



KEMENTERIAN PENDIDIKAN

KURIKULUM PRASEKOLAH 2026

DOKUMEN KURIKULUM PRASEKOLAH





KEMENTERIAN PENDIDIKAN

KURIKULUM PRASEKOLAH 2026

DOKUMEN KURIKULUM Prasekolah

BAHAGIAN PEMBANGUNAN KURIKULUM

Terbitan 2025

© Kementerian Pendidikan

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan, Aras 4, 6-8, Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E, Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Wilayah Persekutuan Putrajaya.

KURIKULUM PRASEKOLAH 2026
DOKUMEN KURIKULUM PRASEKOLAH

No. ISBN: 978-967-420-784-7

KANDUNGAN

Kata Pengantar	v
Rukun Negara	vi
Falsafah Pendidikan Kebangsaan	vii
Definisi Kurikulum Kebangsaan	viii
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	1
Objektif.....	1
Kurikulum Berasaskan Standard dan Berorientasikan Kompetensi	2
Kerangka Kurikulum Persekolahan 2027	2
Reka Bentuk Kurikulum Prasekolah 2026.....	4
Kompetensi.....	4
Pembentukan Karakter.....	10
Persekitaran Pembelajaran.....	10
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	12
Pentaksiran Prasekolah	14
Bidang Pembelajaran	17
Organisasi Kandungan	19
Peruntukan Waktu Minimum Seminggu	20
Peruntukan Waktu Pengajaran dan Pembelajaran	21

Keluwesuan Jadual Waktu	24
Pelibatan Ibu Bapa/Penjaga dan Komuniti Setempat	26
Sokongan Kepada Murid Mempunyai Ciri Berkeperluan Khas.....	27
Bidang Pembelajaran	
Sosioemosi	31
Fizikal dan Kesejahteraan Diri	49
Kerohanian, Nilai dan Kewarganegaraan	
Pendidikan Islam	67
Pendidikan Moral	76
Pendidikan Kewarganegaraan	85
Bahasa dan Literasi	
Bahasa Melayu	95
Bahasa Inggeris	105
Bahasa Cina	119
Bahasa Tamil	129
Kognitif	145
Kreativiti dan Estetika	173
Penghargaan.....	183
Panel Penggubal	183

KATA PENGANTAR

Kurikulum merupakan nadi utama pendidikan dan teras kepada sistem pendidikan negara. Kurikulum dirancang dengan hasrat untuk melahirkan generasi yang terdidik, berpengetahuan, berkemahiran, beradab dan bersedia menghadapi cabaran serta memenuhi keperluan pembangunan negara pada masa hadapan.

Kementerian Pendidikan (KPM) telah melaksanakan kajian menyeluruh, sesi libat urus dan tinjauan pelaksanaan kurikulum semasa bagi mendapatkan input serta cadangan penambahbaikan pelaksanaan kurikulum semasa dan kurikulum masa hadapan. Usaha ini bertujuan untuk memastikan kurikulum persekolahan di Malaysia kekal relevan, dinamik, berkualiti, memenuhi keperluan negara dan setanding dengan kurikulum negara maju. Hasil daripada inisiatif tersebut, KPM memperkenalkan Kurikulum Persekolahan 2027 (KP2027). Pelaksanaan KP2027 bermula secara berperingkat mulai tahun 2026 (Prasekolah) dan 2027 (Tahun 1 dan Tingkatan 1). Pelaksanaan sepenuhnya KP2027 di semua peringkat sekolah rendah dan menengah adalah pada tahun 2032.

Perkembangan kurikulum prasekolah di Malaysia mencerminkan usaha berterusan KPM untuk memastikan pendidikan yang berkualiti, relevan dan responsif terhadap keperluan semasa serta aspirasi negara. Kurikulum kebangsaan yang digubal adalah berpaksikan kepada Rukun Negara, Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) dan dasar-dasar negara. Faktor lain seperti perkembangan teori pendidikan, keperluan masyarakat, dasar kerajaan dan penemuan penyelidikan turut dijadikan rujukan penting dalam proses tersebut.

Mulai Januari 2026, Kurikulum Prasekolah 2026 akan diperkenalkan sebagai kurikulum baharu bagi menggantikan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Semakan 2017). Kurikulum ini adalah berdasarkan Kerangka KP2027 yang bermatlamat untuk melahirkan insan sejahtera yang seimbang dalam semua aspek kehidupan, membudayakan pembelajaran sepanjang hayat, memupuk perpaduan dan hubungan sosial yang harmoni. Pelaksanaan kurikulum ini diharap dapat membentuk warganegara yang beradab, bertanggungjawab dan berdaya saing di peringkat global.

Pada peringkat prasekolah, kurikulum digubal untuk melahirkan murid yang sihat fizikal, mental dan rohani, berkeyakinan, mampu berkomunikasi serta memupuk minat belajar. Penekanan turut diberikan kepada pembentukan karakter kerana fasa ini penting dalam perkembangan nilai, emosi dan keperibadian murid. Nilai seperti kasih sayang, daya tahan, keyakinan diri dan minat belajar dipupuk melalui pengalaman pembelajaran yang pelbagai. Guru boleh memanfaatkan autonomi yang diberikan untuk menyusun kandungan, kaedah penyampaian dan pentaksiran supaya murid mengalami pembelajaran yang menyeronokkan serta lebih bersedia untuk mengikuti pembelajaran di sekolah rendah.

KPM merakamkan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penggubalan Kurikulum Prasekolah 2026. Semoga pelaksanaan kurikulum ini dapat merealisasikan hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan ke arah kecemerlangan.

**Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum
KPM**



RUKUN NEGARA

Bahawasanya Negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak:

Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya

Memelihara satu cara hidup demokratik

Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran Negara akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama

Menjamin satu cara liberal terhadap tradisi-tradisi kebudayaannya yang kaya dan pelbagai corak

Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan sains dan teknologi moden

MAKA KAMI, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA
KELUHURAN PERLEMBAGAAN
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG
KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

Sumber: Malaysia 2017 (Jabatan Penerangan Malaysia)

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

“Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara”.

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

(1) Kurikulum Kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kegiatan kokurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kepercayaan untuk membantu perkembangan seseorang murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan mempertingkatkan nilai moral yang diingini dan untuk menyampaikan pengetahuan.

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997
[PU(A)531/97.]

PENDAHULUAN

Pelaksanaan kurikulum kebangsaan sedia ada telah melalui satu kitaran penuh, dengan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (Semakan 2017) selesai pada tahun 2022 dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah pada tahun 2021. Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Semakan 2017) pula telah dilaksanakan mulai tahun 2017.

KPM telah menjalankan kajian menyeluruh, sesi libat urus yang komprehensif, serta tinjauan keberkesanan pelaksanaan kurikulum semasa bagi memastikan kurikulum kebangsaan kekal relevan, dinamik, berkualiti, serta sejajar dengan keperluan semasa dan perkembangan global.

Hasil daripada analisis data dan maklum balas yang diperoleh, KPM memperkenalkan Kurikulum Persekolahan 2027 (KP2027) yang akan dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2026 dari prasekolah hingga Tingkatan 5 untuk memperkukuh sistem pendidikan negara dan melahirkan

modal insan yang berkualiti bagi memenuhi keperluan negara.

MATLAMAT

Kurikulum Prasekolah 2026 bertujuan untuk melahirkan murid yang sihat dalam aspek fizikal, mental dan kerohanian, boleh berkomunikasi dan bersosialisasi, berkeyakinan diri dan memiliki keinginan untuk belajar.

OBJEKTIF

1. Mengurus emosi sendiri dan menyesuaikan diri dalam kehidupan seharian.
2. Mengamalkan gaya hidup yang aktif dan sihat serta menjaga keselamatan diri.
3. Mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan seharian untuk murid beragama Islam.
4. Mengamalkan nilai murni dalam kehidupan seharian.
5. Menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan berkesan.

6. Menggunakan maklumat yang diperoleh untuk menyelesaikan masalah.
7. Memupuk daya imaginasi dan kreativiti melalui pelbagai pengalaman pembelajaran.
8. Mempamerkan sifat ingin tahu dan minat untuk meneroka perkara baharu.
9. Menyayangi dan menghargai alam sekitar.
10. Mempamerkan keyakinan terhadap kebolehan diri sendiri dan berani mencuba.

