведување едноставни ора по избор од родниот крај со музичка придружба ▪ Активности насочени кон развивање на ритмичкото и естетското изразување, смислата за колегијалност, одговорност и позитивен соработнички однос	**РТ–I/А1** ги именува едноставните движења од танци и народни ора изведени во ритам.
РТ–I/Б да се сопособи да ги изведува едноставните движења од танци и народни ора изведени во ритам		**РТ–I/Б1** изведува моторички движења во ритам без музика; **РТ–I/Б2** изведува моторички движења во ритам со музика; **РТ– /Б3** изведува едноставни детски танци; **РТ– /Б4** изведува едноставни танцови игри; **РТ–I/Б5** изведува едноставни народни ора.
РТ-I/В да развие моторички способности при изведувањето на едноставните движења од танци и народни ора		**РТ–I/В1** изведува едноставни танци, игри и ора со соодветна брзина; **РТ–I/В2** покажува промена во издржливоста при танцување и играње; **РТ–I/В3** координирано ги изведува движењата при едноставните танци, игри и ора; **РТ–I/В4** одржува рамнотежа при изведувањата на движењата;

[6] Танц: ритмичко движење на телото во ритамот на музиката.

Темпо: различна брзина со која се изведува музиката.

Ритам: низа на тонови и паузи со различни траења.

		РТ–I/В5 покажува промена во флексибилноста на одделни делови на телото при танцување и играње.
РТ–I/Г да развие психолошки особини при изведувањето на едноставните движења од танци и народни ора		**РТ–I/Г1** изразува позитивни емоции низ танцови игри; **РТ– I/Г2** упорен и истраен е при изведувањето на детските танци, танцовите игри и народните ора; **РТ–I/Г3** покажува самодоверба при изведувањето на ритмичките движења; **РТ–I/Г4** препознава естетско движење.
РТ–I/Д да се оспособи за соодветно социјално однесување при изведувањето на едноставните движења од танци и народни ора		**РТ–I/Д1** ги почитува правилата на однесување при изведбата на едноставните танци, игри и ора; **РТ–I/Д2** другарски се однесува и соработува во групата при изведбата на едноставните танци, игри и ора; **РТ–I/Д3** изразува позитивни емоции при изведувањето на едноставните танци, игри и ора.
РТ –I/Ѓ да развие здрави навики при изведувањето на едноставните движења од танци и народни ора		**РТ–I/Ѓ1** вежба редовно; **РТ–I/Ѓ2** правилно го држи телото; **РТ–I/Ѓ3** поседува навики за лична хигиена.

ПРОГРАМСКА ТЕМА: ИГРИ (И)

Поединечна цел	Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување	Резултати од учењето
Ученикот/ученичката:		
И-I/А да се оспособи да ги изведува природните движечки форми во елементарни и штафетни игри	▪ Елементарни и штафетни игри ▪ Игри со балони (додавање, фаќање, одбивање) ▪ Игри со топки со различна големина, форма, тежина, обем, со различни делови од телото ▪ Тркалање на различни топки и на различни начини ▪ Водење топка право и со промена на правец ▪ Фрлање на разни видови топки со една и со две раце во место и во движење ▪ Додавање со една и со две раце во место и во движење и фаќање различни топки ▪ Одбивање топки со една и со две раце во место и во движење ▪ Едноставни штафетни и елементарни игри со топка ▪ Едноставни мали групни игри со топка ▪ Реализација на разни игри со топка со ловење, фаќање, заробување и сл. ▪ Тркала, води, фрла, додава, фаќа и одбива топка низ разни игри ▪ Префрлува топка и други предмети кон соученик преку препрека или во обележан простор	**И-I/А1** игра едноставни моторички игри со одење; **И-I/А2** игра едноставни моторички игри со трчање; **И-I/А3** игра едноставни моторички игри со потскоци и скокови; **И-I/А4** игра едноставни моторички игри со фрлање и фаќање; **И-I/А5** игра едноставни штафетни игри; **И-I/А6** комбинира различни природни форми на движење во едноставни елементарни и штафетни игри.
И–I/Б да развие моторички способности при изведувањето на игрите		**И–I/Б1** покажува промена во брзината[7] на движење; **И–I/Б2** покажува промена во издржливоста[8] при движење; **И–I/Б3** покажува промена во координацијата[8] на целото тело при движење; **И–I/Б4** одржува рамнотежа[8] во различни положби и движења; **И–I/Б5** покажува промена во силата[8] на одделни делови на телото и на целото тело; **И–I/Б6** покажува промена во флексибилноста[8] на одделни делови на телото.