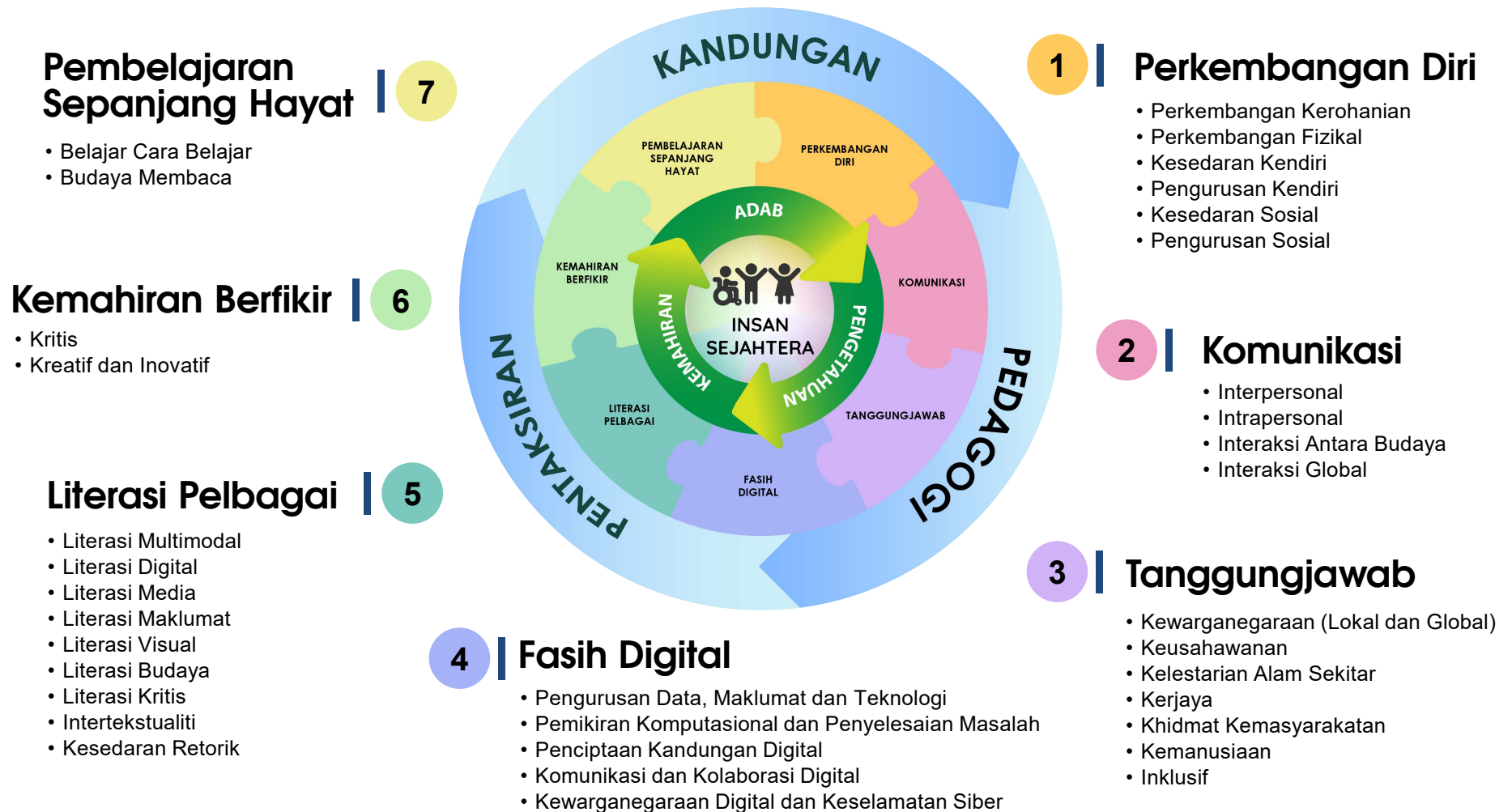
KURIKULUM BERASASKAN STANDARD DAN BERORIENTASIKAN KOMPETENSI

KP2027 adalah kurikulum yang berasaskan standard dan berorientasikan kompetensi. Kurikulum berorientasikan kompetensi ini menekankan proses pembelajaran holistik yang membolehkan murid mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan adab dalam kehidupan seharian. Ketiga-tiga elemen tersebut telah disusun dalam kandungan kurikulum sebagai standard pembelajaran yang perlu dicapai oleh murid dalam suatu tempoh dan tahap persekolahan. Reka bentuk kurikulum yang menggabungkan standard dan

kompetensi bertujuan melahirkan murid yang berpengetahuan, kompeten dan memiliki adab terpuji serta keseimbangan yang optimum selaras dengan matlamat yang telah ditetapkan.

KERANGKA KURIKULUM PERSEKOLAHAN 2027

Kerangka KP2027 mengandungi tujuh kompetensi yang disampaikan melalui kandungan, pedagogi dan pentaksiran. Tujuh kompetensi tersebut adalah Perkembangan Diri, Komunikasi, Tanggungjawab, Fasih Digital, Literasi Pelbagai, Kemahiran Berfikir dan Pembelajaran Sepanjang Hayat. Kompetensi tersebut saling berkait bagi melengkapkan murid sebagai individu yang berpengetahuan, berkemahiran dan mempunyai keunggulan sahsiah dan beradab, seterusnya membentuk murid sebagai insan sejahtera.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Persekolahan 2027

REKA BENTUK KURIKULUM PRASEKOLAH 2026

Kurikulum Prasekolah 2026 dibangun berdasarkan Kerangka Kurikulum Persekolahan 2027 (Rajah 1) yang mempunyai matlamat utama untuk melahirkan insan sejahtera. Murid perlu menguasai semua standard pembelajaran yang merangkumi pengetahuan, kemahiran dan adab dalam setiap bidang pembelajaran. Kompetensi murid dapat dipupuk apabila mereka mengaplikasikan perkara yang dipelajari dalam pelbagai situasi secara praktikal dan relevan dengan dunia sebenar. Kurikulum Prasekolah 2026 bukan hanya memberi tumpuan kepada penguasaan akademik semata-mata, tetapi juga memberi penekanan kepada kemahiran sosial, emosi dan kehidupan yang lebih seimbang.

KOMPETENSI

Kompetensi merujuk kepada keupayaan murid menggabungkan pengetahuan, kemahiran, nilai dan sikap yang diaplikasikan dalam pelbagai situasi kehidupan. Tujuh kompetensi utama yang ditetapkan adalah Perkembangan Diri, Komunikasi, Tanggungjawab,

Fasih Digital, Literasi Pelbagai, Kemahiran Berfikir dan Pembelajaran Sepanjang Hayat. Penerangan kepada tujuh kompetensi tersebut adalah seperti berikut:

1. Perkembangan Diri

Kompetensi Perkembangan Diri mementingkan peningkatan kesedaran diri, daya tahan, kebolehsuaian dan pertumbuhan minda murid untuk menghadapi cabaran serta menetapkan matlamat yang bermakna. Kompetensi ini penting untuk membina keyakinan dan keupayaan diri supaya murid mencapai kejayaan, membina hubungan yang kukuh, dan mencapai potensi penuh (Jadual 1).

Jadual 1: Kompetensi Perkembangan Diri

Kompetensi: Perkembangan Diri	
Subkompetensi	
i.	Perkembangan Kerohanian
ii.	Perkembangan Fizikal
iii.	Kesedaran Kendiri
iv.	Pengurusan Kendiri
v.	Kesedaran Sosial
vi.	Pengurusan Sosial

Dalam konteks prasekolah, kompetensi Perkembangan Diri membolehkan murid:

- memupuk kesedaran dan tingkah laku berkaitan keagamaan atau kepercayaan serta nilai moral;
- mengamalkan gaya hidup yang sihat melalui pemakanan yang seimbang dan penjagaan kebersihan diri;
- mempamerkan minat melakukan pelbagai aktiviti fizikal;
- memahami dan mengurus emosi sendiri; dan
- memupuk minat, potensi dan bakat.

2. Komunikasi

Kompetensi Komunikasi membolehkan murid menyampaikan idea dengan jelas, mendengar dengan aktif, dan berinteraksi secara berkesan. Komunikasi yang baik penting dalam menyelesaikan konflik secara konstruktif dan meningkatkan keyakinan individu dalam menyampaikan pendapat. Komunikasi boleh berlaku menggunakan pelbagai mod seperti bahasa lisan, tulisan, isyarat, bahasa badan, ekspresi muka dan bentuk ekspresi yang lain seperti muzik dan lukisan (Jadual 2).

Jadual 2: Kompetensi Komunikasi

Kompetensi: Komunikasi	
Subkompetensi	
i.	Intrapersonal
ii.	Interpersonal
iii.	Interaksi antara Budaya
iv.	Interaksi Global

Dalam konteks prasekolah, kompetensi Komunikasi membolehkan murid:

- mengekspresi diri secara lisan dan bukan lisan dengan yakin; dan
- menyampaikan idea, berkongsi pengalaman dan menerima pandangan orang lain.

3. Tanggungjawab

Kompetensi Tanggungjawab merujuk kepada kebolehan individu menjalankan tugas serta kewajipan mereka dengan berkesan dan secara proaktif terhadap diri, keluarga, masyarakat dan dunia sejagat. Kompetensi ini memastikan murid membentuk sikap berintegriti dan akauntabiliti bagi menjamin kesejahteraan negara. Semua nilai dan sikap ini akan dibentuk melalui pengalaman pembelajaran murid dalam pelbagai disiplin ilmu (Jadual 3).

Jadual 3: Kompetensi Tanggungjawab

Kompetensi: Tanggungjawab	
Subkompetensi	
i.	Kewarganegaraan (Lokal dan Global)
ii.	Keusahawanan
iii.	Kelestarian Alam Sekitar
iv.	Kerjaya
v.	Khidmat Kemasyarakatan
vi.	Kemanusiaan
vii.	Inklusif

Dalam konteks prasekolah, kompetensi Tanggungjawab membolehkan murid:

- memahami hak dan tanggungjawab diri sendiri;
- melaksanakan tanggungjawab terhadap diri sendiri, keluarga dan komuniti; dan
- menyayangi alam sekitar.

4. Fasih Digital

Kompetensi Fasih Digital merujuk kepada kebolehan murid untuk melaksanakan pembelajaran sendiri dengan menggunakan teknologi digital secara bersepadu, kreatif, inovatif, bertanggungjawab dan beretika. Murid yang fasih digital dapat memanfaatkan pelbagai teknologi dalam kehidupan mereka dan seterusnya, membawa kepada kesejahteraan diri, keluarga, komuniti, negara serta global (Jadual 4).

Jadual 4: Kompetensi Fasih Digital

Kompetensi: Fasih Digital	
Subkompetensi	
i.	Pengurusan Data, Maklumat dan Teknologi
ii.	Pemikiran Komputasional dan Penyelesaian Masalah
iii.	Penciptaan Kandungan Digital
iv.	Komunikasi dan Kolaborasi Digital
v.	Kewarganegaraan Digital dan Keselamatan Siber

Dalam konteks prasekolah, kompetensi Fasih Digital membolehkan murid:

- mengetahui peraturan dan limitasi penggunaan teknologi digital serta mendapatkan bantuan apabila memerlukan;
- mengendalikan sumber dan teknologi digital dengan betul; dan
- menghasilkan kandungan digital yang mudah.

5. Literasi Pelbagai

Kompetensi Literasi Pelbagai merujuk kepada keupayaan murid untuk memahami, menggunakan, menganalisis, dan menghasilkan makna menggunakan pelbagai mod dan medium dalam pelbagai konteks yang relevan dengan era digital melangkaui literasi tradisional, iaitu membaca dan menulis (Jadual 5).

Jadual 5: Kompetensi Literasi Pelbagai

Kompetensi: Literasi Pelbagai	
Subkompetensi	
i.	Literasi Multimodal
ii.	Literasi Digital
iii.	Literasi Media
iv.	Literasi Maklumat
v.	Literasi Visual
vi.	Literasi Budaya
vii.	Literasi Kritis
viii.	Intertekstualiti
ix.	Kesedaran Retorik

Dalam konteks prasekolah, kompetensi Literasi Pelbagai membolehkan murid:

- memperolehi pelbagai maklumat menggunakan pelbagai mod dan medium dalam situasi yang berbeza;
- memahami dan membuat hubungan kait maklumat yang diperoleh daripada persekitaran; dan

- mempelajari cara mendapatkan pengetahuan dan pemahaman melalui pelbagai cara, contohnya dari buku, guru, gambar, video dan audio.

6. Kemahiran Berfikir

Kompetensi Kemahiran Berfikir merujuk kepada keupayaan murid mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai bagi menghadapi sesuatu situasi. Murid yang mempunyai kompetensi ini juga dapat menyelesaikan masalah dan membuat keputusan secara bijak melalui penaaakulan dalam kehidupan harian (Jadual 6).

Jadual 6: Kompetensi Kemahiran Berfikir

Kompetensi: Kemahiran Berfikir	
Subkompetensi	
i.	Kritis
ii.	Kreatif dan Inovatif

Dalam konteks prasekolah, kompetensi Kemahiran Berfikir membolehkan murid:

- menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang sedia ada untuk menganalisis, mengintegrasikan maklumat serta membuat ramalan;
- berimajinasi dan menjana idea; dan
- mempamerkan kemampuan menyelesaikan masalah harian mereka.

7. Pembelajaran Sepanjang Hayat

Kompetensi Pembelajaran Sepanjang Hayat merujuk kepada keupayaan dan sikap individu yang ingin meneroka pengetahuan dan pelbagai bentuk pembelajaran secara sukarela, bertanggungjawab dan didorong oleh motivasi diri. Kompetensi ini penting untuk perkembangan dan peningkatan sepanjang hayat dalam mendepani cabaran kehidupan dan perubahan dunia yang dinamik (Jadual 7).

Jadual 7: Kompetensi Pembelajaran Sepanjang Hayat

Kompetensi: Pembelajaran Sepanjang Hayat	
Subkompetensi	
i.	Belajar Cara Belajar
ii.	Budaya Membaca

Dalam konteks prasekolah, kompetensi Pembelajaran Sepanjang Hayat membolehkan murid:

- menunjukkan minat dan tingkah laku proaktif dalam mempelajari perkara yang ingin diketahui;
- meneroka pelbagai bahan bacaan dan berkongsi tentang apa yang dibaca; dan
- menanam minat membaca.

Semua kompetensi ini dirangka secara bersepadu dan saling melengkapi dalam Kurikulum Prasekolah 2026 untuk melahirkan murid yang berilmu, berkemahiran, serta memiliki sahsiah unggul dan beradab. Murid yang berkembang sebagai insan sejahtera bukan sahaja mampu memenuhi keperluan masa hadapan, malah berupaya meningkatkan taraf hidup diri, keluarga, dan masyarakat, seterusnya

menyumbang kepada kesejahteraan negara dan komuniti global.

PEMBENTUKAN KARAKTER

Pembentukan karakter merupakan antara fokus dalam Kurikulum Persekolahan 2027, bermula dari peringkat prasekolah hingga sekolah menengah. Pembentukan karakter melibatkan pembangunan nilai, moral dan sikap individu menerusi aktiviti pembelajaran dalam bilik darjah dan juga di luar bilik darjah.

Pembentukan karakter pada peringkat prasekolah adalah penting kerana tempoh ini sangat kritikal bagi perkembangan nilai, emosi dan keperibadian seseorang individu. Nilai seperti kasih sayang, berdaya tahan, berkeyakinan diri dan mempunyai keinginan untuk belajar dapat dipupuk melalui pengalaman pembelajaran yang pelbagai di prasekolah.

Pelaksanaan pembentukan karakter berlaku secara berterusan sepanjang hari pembelajaran murid. Contohnya, semasa aktiviti berkumpulan dan permainan, murid belajar

untuk berinteraksi dengan baik, mengenali potensi diri serta bekerjasama dengan orang lain. Sifat bertanggungjawab pula boleh dibentuk dengan memberikan murid peranan sebagai petugas semasa waktu Rehat. Melalui pembentukan karakter, murid dapat mengembangkan sikap positif serta kebolehan menyesuaikan diri untuk menghadapi perubahan dan cabaran pada masa hadapan.

PERSEKITARAN PEMBELAJARAN

Persekitaran pembelajaran merujuk kepada suasana dan keadaan fizikal di mana pengajaran dan pembelajaran berlaku. Perancangan persekitaran pembelajaran merangkumi pemilihan dan susun atur ruang, penyediaan sumber pembelajaran dan aliran pergerakan.

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, penggunaan persekitaran pembelajaran yang optimum dan berkesan dapat memanfaatkan pembelajaran murid.

Persekitaran pembelajaran perlu dirancang supaya bersifat interaktif dan kondusif. Terdapat beberapa perkara perlu diambil kira dalam penyediaan persekitaran seperti berikut:

1. Keselamatan dan Kebersihan

- i. Ruang, perabot, peralatan dan bahan yang bersih dan selamat untuk digunakan.
- ii. Pencahayaan dan pengudaraan yang baik.
- iii. Persekitaran semula jadi yang selamat dan merangsang pembelajaran.

2. Susun Atur

- i. Susun atur kelas mudah diubah mengikut perancangan pengajaran dan pembelajaran dari semasa ke semasa.
- ii. Susun atur perabot dan peralatan yang sesuai dan memberi ruang yang mencukupi untuk murid menjalankan aktiviti dan bergerak bebas.
- iii. Peralatan dan bahan yang disediakan diatur dengan kemas dan senang diakses oleh murid. Peralatan dan bahan ini perlu berubah mengikut keperluan bagi

mengekalkan minat murid dan mencapai objektif pembelajaran.

- iv. Hasil kerja murid perlu diberi keutamaan sebagai bahan pameran. Pameran hasil kerja murid bukan sahaja dapat meningkatkan keyakinan tetapi juga dapat menggalakkan mereka untuk menghasilkan lebih banyak karya.

3. Ruang Pembelajaran

- i. Ruang pembelajaran merangkumi keseluruhan premis prasekolah sama ada di dalam ataupun di luar bilik darjah.
- ii. Ruang pembelajaran yang kondusif perlu diwujudkan dan digunakan secara optimum.
- iii. Kelengkapan di ruang pembelajaran perlu sesuai, mencukupi dan sentiasa dikemas kini berdasarkan keperluan pengajaran dan pembelajaran.
- iv. Penyediaan ruang pembelajaran yang menggalakkan main secara kolaboratif dan juga individu.
- v. Pelibatan murid dalam penyediaan ruang pembelajaran amat digalakkan.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Strategi pengajaran dan pembelajaran merujuk kepada pengaplikasian pelbagai teori, pendekatan, kaedah dan teknik dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pelaksanaan strategi pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian bukan sekadar memudahkan penyampaian ilmu, tetapi juga mewujudkan persekitaran pembelajaran yang dinamik, relevan dan berpusatkan murid. Guru yang kreatif dalam memilih dan melaksanakan strategi akan memberi kesan positif kepada pengalaman pembelajaran murid.

Strategi pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan perlu berdasarkan prinsip Amalan Bersesuaian Perkembangan (ABP), iaitu dengan mengambil kira tahap perkembangan kognitif, fizikal dan sosioemosi murid mengikut peringkat usia mereka. Guru perlu menyesuaikan pengajaran dengan minat, budaya dan keupayaan unik setiap murid, serta memastikan pembelajaran relevan dengan latar belakang dan pengalaman mereka.

Aktiviti *hands-on* dan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan murid juga perlu diutamakan dalam pengajaran dan pembelajaran. Bermain merupakan fitrah atau tingkah laku semula jadi kanak-kanak. Melalui proses bermain, murid berpeluang membuat penerokaan, penemuan dan pembinaan pengalaman secara langsung dan semula jadi. Di samping itu, penggunaan teknologi yang bersesuaian dengan tahap perkembangan murid juga digalakkan bagi menyokong pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan efektif.

Selain itu, pengajaran dan pembelajaran di prasekolah juga bertujuan untuk melahirkan murid yang mampu berfikir secara aktif, analitis dan kreatif. Sehubungan itu, konsep pembelajaran berfikir yang dikenali sebagai *Thinking Classroom* sesuai diaplikasi dalam konteks pendidikan prasekolah. Guru perlu mewujudkan interaksi yang responsif dan *scaffolding* kepada murid melalui penggunaan soalan terbuka bagi merangsang pemikiran mereka semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Pada masa yang sama, murid digalakkan untuk bertanya soalan,

berfikir, berkolaborasi dan membuat refleksi terhadap pembelajaran mereka.

Sehubungan dengan itu, strategi pengajaran dan pembelajaran berikut dicadangkan di prasekolah:

Pendekatan Bertema

Pendekatan Bertema adalah pengurusan kurikulum dan pembelajaran melalui satu tema atau topik yang dipilih merentasi bidang pembelajaran. Pendekatan Bertema melibatkan perkara-perkara berikut:

- Pemilihan tema perlu sesuai dengan minat, latar belakang dan tahap perkembangan murid.
- Tema yang dipilih boleh berdasarkan situasi tertentu atau peristiwa semasa.
- Saling berkaitan dengan pengalaman sedia ada dan pengalaman baharu yang diperoleh secara tersusun dan sistematik.
- Peluasan dan pengukuhan pengetahuan dan kemahiran.

- Pemeringkatan dari yang mudah kepada yang sukar dan umum kepada yang spesifik.

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran Berasaskan Projek adalah proses pembelajaran yang berfokuskan tugas amali secara terancang dalam jangka masa yang tertentu. Strategi ini mementingkan proses penyiasatan sebagai cara murid memperoleh ilmu. Proses pembelajaran ini biasanya melibatkan pengumpulan maklumat, analisis maklumat dan penyelesaian masalah. Murid juga digalakkan menghasilkan produk atau membentangkan dapatan projek pada peringkat akhir projek dilaksanakan.

Antara ciri-ciri Pembelajaran Berasaskan Projek ialah:

- Projek boleh dijalankan secara individu atau secara berkumpulan.
- Interaksi guru dengan murid adalah berbentuk bimbingan dan perundingan pada setiap tahap proses (guru sebagai fasilitator).