[7] Стандардизирана батерија на тестови за проценка на моторичките способности и мерки за проценка на антропометриските карактеристики (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

И –I/В да развие психолошки особини при изведувањето на игрите		**И-I/В1** искажува емоции при играњето со соучениците (се воздржува, знае да се радува на победата, прифаќа пораз).
И –I/Г да се оспособи за соодветно социјално однесување при изведувањето на игрите		**И-I/Г1** ги почитува правилата на однесување во игрите; **И-I/Г2** другарски се однесува и соработува со другите во играта; **И-I/Г3** искажува поддршка на својот тим (усно и во игра); **И-I/Г4** изразува позитивни емоции низ игра.
И –I/Д да развие здрави навики и безбедно да се движи во просторот при изведувањето на игрите		**И–I/Д1** вежба редовно; **И–I/Д2** поседува навики за лична хигиена; **И–I/Д3** правилно се грижи за хигиената на спортската опрема; **И-I/Д4** правовремено реагира при движење во различни ситуации; **И-I/Д5** безбедно се движи во просторот.

ПРОГРАМСКА ТЕМА: ДВИЖЕЧКИ СОДРЖИНИ ОД АЛТЕРНАТИВНАТА ОКОЛИНА[8] (ДСАО)

Поединечна цел	Предлог активности и стратегии/техники на учење и поучување	Резултати од учењето
	Ученикот/ученичката:	
ДСАО-I/А да се запознае со природните движечки форми во различни средини	▪ Пливање: активности на вода со задачи дадени во вид на игра, вежби за прилагодување на отпорот на водата, потопување на главата во вода, гледање под вода, издишување под вода, одржување на вода, скок на нозе во вода, поврзување на вежбите за прилагодување во вода низ различни елементарни игри во плитка вода ▪ Зимски активности: игри на снег, санкање, лизгање на лед, скијање (вежби за навикнување на скии, качување на скии, вртење со скии на рамна површина во место, спуштање право, спуштање со заплужување, елементарни ликови) ▪ Возење: тротинет, велосипед (со две или три тркала) и ролери ▪ Пешачење, ориентациони движења и качувања по вештачка карпа	**ДСАО-I/А1** изведува активности во водна средина; **ДСАО- I/А2** одржува рамнотежа при зимски активности (со лизгалки, санка, скии, во различни услови); **ДСАО- I/А3** започнува да управува со тротинет; **ДСАО- I/А4** започнува да управува со велосипед; **ДСАО- I/А5** започнува да управува со ролери; **ДСАО- I/А6** пешачи во природа; **ДСАО- I/А7** започнува ориентационо да се движи со асистенција; **ДСАО- I/А8** започнува да се качува по вештачка карпа со асистенција.
ДСАО-I/Б да развие моторички способности при изведувањето на движечките содржини од алтернативната околина		**ДСАО-I/Б1** покажува промена во брзината на движење; [9] **ДСАО-I/Б2** покажува промена во издржливоста[10] при движење; **ДСАО-I/Б3** покажува промена во координацијата[10] на целото тело при движење; **ДСАО-I/Б4** одржува рамнотежа[10] во различни положби и движења;

[8] Активностите и резултатите ќе се остварат во зависност од условите кои ги поседува училиштето и од околината каде што се наоѓа училиштето (инфраструктурни, природни)

[9] Стандардизирана батерија на тестови за проценка на моторичките способности и мерки за проценка на антропометриските карактеристики (EUROFIT, SLOFIT, FITNESSGRAM)

		ДСАО-I/Б5 покажува промена во силата[10] на одделни делови на телото и на целото тело; **ДСАО-I/Б6** покажува промена во флексибилноста[10] на одделни делови на телото.
ДСАО-I/В да развие психолошки особини при изведувањето на движечките содржини од алтернативната околина		**ДСАО-I/В1** искажува позитивни емоции при учеството во активности во водна средина; **ДСАО-I/В2** искажува позитивни емоции при учеството во зимски активности; **ДСАО-I/В3** искажува позитивни емоции при управување со ролери, тротинет и велосипед; **ДСАО-I/В4** искажува позитивни емоции при пешачење во природа; **ДСАО-I/В5** искажува позитивни емоции при ориентациони движења; **ДСАО-I/В6** искажува позитивни емоции при качување на вештачка карпа; **ДСАО-I/В7** ги почитува правилата на однесување при движења во различни средини; **ДСАО-I/В8** другарски се однесува и соработува со другите.
ДСАО-I/Г да се оспособи за соодветно социјално однесување при изведувањето на движечките содржини од алтернативната околина		**ДСАО-I/Г1** ги почитува правилата на однесување во соодветна ситуација; **ДСАО-I/Г2** дава придонес во реализирањето на задачите.
ДСАО-I/Д да разивие здрави навики и безбедно да се движи во просторот при изведувањето на движечките содржини од алтернативната околина		**ДСАО-I/Д1** се грижи за средината околу себе; **ДСАО-I/Д2** правилно се грижи за хигиената на спортската опрема; **ДСАО-I/Д3** правовремено реагира при движење во различни ситуации; **ДСАО-I/Г4** безбедно се движи во средината.