- Proses ini melibatkan pengumpulan bahan, maklumat, data, memproses maklumat dan data, dan pembentangan hasil serta refleksi sendiri.
- Pembelajaran ini memerlukan murid mengaplikasikan kemahiran, pengetahuan, pengalaman dan kebolehan mereka.
- Berorientasikan dunia sebenar.

Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) di Pusat Pembelajaran

PdP di Pusat Pembelajaran merupakan satu strategi yang mengintegrasikan pelbagai teori pembelajaran seperti kecerdasan pelbagai, pembelajaran terbeza dan pembelajaran inkuiri, memandangkan setiap individu murid mempunyai kecerdasan dan gaya belajar yang berbeza. Melalui strategi ini, murid diberi peluang untuk belajar secara aktif, meneroka secara bebas dan membina pengetahuan sendiri melalui pelbagai aktiviti yang disusun secara terancang di pusat pembelajaran.

Strategi PdP di Pusat Pembelajaran mengoptimalkan penggunaan ruang yang terstruktur dan interaktif, serta bahan dan peralatan pembelajaran yang menarik dan berkesan di kelas prasekolah. Murid digalakkan untuk memilih aktiviti yang diminati secara bebas. Melalui aktiviti ini, mereka dapat mengembangkan pelbagai kemahiran seperti bahasa, kemahiran motor, interaksi sosial dan pemikiran kritis.

** Guru boleh melayari laman sesawang BPK untuk mendapatkan bahan sokongan PdP sebagai rujukan seterusnya.

PENTAKSIRAN PRASEKOLAH

Pentaksiran di prasekolah adalah satu proses yang sistematik dalam mendapatkan maklumat tentang perkembangan dan pembelajaran murid. Pentaksiran ini merupakan perkara asas dan penting dalam pengajaran dan pembelajaran di prasekolah.

Tujuan Pentaksiran

Pentaksiran di prasekolah dijalankan bertujuan untuk:

1. Mengesan pertumbuhan dan perkembangan murid mengikut peringkat umur.
2. Mengenal pasti kekuatan dan kelemahan murid dalam pembelajaran dari semasa ke semasa.
3. Mengenal pasti kecerdasan dan potensi murid untuk memperkukuh serta mempertingkatkan perkembangan mereka secara menyeluruh.
4. Memberi maklum balas kepada murid, ibu bapa/penjaga, dan pentadbir sekolah mengenai perkembangan murid.
5. Meninjau keberkesanan pengajaran guru serta kualiti persekitaran pembelajaran.
6. Membantu guru merancang tindakan susulan yang berkesan bagi:
 - mengembangkan potensi murid ke tahap optimum;
 - menyokong pembelajaran murid; dan
 - menambah baik pengajaran guru.

Prinsip dalam Pelaksanaan Pentaksiran

Bagi memastikan keberkesanan pelaksanaan pentaksiran di kelas prasekolah, guru perlu melaksanakannya berdasarkan prinsip berikut:

1. Dilaksanakan melalui pemerhatian secara berterusan terhadap tingkah laku, interaksi dan hasil kerja murid.
2. Mengambil kira aspek psikologi dan sifat semula jadi kanak-kanak.
3. Mementingkan proses untuk menghasilkan produk.
4. Dilaksanakan dalam suasana semula jadi dan tidak formal.
5. Berterusan sepanjang proses pembelajaran, bukan hanya pada akhir pembelajaran.
6. Menilai kemahiran dan kebolehan murid yang ditunjukkan dalam situasi sebenar (autentik).
7. Bersifat diagnostik dengan mengenal pasti kekuatan, kelemahan dan keperluan murid.
8. Memberikan maklum balas segera bagi tujuan penambahbaikan.

9. Tidak bertujuan untuk membandingkan murid.
10. Tidak melabelkan murid berdasarkan prestasi mereka.

Penentuan Tahap Penguasaan

Penentuan Tahap Penguasaan (TP) bagi setiap murid perlu merujuk kepada Standard Prestasi (SPi) yang dinyatakan secara eksplisit dalam dokumen kurikulum. TP dalam kurikulum persekolahan merupakan satu bentuk pernyataan penguasaan yang menunjukkan perkembangan dan penguasaan pembelajaran murid, serta menggambarkan peningkatan kecekapan daripada yang asas kepada yang kompleks. Penerangan bagi TP Umum bagi prasekolah adalah seperti dalam Jadual 8.

Jadual 8: Tahap Penguasaan Umum Prasekolah

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
TP3	Murid boleh membuat sesuatu perkara dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran.
TP2	Murid boleh menerangkan sesuatu perkara dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran.
TP1	Murid boleh menyatakan sesuatu perkara dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran.

Kompetensi murid dapat dipupuk apabila mereka telah menguasai Standard Pembelajaran dalam semua bidang pembelajaran. Kompetensi merujuk kepada keupayaan murid dalam menguasai kemahiran, pengetahuan, nilai dan sikap yang diperlukan dalam pembelajaran.

Hasil pentaksiran dalam bentuk laporan perkembangan murid perlu disediakan untuk memberikan maklumat penting dan menyeluruh kepada ibu bapa dan pihak berkepentingan. Laporan perkembangan murid juga perlu

diserahkan kepada pihak yang berkenaan seperti guru Tahun Satu bagi membantu perancangan pembelajaran yang lebih berkesan.

BIDANG PEMBELAJARAN

Kurikulum Prasekolah 2026 mengandungi enam bidang pembelajaran seperti Rajah 2 iaitu:

- i. Sosioemosi;
- ii. Fizikal dan Kesejahteraan Diri;
- iii. Kerohanian, Nilai dan Kewarganegaraan;
- iv. Bahasa dan Literasi;
- v. Kognitif; dan
- vi. Kreativiti dan Estetika.



Rajah 2: Bidang Pembelajaran

Perincian berkaitan bidang pembelajaran adalah seperti berikut:

Sosioemosi

Bidang Pembelajaran Sosioemosi memberi penekanan terhadap kemahiran mengurus emosi dan tingkah laku serta membina kemahiran sosial yang positif dalam interaksi kehidupan harian murid. Melalui bidang pembelajaran ini, murid dididik untuk menghormati kepelbagaian emosi dan

pandangan orang lain. Bidang pembelajaran ini juga memberi peluang kepada murid membina keyakinan diri untuk mengadaptasi kepada perubahan dan mampu menghadapi pelbagai cabaran.

Fizikal dan Kesejahteraan Diri

Bidang Pembelajaran Fizikal dan Kesejahteraan Diri memberi penekanan kepada perkembangan jasmani dan kesihatan serta kesejahteraan diri. Bidang ini mementingkan penguasaan pergerakan asas dan mengamalkan gaya hidup sihat melalui pemakanan sihat dan selamat serta penjagaan kesihatan diri. Bidang ini juga mendidik murid cara melindungi diri dan memahami kepentingan menjaga keselamatan diri.

Kerohanian, Nilai dan Kewarganegaraan

Bidang Pembelajaran Kerohanian, Nilai dan Kewarganegaraan memberi penekanan kepada aspek penghayatan ajaran agama dalam kehidupan harian, mengamalkan nilai dan tingkah laku baik dalam kehidupan

harian dan melaksanakan peranan dan tanggungjawab sebagai warganegara. Bidang pembelajaran ini mengandungi tiga subbidang iaitu Pendidikan Islam, Pendidikan Moral dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Bahasa dan Literasi

Bidang Pembelajaran Bahasa dan Literasi mencakupi pembelajaran Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Bahasa Cina dan Bahasa Tamil. Bidang pembelajaran ini menekankan kepada penguasaan kemahiran berkomunikasi secara lisan dan bukan lisan dalam pelbagai situasi. Selain itu, bidang ini juga memberi penekanan terhadap penguasaan asas literasi dan memupuk minat membaca murid.

Kognitif

Bidang Pembelajaran Kognitif memberi peluang kepada murid mengembangkan sikap ingin tahu dan minat murid untuk meneroka dunia di sekeliling mereka. Bidang pembelajaran ini juga menggalakkan murid untuk berfikir

secara sistematik dan boleh berinteraksi serta berkongsi maklumat untuk menyelesaikan masalah.

Kreativiti dan Estetika

Bidang Pembelajaran Kreativiti dan Estetika memberi peluang kepada murid untuk meneroka dan menghargai keindahan persekitaran dan mengembangkan daya imaginasi serta kreativiti mereka. Melalui seni visual, muzik dan gerakan serta drama, murid dapat meluahkan perasaan dengan kreatif dan bermakna di samping berkongsi idea serta pandangan terhadap karya seni. Pembelajaran bidang ini bukan sahaja memperkaya pengalaman emosi tetapi juga membantu mereka memahami karya seni melalui apresiasi seni.

ORGANISASI KANDUNGAN

Kurikulum berasaskan standard dan berorientasikan kompetensi mementingkan kebolehan murid mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran, nilai dan sikap dalam kehidupan harian.

Pengetahuan, kemahiran, nilai dan sikap yang perlu dipelajari telah dijemakan dalam Standard Pembelajaran dan penguasaan murid akan ditaksir berdasarkan Standard Prestasi. Organisasi kandungan kurikulum ini adalah seperti di Jadual 9.

Jadual 9: Organisasi Kandungan

Kandungan Pembelajaran	Mengandungi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai yang murid patut ketahui dan boleh lakukan bagi mencapai subbidang/subtema/subkemahiran.
Kompetensi	Keupayaan yang signifikan dengan subbidang/subtema/subkemahiran yang diintegrasikan dengan pengetahuan, kemahiran dan sikap.
Standard Pembelajaran	Suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur.
Standard Prestasi	Suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap prestasi yang perlu murid pamerkan sebagai tanda bahawa sesuatu perkara itu telah dikuasai murid (indicator of success).
Nota	Perkara yang perlu diberi penjelasan atau penegasan tentang standard pembelajaran (Skop dan kedalaman kandungan berserta contoh aktiviti/pendekatan).
Glosari	Senarai istilah bersama takrifnya yang disusun ikut abjad khusus bagi sesuatu bidang pengetahuan.

Pengajaran dan pembelajaran menggunakan kurikulum yang berorientasikan kompetensi perlu memastikan pembelajaran adalah relevan dan dapat memupuk pemahaman mendalam, di samping perkembangan kemahiran boleh dipindahkan ke pelbagai situasi. Justeru, perancangan persekitaran dan konteks atau situasi adalah penting untuk memberi peluang kepada murid menyelesaikan masalah dan memperoleh kompetensi.

Peruntukan Waktu Minimum Seminggu

Peruntukan waktu minimum pendidikan prasekolah hendaklah dipatuhi sebagaimana berikut:

1. Prasekolah hendaklah dijalankan sekurang-kurangnya empat jam sehari termasuk waktu Rehat.
2. Di prasekolah yang menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar, bahasa Melayu dan bahasa Inggeris hendaklah diguna pakai sebagai bahasa instruksional. Pengagihan waktu pengajaran bagi kedua-dua bahasa ini perlu seimbang, berasaskan jumlah waktu

pengajaran dan pembelajaran seminggu, tidak termasuk sesi Baca Bersama.

3. Manakala bahasa Melayu, bahasa Inggeris dan bahasa Cina/Tamil hendaklah digunakan sebagai bahasa instruksional di prasekolah yang tidak menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar. Pengagihan waktu pengajaran bagi ketiga-tiga bahasa ini perlu seimbang, berasaskan jumlah waktu pengajaran dan pembelajaran seminggu, tidak termasuk sesi Baca Bersama.
4. Jika di dalam kelas prasekolah terdapat lima orang murid atau lebih yang beragama Islam, maka murid itu hendaklah diberikan pengajaran Pendidikan Islam oleh guru yang bertauliah sekurang-kurangnya dua jam seminggu.

Peruntukan Waktu Pengajaran dan Pembelajaran

Peruntukan waktu pengajaran dan pembelajaran di prasekolah adalah 1,200 minit seminggu atau 240 minit sehari. Pembahagian waktu bagi setiap komponen adalah seperti dalam Jadual 10.

Jadual 10: Peruntukan Waktu Seminggu

Bil.	Komponen		Masa (Minit Seminggu)
1.	Aktiviti Fizikal		150
2.	Pendidikan Islam/Pendidikan Moral		120
3.	Pembelajaran Bersepadu	Perbualan Awal	100
		Rehat	200
		Aktiviti Penutup	50
		Aktiviti Pembelajaran	550
4.	Baca Bersama		30
Jumlah			1200

Perincian mengenai komponen dalam peruntukan waktu di prasekolah adalah seperti berikut:

1. Aktiviti Fizikal

Aktiviti Fizikal diperuntukkan masa sebanyak 150 minit seminggu dan dilaksanakan selama 30 minit setiap hari di luar bilik darjah. Aktiviti fizikal adalah asas bagi perkembangan murid dari segi kesihatan dan kecergasan badan, ketangkasan dan koordinasi pergerakan, perkembangan kognitif, kecekapan sosial dan keseimbangan emosi mereka.

Aktiviti fizikal yang berintensiti sederhana atau lebih tinggi seperti senaman aerobik, lumba lari dan permainan tradisional dapat membantu menguatkan otot dan kawalan badan murid supaya mereka lebih cergas dan cerdas. Aktiviti ini boleh dilaksana sama ada berdasarkan bimbingan guru (teacher-directed) atau inisiatif murid (child-initiated).

Persekitaran untuk melaksanakan Aktiviti Fizikal seperti taman permainan, padang dan tempat bermain air atau pasir

perlu disediakan. Penyediaan taman permainan yang interaktif juga boleh menyokong pelaksanaan Aktiviti Fizikal murid seperti membina terowong, menggantung perunggu loceng angin (wind chime) dan menyediakan permukaan bertekstur untuk merangsang deria dan perkembangan kognitif. Guru juga perlu memastikan persekitaran dan peralatan permainan adalah selamat untuk digunakan oleh murid dari semasa ke semasa.

2. Pendidikan Islam/Pendidikan Moral

Pendidikan Islam/Pendidikan Moral diperuntukkan 120 minit seminggu. Pendidikan Islam diajar kepada murid beragama Islam agar mereka mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan harian.

Manakala Pendidikan Moral diajar kepada murid yang bukan beragama Islam untuk membentuk perlakuan yang baik dalam kehidupan harian mereka.

Peruntukan waktu Pendidikan Moral boleh ditambah ke waktu Aktiviti Pembelajaran sekiranya:

- i. semua murid dalam kelas bukan beragama Islam; atau
- ii. bilangan murid beragama Islam kurang daripada 5 orang dan guru Pendidikan Islam tidak dibekalkan ke kelas prasekolah.

3. Pembelajaran Bersepadu

Pembelajaran Bersepadu diperuntukkan 900 minit seminggu. Pembelajaran Bersepadu merangkumi Perbualan Awal, Rehat, Aktiviti Penutup dan Aktiviti Pembelajaran. Perbualan Awal, Rehat dan Aktiviti Penutup merupakan rutin di kelas prasekolah dan dilaksanakan setiap hari.

Pembelajaran Bersepadu menggabungkan pelbagai bidang pembelajaran, kemahiran dan nilai dalam pengajaran dan pembelajaran untuk memberi pengalaman kepada murid supaya mereka memahami dan melihat sendiri hubungan antara pembelajaran dan aplikasinya dalam kehidupan seharian. Pengalaman pembelajaran ini membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam dan lebih bermakna.

Penerangan bagi setiap komponen dalam Pembelajaran Bersepadu adalah seperti berikut:

i. Perbualan Awal

Peruntukan waktu untuk Perbualan Awal ialah 100 minit seminggu atau 20 minit sehari. Perbualan Awal bertujuan untuk menyediakan murid dari aspek mental dan emosi untuk mengikuti pembelajaran pada hari tersebut dengan lebih berfokus. Antara aktiviti yang boleh dilaksanakan semasa Perbualan Awal adalah seperti berkongsi idea dan maklumat, bercerita atau bernyanyi.

ii. Rehat

Peruntukan waktu Rehat ialah 200 minit seminggu atau 40 minit sehari. Rehat adalah waktu PdP bagi kelas prasekolah. Waktu Rehat diperuntukkan pada murid prasekolah untuk makan dan minum, menguruskan diri sendiri serta merehatkan minda dan fizikal mereka.

Waktu Rehat juga boleh dimanfaatkan dengan memberi penekanan dalam aspek berikut:

- pembentukan sifat bertanggungjawab dengan melibatkan murid dalam membantu penyediaan makanan dan tempat makan;
- pengurusan diri seperti mencuci tangan sebelum dan selepas makan;
- adab makan seperti membaca doa sebelum dan selepas makan, cara duduk semasa makan serta cara mengguna peralatan makan dan minum; dan
- pemakanan yang sihat serta seimbang.

iii. Aktiviti Penutup

Masa yang diperuntukkan untuk Aktiviti Penutup ialah 50 minit seminggu atau 10 minit sehari. Pelaksanaan Aktiviti Penutup memberi peluang kepada guru dan murid membuat rumusan dan refleksi terhadap pembelajaran dan perkara yang telah berlaku pada hari tersebut. Selain itu, guru dan murid juga boleh berbincang mengenai pembelajaran seterusnya.

iv. Aktiviti Pembelajaran

Peruntukan waktu untuk Aktiviti Pembelajaran ialah 550 minit seminggu. Semasa Aktiviti Pembelajaran, guru boleh memilih strategi PdP yang bersesuaian bagi memberi peluang kepada murid belajar melalui penerokaan dan eksperimen serta penyelesaian masalah. Antara strategi pengajaran dan pembelajaran yang dicadangkan adalah seperti Pendekatan Bertema, Pembelajaran Berasaskan Projek, dan PdP di Pusat Pembelajaran.

4. Baca Bersama

Masa yang diperuntukkan untuk Baca Bersama ialah 30 minit seminggu. Baca Bersama bertujuan untuk memupuk minat membaca dalam kalangan murid melalui pelbagai aktiviti menarik seperti membaca buku cerita, mendengar cerita, bercerita berdasarkan buku yang dibaca dan melaksanakan pelbagai aktiviti seperti melukis atau membuat lakonan berdasarkan cerita. Selain itu, slot ini juga memberi peluang kepada murid untuk meneroka pelbagai jenis bahan

bacaan dengan lebih mendalam dan menyeronokkan. Slot ini boleh dilaksanakan secara sendiri, bersama-sama rakan atau dengan bimbingan guru.

Guru perlu menyediakan bahan bacaan dan persekitaran membaca yang kondusif. Pemilihan bahan bacaan adalah sangat penting untuk menarik minat murid untuk membaca. Bahan bacaan yang dipilih mestilah bersesuaian dengan tahap perkembangan murid. Bahan bacaan yang menarik seperti buku cerita, buku bergambar, buku besar, buku papan keras (board book) dan *lift-the-flap book* dapat merangsang murid untuk meneroka dunia pembacaan.

Keluwesannya Jadual Waktu

Guru diberi keluwesan untuk membuat perancangan PdP berdasarkan peruntukan waktu Aktiviti Pembelajaran. Keluwesan jadual waktu membolehkan guru menyusun jadual waktu bagi memenuhi keperluan murid yang pelbagai tahap perkembangan dalam kemahiran asas literasi dan numerasi.

1. Prasekolah yang menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar

Bagi prasekolah yang menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar, guru boleh menggunakan sehingga maksimum 40% (220 minit) daripada waktu Aktiviti Pembelajaran untuk mengajar kemahiran asas Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris dan Matematik Awal mulai awal tahun sehingga semua murid telah menguasai kemahiran asas seperti di Rajah 3. Peratus agihan masa ini boleh dikurangkan secara beransur mengikut tahap penguasaan dan perkembangan murid.



Rajah 3: Keluwesan Jadual Waktu di Prasekolah yang Menggunakan Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Pengantar

2. Prasekolah menggunakan bahasa pengantar selain bahasa Melayu

Bagi prasekolah yang tidak menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar, guru boleh menggunakan sehingga maksimum 50% (275 minit) daripada waktu Aktiviti Pembelajaran untuk mengajar kemahiran asas Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Bahasa Cina/Tamil dan Matematik Awal mulai awal tahun sehingga semua murid telah menguasai kemahiran asas seperti di Rajah 4. Peratus agihan masa ini boleh dikurangkan secara beransur mengikut tahap penguasaan dan perkembangan murid.



Rajah 4: Keluwesan Jadual Waktu di Prasekolah yang Menggunakan Bahasa Pengantar Selain Bahasa Melayu

** Kemahiran Asas bagi Bahasa Melayu (BM), Bahasa Inggeris (BI) dan Matematik Awal (MA) telah ditanda dengan * dalam Bidang Pembelajaran Bahasa dan Literasi serta Bidang Pembelajaran Kognitif.

PELIBATAN IBU BAPA/PENJAGA DAN KOMUNITI SETEMPAT

Prasekolah merupakan institusi yang menyediakan pendidikan kepada semua murid prasekolah melalui kurikulum dan persekitaran pembelajaran yang berkualiti. Walau bagaimanapun usaha ini tidak dapat dicapai tanpa kolaborasi yang kukuh antara guru, ibu bapa/penjaga dan komuniti. Kolaborasi antara pihak guru, ibu bapa/penjaga dan komuniti setempat dapat membentuk ekosistem pembelajaran yang lebih kukuh, dinamik dan bermakna untuk memastikan perkembangan holistik kanak-kanak berlangsung secara berkesan dan berterusan. Sehubungan dengan itu, semua pihak perlu memahami dan menghargai peranan masing-masing dalam pembelajaran dan perkembangan murid supaya permulaan kehidupan mereka terjamin.

Antara perkara yang boleh dilakukan oleh guru dan pihak sekolah bagi memastikan pelibatan aktif dalam kalangan ibu bapa/penjaga dan komuniti adalah seperti berikut:

1. Bekerjasama dengan keluarga untuk menyokong perkembangan dan pembelajaran murid. Persekitaran rumah memainkan peranan penting dalam menyokong pembelajaran dan perkembangan murid. Komunikasi ibu bapa/penjaga dan guru mempengaruhi pembelajaran murid. Untuk membantu keluarga menyokong pembelajaran murid di rumah, adalah penting untuk guru memastikan ibu bapa/penjaga mengetahui perkembangan pembelajaran yang berlaku di prasekolah. Begitu juga, ibu bapa/penjaga boleh memaklumkan guru tentang minat murid atau perkara dialami di rumah.
2. Perkongsian tentang perkembangan dan keunikan murid kepada ibu bapa/penjaga supaya mereka lebih memahami perkembangan dan cara belajar murid.
3. Penerangan tentang kurikulum prasekolah dan pelaksanaannya kepada ibu bapa/penjaga perlu diadakan bagi mewujudkan kesedaran dan mengurangkan

keraguan tentang pendidikan prasekolah. Contohnya, cara pembelajaran literasi awal dan numerasi awal yang sesuai di sekolah mahupun di rumah. Pemahaman dan sokongan ibu bapa dapat memastikan pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan dan memanfaatkan murid prasekolah.

4. Perkongsian maklumat antara guru dengan ibu bapa/penjaga untuk membantu pembelajaran murid dan memastikan kesinambungan pengajaran dan pembelajaran dari sekolah ke rumah dan sebaliknya.
5. Penerangan tentang kepentingan dan maklumat berkaitan transisi dari prasekolah ke Tahun Satu kepada ibu bapa/penjaga supaya dapat menyediakan murid untuk pendidikan formal.
6. Mewujudkan hubungan yang baik antara sekolah dengan ibu bapa/penjaga dan komuniti setempat membantu memberi pengalaman pembelajaran yang bermakna dan memberi kesan yang positif terhadap pembelajaran murid. Sebagai contoh, ahli komuniti boleh memberi ceramah motivasi atau berkongsi pengalaman dan kepakaran mereka dalam bidang tertentu.

7. Bekerjasama dengan komuniti setempat untuk membantu menyediakan persekitaran yang selamat dan merangsangkan seperti taman permainan, perpustakaan dan pusat komuniti.

SOKONGAN KEPADA MURID MEMPUNYAI CIRI BERKEPERLUAN KHAS

Setiap murid berhak mendapat peluang pendidikan yang berkualiti dan sama rata. Sokongan yang sesuai dapat memastikan setiap murid prasekolah dengan ciri berkeperluan khas bersedia untuk melangkah ke pembelajaran seterusnya.

Berikut adalah tindakan yang boleh diambil oleh guru:

1. Merancang strategi untuk menangani masalah pembelajaran bagi murid mempunyai ciri berkeperluan khas dengan mengenal pasti dan mengambil tindakan susulan, contohnya:

- i. Mengenal pasti tahap dan perbezaan pembelajaran murid supaya perancangan pengajaran dan pembelajaran dapat dibuat untuk memenuhi keperluan mereka.
 - ii. Menyediakan portfolio untuk mengumpul hasil kerja dan merekod perkembangan dan pembelajaran murid.
 - iii. Mengubah suai bahan sokongan pembelajaran berdasarkan keperluan murid.
2. Menjalankan pengesanan awal perkembangan murid bagi mengenal pasti dan memberikan intervensi awal kepada murid yang mempunyai ciri berkeperluan khas. Pengesanan awal perkembangan murid merupakan satu proses yang penting dalam usaha mengurangkan atau mengelakkan impak ketidakupayaan yang berpanjangan. Guru boleh merujuk kepada Program Pengesanan Perkembangan dan Intervensi Murid Prasekolah (ProsPIM) untuk mendapat maklumat tentang aktiviti bersesuaian dengan tahap perkembangan murid yang berkenaan.
3. Bagi murid yang telah dikenal pasti mempunyai ciri berkeperluan khas, guru perlu berbincang dengan ibu

bapa/penjaga supaya berjumpa pengamal perubatan untuk pengesanan masalah pembelajaran yang dihadapi.

BIDANG PEMBELAJARAN SOSIOEMOSI

BIDANG PEMBELAJARAN	SOSIOEMOSI
PENERANGAN	KANDUNGAN PEMBELAJARAN Bidang pembelajaran ini memberi penekanan kepada proses mengembangkan keupayaan murid untuk mengenal dan mengurus emosi sendiri serta keupayaan membina hubungan diri dengan orang lain dan persekitaran. Perkembangan sosioemosi adalah penting kerana dapat membantu murid untuk memahami diri sendiri dan membina kemahiran sosial yang diperlukan untuk kehidupan harian. Perkembangan ini adalah asas kepada pembinaan konsep sendiri yang positif dan seterusnya, membolehkan murid bersedia menangani cabaran dalam kehidupan. Penguasaan bidang pembelajaran ini adalah melalui empat kemahiran seperti berikut: - Memahami dan membezakan; - Ekspresi; - Mengurus; dan - Menghargai dan menghormati. Empat kemahiran ini dipelajari melalui tiga dimensi, iaitu diri sendiri, diri sendiri dengan orang lain, dan diri sendiri dengan persekitaran atau komuniti. FOKUS - Mengenal diri sendiri. - Mengurus emosi dan mengawal tingkah laku sendiri untuk mencapai kesejahteraan diri. - Menghormati kepelbagaian emosi dan pandangan orang lain. - Membina kemahiran sosial dalam kehidupan bermasyarakat. - Membina konsep sendiri yang positif dan berkeyakinan dalam menghadapi cabaran.



KOMPETENSI

1. Perkembangan Diri
Membangunkan konsep sendiri, kemahiran mengurus emosi diri sendiri dan kebolehan mengurus hubungan dengan orang lain untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan harian.
2. Literasi Pelbagai
Memahami maklumat daripada persekitaran dan hubungan di antara maklumat yang diperolehi khususnya budaya dan warisan tempatan.
3. Komunikasi
Menggunakan pelbagai kaedah (simbol, lukisan, lisan, bahasa badan) untuk menyampaikan perasaan sendiri, mendengar dan memberi pandangan serta berinteraksi tentang budaya dalam kehidupan harian.

KEMAHIRAN 1: MEMAHAMI DAN MEMBEZAKAN

STANDARD PEMBELAJARAN

Nota

SE 1.1 Mengenali diri sendiri.

SE 1.1.1 Mengetahui pelbagai jenis emosi.

Jenis-jenis emosi adalah gembira, sedih, takut, marah dan malu.

SE 1.1.2 Mengenal pasti emosi sendiri.

Sekiranya murid hanya dapat mempamerkan emosi mereka melalui perlakuan sahaja, guru perlu membimbing mereka untuk menceritakan perkara dan emosi yang berkaitan supaya murid dapat mengenal emosi mereka sendiri.

Contoh:

Semasa bermain di taman permainan, Murid A menangis teresak-esak apabila kawan lain tidak membenarkannya bermain gelongsor walaupun telah lama beratur menunggu giliran.

Guru : Murid A, mengapakah kamu menangis?

Murid A : Mereka tak bagi saya main gelongsor...

Guru : Maksudnya Murid A berasa sedih kerana tidak dapat main gelongsor...

Murid A : Ya, cikgu... Murid A sedih... Murid A sudah lama beratur ...

STANDARD PEMBELAJARAN

SE 1.1.3 Membezakan emosi dalam situasi yang pelbagai.

SE 1.1.4 Meneroka minat dan kekuatan diri sendiri.

SE 1.2 Memahami sebab terjadinya emosi yang berbeza.

SE 1.2.1 Menyatakan sebab terjadinya emosi tertentu.

SE 1.2.2 Mengetahui pelbagai emosi berlaku dalam situasi yang sama.

Murid dibimbing untuk memahami bahawa berlakunya dua emosi yang berbeza pada masa yang sama adalah sesuatu perkara yang normal.

Contoh:

Pada minggu pertama sesi persekolahan, Murid A menunjukkan kegembiraan bermain dengan rakan. Namun, ada waktunya Murid A kelihatan termenung. Apabila guru bertanya kepada Murid A, dia menyatakan bahawa dia gembira datang ke sekolah tetapi sedih tinggalkan ibunya di rumah. Murid mengalami dua jenis emosi yang berbeza dalam situasi yang sama iaitu gembira dan sedih.

STANDARD PEMBELAJARAN

SE 1.3 Memahami perbezaan perasaan dan pandangan orang lain.

SE 1.3.1 Mengenal pasti emosi orang lain.

SE 1.3.2 Mengenal pasti sebab terjadinya emosi orang lain.

SE 1.3.3 Mengetahui terdapat perbezaan pandangan, perasaan dan keperluan diri dengan orang lain.

SE 1.4 Memahami norma kehidupan dan peraturan aktiviti.

SE 1.4.1 Mengenal pasti perkara yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam kehidupan seharian.

SE 1.4.2 Memahami peraturan dalam kehidupan harian.

SE 1.5 Memahami kepelbagaian.

SE 1.5.1 Mengenal komuniti setempat.

Komuniti setempat merujuk kepada penduduk, aktiviti setempat, persekitaran dan pekerjaan.

STANDARD PEMBELAJARAN

SE 1.5.2 Menyertai aktiviti perayaan dan menghayati makna perayaan tersebut.

- Contoh perayaan di Malaysia:
 - Hari Raya Aidilfitri
 - Tahun Baru Cina
 - Deepavali
 - Krismas
 - Hari Gawai
 - Hari Kaamatan
- Contoh menghayati makna:
Guru boleh bercerita tentang perayaan sebagai peluang untuk bermaaf-maafan, berkumpul bersama keluarga dan berkongsi kegembiraan dengan orang lain. Perayaan mengajar murid tentang pentingnya hubungan kekeluargaan, sifat memaafkan dan menghargai kepelbagaian.

SE 1.5.3 Memahami warisan budaya masyarakat Malaysia dan global.

Contoh:
Permainan, seni dan kraf, makanan serta pakaian tradisional.

KEMAHIRAN 2: EKSPRESI

STANDARD PEMBELAJARAN

SE 2.1 Meluahkan perasaan sendiri dengan sewajarnya.

SE 2.1.1 Menyatakan sesuatu yang disukai atau tidak disukai.

SE 2.1.2 Menceritakan perasaan sendiri mengenai sesuatu perkara atau peristiwa melalui pelbagai cara.

SE 2.2 Menyampaikan perasaan orang lain mengikut situasi dengan bersesuaian.

SE 2.2.1 Menceritakan emosi orang lain melalui pelbagai cara.

SE 2.3 Meluahkan perasaan terhadap persekitaran.

SE 2.3.1 Menunjukkan rasa prihatin terhadap objek, haiwan dan tumbuhan di persekitaran. Contoh:
Alat mainan dan barangan peribadi.

KEMAHIRAN 3: MENGURUS

STANDARD PEMBELAJARAN

SE 3.1 Menunjukkan kebolehan untuk mengawal diri.

SE 3.1.1 Mengurus emosi sendiri dengan memilih tindakan yang sesuai.

SE 3.1.2 Menunjukkan sikap sabar semasa berdepan dengan situasi yang tidak menyenangkan.

SE 3.1.3 Menunjukkan daya tahan dalam situasi yang mencabar.

Contoh:

Murid B ingin membina Menara Kuala Lumpur menggunakan blok. Selepas beberapa kali percubaan, binaan menara tersebut runtuh. Namun, Murid B masih tidak berputus asa dan terus mencuba sehingga berjaya menghasilkan menara yang tinggi dan kukuh.

SE 3.2 Berempati dan bekerjasama dengan orang lain.

SE 3.2.1 Mempamerkan kebolehan menyertai sesuatu permainan yang sedang berlangsung (play entry).

STANDARD PEMBELAJARAN

SE 3.2.2 Memahami perasaan dan keperluan orang lain dan bertindak sewajarnya.

SE 3.2.3 Menyampaikan idea dan bersedia untuk mendengar pandangan orang lain.

SE 3.2.4 Memahami minat atau kebolehan diri sendiri dan orang lain supaya dapat bekerjasama.

- Galakan diberi kepada murid untuk meneroka minat dan mengembangkan keupayaan murid.
- Murid digalakkan berbincang dan memilih tugas mengikut minat serta kebolehan masing-masing agar aktiviti dapat dilaksanakan dengan lancar.

SE 3.3 Menyesuaikan tindakan sendiri dan mematuhi peraturan dalam kehidupan harian.

SE 3.3.1 Mengambil tindakan sewajarnya untuk menyelesaikan konflik.

Contoh:

- Meminta maaf jika melakukan kesilapan.
- Mematuhi peraturan semasa bermain di taman permainan seperti menunggu giliran ketika bermain.

STANDARD PEMBELAJARAN

SE 3.3.2 Mengamalkan etika sosial dalam perhubungan.

Contoh:

- Memberi salam atau ucapan selamat kepada guru dan rakan-rakan.
- Mengucapkan terima kasih apabila menerima bantuan, hadiah atau pujian.
- Bersikap empati.
- Tidak mengambil barang rakan tanpa izin.

KEMAHIRAN 4: MENGHARGAI DAN MENGHORMATI

STANDARD PEMBELAJARAN

SE 4.1 Menyayangi diri sendiri.

SE 4.1.1 Menghargai kekuatan dan kelemahan diri sendiri.

SE 4.1.2 Berupaya bertindak sendiri dan mengamalkan sikap bertanggungjawab.

SE 4.2 Menyayangi dan menghormati orang lain di persekitaran.

SE 4.2.1 Menyayangi dan menghargai ahli keluarga.

SE 4.2.2 Bersedia untuk berkongsi dengan orang lain.

SE 4.2.3 Menghormati hak milik orang lain.

SE 4.2.4 Menunjukkan sikap menghormati orang lain.

SE 4.3 Menghormati kepelbagaian.

SE 4.3.1 Menghargai bahasa, adat resam dan perayaan di Malaysia dan/atau global.

STANDARD PEMBELAJARAN

SE 4.4 Menghargai alam sekitar dan alam hidupan.

SE 4.4.1 Menyayangi dan menghargai haiwan dan tumbuhan.

SE 4.4.2 Menjaga kebersihan persekitaran.

SE 4.4.3 Mengamalkan penjimatan sumber.

- Sumber merujuk kepada air, tenaga, makanan dan bahan.
- Contoh:
 - Tutup suis lampu dan kipas selepas digunakan.
 - Gunakan air secara berhemah dan elakkan pembaziran.
 - Asingkan sisa makanan untuk menghasilkan baja.
 - Pengurangan (reduce), guna semula (reuse) dan kitar semula (recycle).

STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
SE 1	Menunjukkan konsep sendiri yang positif dan keyakinan terhadap kebolehan sendiri. (SE 1.1, SE 2.1, SE 3.1)	3	Murid boleh menunjuk kebolehan sendiri dengan yakin dan menerima pandangan orang lain secara positif.
		2	Murid boleh menunjuk kebolehan sendiri dan mendengar pandangan orang lain.
		1	Murid boleh mengenal kebolehan sendiri.
SE 2	Mengurus emosi dan tingkah laku untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan harian. (SE 1.1, SE 1.2, SE 2.1, SE 3.1)	3	Murid boleh menyesuaikan emosi dan tingkah laku sendiri apabila terdapat keperluan dalam pelbagai situasi.
		2	Murid boleh menyesuaikan emosi dan tingkah laku sendiri dengan rangsangan dalam situasi tertentu.
		1	Murid boleh menyesuaikan emosi dan tingkah laku sendiri dengan bimbingan.

		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
SE 3	Memahami keperluan orang lain dan dapat bekerjasama. (SE 1.3, SE 1.4, SE 1.5, SE 2.2, SE 3.2)	3	Murid boleh bekerjasama semasa melaksanakan aktiviti kumpulan serta mengambil kira keupayaan dan minat orang lain.
		2	Murid boleh bekerjasama semasa aktiviti kumpulan tetapi tidak dapat bertolak ansur.
		1	Murid boleh membuat aktiviti secara bersendirian sahaja semasa aktiviti kumpulan.
SE 4	Memahami dan menunjuk penghargaan kepada kepelbagaian masyarakat di Malaysia. (SE 2.3, SE 3.3, SE 4.2, SE 4.3, SE 4.4)	3	Murid boleh mengambil bahagian secara aktif dan menghargai kepelbagaian adat resam dan perayaan.
		2	Murid boleh melibatkan diri dalam aktiviti berkaitan adat resam dan perayaan.
		1	Murid boleh bercerita tentang pelbagai adat resam atau perayaan.

GLOSARI

PERKATAAN/ISTILAH

MAKSUD

adat resam	adat resam bermaksud adat (aturan) yang menjadi kebiasaan, tabiat, sifat dan pembawaan kepada sesuatu kaum, kelompok atau komuniti merangkumi perbuatan, berpakaian, makan, menghias diri dan sebagainya.
etika sosial	nilai dan tingkah laku yang diterima dalam perhubungan manusia sesama manusia di dalam masyarakat.
norma	peraturan dan amalan yang menjadi kebiasaan bagi kelompok, komuniti atau masyarakat tertentu.

Catatan: Maksud perkataan dalam glosari ini adalah bagi penggunaan dalam dokumen kurikulum ini sahaja.

BIDANG PEMBELAJARAN FIZIKAL DAN KESEJAHTERAAN DIRI

BIDANG PEMBELAJARAN	FIZIKAL DAN KESEJAHTERAAN DIRI
PENERANGAN	KANDUNGAN PEMBELAJARAN Bidang pembelajaran ini merangkumi perkembangan fizikal dan kesihatan. Perkembangan fizikal merupakan asas kepada pelbagai pergerakan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan harian untuk membentuk kecergasan dan ketangkasan tubuh, seterusnya menyumbang kepada kecerdasan minda. Bidang pembelajaran ini juga menekankan kesedaran mengenai kesihatan merangkumi pemakanan sihat, penjagaan kebersihan dan keselamatan yang perlu diterapkan sejak awal supaya menjadi amalan dalam kehidupan harian murid. Selain itu, Pendidikan Kesihatan Reproduktif dan Sosial (PEERS) juga turut diberi penekanan dalam bidang pembelajaran ini. Penguasaan bidang pembelajaran ini adalah melalui tiga kemahiran seperti berikut: - Memerhati dan melakukan; - Koordinasi dan kawalan; dan - Menggabung dan mereka cipta. Tiga kemahiran ini dipelajari melalui tiga dimensi iaitu pergerakan badan, penggunaan alatan, serta amalan kesihatan dan keselamatan. FOKUS - Melakukan pergerakan asas dengan cekap dan selamat. - Memantapkan pergerakan asas untuk menggalakkan perkembangan fizikal yang normal. - Menunjukkan minat untuk melakukan aktiviti fizikal. - Mengamalkan gaya hidup yang sihat melalui pemakanan sihat dan selamat serta penjagaan kebersihan diri. - Melindungi diri dan memahami kepentingan menjaga keselamatan diri.

KOMPETENSI

1. Perkembangan Diri
Membangunkan kesedaran dan kemahiran menjaga kecergasan dan kecerdasan serta kesihatan untuk kesejahteraan diri.
2. Tanggungjawab
Mempunyai kesedaran mengenai kesihatan dan keselamatan diri dalam kehidupan harian.
3. Pembelajaran Sepanjang Hayat
Mempunyai kesedaran untuk mempelajari perkara yang ingin diketahui bagi mendepani cabaran dalam kehidupan harian.

KEMAHIRAN 1: MEMERHATI DAN MELAKUKAN

STANDARD PEMBELAJARAN

Nota

FK1.1 Memahami kepentingan koordinasi dalam pergerakan.

FK 1.1.1 Meniru pelbagai aktiviti pergerakan berdasarkan konsep pergerakan.

Konsep pergerakan melibatkan:

- Kesedaran tubuh badan (bentuk, imbangan, dan layangan).
- Kesedaran ruang (ruang diri, ruang am dan batasan ruang), arah (depan, belakang, kanan, kiri, atas dan bawah), aras (rendah, sederhana, tinggi) dan laluan (lurus, berlekok, spiral dan zig-zag).
- Kualiti pergerakan (laju dan perlahan).

FK 1.1.2 Melakukan pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor.

- Locomotor - berjalan, berlari, berskip, mencongklang (galloping), melonjak, menggelongsor, melompat dan melompat sebelah kaki (hopping).
- Bukan lokomotor - membongkok, memusing, mengayun, meregang, menarik, menolak, meringkuk, mengilas dan mengimbang.

STANDARD PEMBELAJARAN

FK 1.2 Meniru pelbagai kemahiran manipulasi alatan.

FK 1.2.1 Meneroka pelbagai aktiviti yang melibatkan alatan.

Peluang diberikan kepada murid untuk meneroka alatan dengan cara mereka sendiri bagi menggalakkan kreativiti.

FK 1.2.2 Melakukan pelbagai aktiviti menggunakan anggota badan dan alatan.

Contoh:

- Bermain doh, berkebun dan menuang air (tangan dan alatan)
- Menendang bola, mengayuh basikal dan berjalan di atasimbangan (kaki dan alatan)
- Bermain gelung rotan, memanjat dan merangkak di dalam terowong (seluruh badan dan alatan)

FK1.3 Memerhati dan mengetahui cara hidup yang sihat dan selamat.

FK 1.3.1 Mengenal pasti makanan dan minuman yang sihat dan selamat.

- Makanan dan minuman yang sihat merujuk kepada pengambilan makanan yang seimbang daripada pelbagai kumpulan makanan dan diambil dalam kuantiti yang sederhana berpandukan piramid makanan Malaysia (asas sahaja) dan Pinggan Sihat Malaysia.

STANDARD PEMBELAJARAN

FK 1.3.2 Mengetahui cara makan dan minum yang betul.

- Pemakanan sihat penting dalam menyokong tumbesaran dan perkembangan optimum murid. Pengukuran berkala berat badan dan ketinggian murid perlu dilaksanakan bagi tujuan pemantauan tumbesaran mereka sekurang-kurangnya dua kali setahun dalam sela masa lima bulan.
- Makanan yang selamat merujuk kepada makanan yang bersih tidak terdedah dan disimpan di tempat yang sepatutnya.
- Lihat, bau dan rasa terlebih dahulu (tarikh luput, berbau, basi/masam) untuk memastikan makanan selamat untuk dimakan.
- Makan dan minum dengan cara yang betul dengan menunjukkan adab sopan serta menjaga kebersihan.
- Perkara yang perlu diberi perhatian semasa makan dan minum:
 - Cara cuci tangan yang betul sebelum dan selepas makan (Sumber KKM: 7 langkah mencuci tangan).
 - Pegang peralatan makan dengan cara yang betul, tidak berkongsi alatan semasa makan.

STANDARD PEMBELAJARAN

FK 1.3.3 Mengetahui cara menjaga kebersihan diri.

- Ambil makanan dalam jumlah yang sesuai dan menghabiskannya. Kunyah makanan sehingga halus dengan mulut tertutup dan tidak makan secara terburu-buru.
- Duduk dengan cara yang betul semasa makan.

PEERS

Kebersihan diri merangkumi anggota tubuh termasuk organ genital, pakaian dan alatan keperluan diri seperti:

- Anggota tubuh - mandi, membersihkan organ genital, mencuci tangan, menggosok gigi dan memotong kuku.
- Pakaian - memakai pakaian yang bersih dan memakai pakaian dalam.
- Alatan keperluan diri - tidak berkongsi alatan peribadi seperti sikat, berus gigi, tuala, pakaian dalam dan sapu tangan.

STANDARD PEMBELAJARAN

FK 1.3.4 Mengetahui sentuhan selamat dan sentuhan tidak selamat.

PEERS

- Nama bahagian tubuh termasuk organ genital.
- Kemahiran berkata TIDAK kepada sentuhan tidak selamat pada bahagian tubuh seperti payudara, paha, punggung, dubur, faraj dan zakar.
- Tubuh anda adalah kepunyaan anda. Tiada sesiapa boleh menyentuh tubuh anda sekiranya anda berasa tidak selamat.
- Sentuhan pada tubuh adalah untuk tujuan kebersihan, kesihatan dan keselamatan dengan kehadiran ibu, bapa atau penjaga.

FK 1.3.5 Mengenali jenis penyakit dan cara mencegah penyakit.

- Penyakit yang perlu diberi penekanan adalah seperti batuk, selesema, sakit mata, cacar air, denggi, demam campak, COVID-19, Influenza serta penyakit tangan, kaki dan mulut (HFMD).
- Pendedahan mengenai etika batuk dan bersin.
- Keperluan meminta bantuan orang dewasa untuk mendapatkan rawatan.

FK 1.3.6 Mengenal pasti cara mengelak daripada kecederaan semasa aktiviti harian.

- Risiko kecederaan boleh berlaku pada bila-bila masa dan di mana sahaja sama ada di rumah, sekolah, taman permainan mahupun di jalan raya.

STANDARD PEMBELAJARAN

- Contoh tindakan yang boleh diambil untuk mengelak kecederaan adalah seperti berikut:
 - Di rumah - bermain air dengan pengawasan ibu bapa, memastikan tangan kering sebelum menyentuh suis atau peralatan elektrik dan tidak bermain api.
 - Di taman permainan - menunggu giliran untuk menggunakan peralatan permainan, mengelakkan berebut dan tolak-menolak antara satu sama lain.
 - Di sekolah - menggunakan peralatan tajam seperti gunting dan pensel dengan berhati-hati dan tidak mencucuk rakan lain.
 - Di jalan raya - mengikuti peraturan di jalan raya seperti beratur ketika menaiki bas.

KEMAHIRAN 2: KOORDINASI DAN KAWALAN

STANDARD PEMBELAJARAN

FK 2.1 Melakukan pergerakan badan dengan selamat untuk memenuhi keperluan aktiviti harian.

FK 2.1.1 Melakukan pelbagai aktiviti yang melibatkan koordinasi, kawalan badan, kesedaran ruang dan ketangkasan dengan selamat.

Contoh:

- Aktiviti secara individu: Permainan mengelak halangan, berjalan di atas garis lurus atau papan keseimbangan dan menari.
- Aktiviti secara kumpulan: Gotong-royong, senamrobik dan permainan tradisional.

FK 2.2 Menggunakan alatan dengan cekap.

FK 2.2.1 Mengaplikasi kemahiran manipulasi dalam aktiviti harian.

Contoh:

- Motor halus: Membutangkan baju, menguntai manik dan menguli doh.
- Motor kasar: Memerah kain untuk mengelap, mengemop, menyapu dan menyiram pokok.

FK 2.2.2 Menggunakan alatan dengan betul dan selamat.

- Penggunaan alatan dengan cara yang betul dan selamat serta penjagaan keselamatan diri dan orang lain.
- Cara penyimpanan yang betul perlu diamalkan selepas alatan digunakan.

STANDARD PEMBELAJARAN

FK 2.3 Mengamalkan cara hidup yang sihat dan selamat.

FK 2.3.1 Mengamalkan pemakanan sihat dan selamat.

FK 2.3.2 Mengamalkan cara makan dan minum yang betul.

FK 2.3.3 Mengamalkan penjagaan kebersihan diri dan persekitaran.

FK 2.3.4 Mengaplikasikan kemahiran mengatakan TIDAK kepada sentuhan yang tidak selamat.

Contoh:

- Cuci tangan dengan cara yang betul.
- Gosok gigi dengan cara yang betul (jangan terus berus gigi selepas makan kerana mulut akan berada dalam keadaan yang sedikit berasid. Ini akan menyebabkan gigi rapuh dan jika digosok, gigi mungkin terhakis).
- Tutup mulut sekiranya batuk atau bersin.
- Buang sampah di tempat yang betul.

PEERS

Selain daripada kemahiran menyatakan TIDAK kepada sentuhan yang tidak selamat, perkara berikut juga perlu diberi penekanan:

- Kemahiran menjaga keselamatan diri: jerit, lari dan lapor.
- Kemahiran mengelak diri daripada orang yang tidak dikenali.

KEMAHIRAN 3: MENGGABUNG DAN MEREKA CIPTA

STANDARD PEMBELAJARAN

FK 3.1 Melaksanakan aktiviti gabungan pergerakan badan.

FK 3.1.1 Melakukan gabungan pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor mengikut muzik atau tanpa muzik.

FK 3.1.2 Melakukan pergerakan badan mengikut imaginasi.

FK 3.1.3 Bekerjasama untuk menghasilkan gabungan pergerakan secara kreatif.

Contoh:
Pergerakan seperti haiwan, tumbuhan dan kenderaan.

FK 3.2 Menggunakan pelbagai bahan dan alatan untuk melakukan aktiviti kreatif.

FK 3.2.1 Bermain pelbagai permainan menggunakan bahan dan peralatan ubah suai yang selamat.

Contoh:
Bermain boling dengan menggunakan buah kelapa sebagai bola manakala tin atau botol minuman sebagai pin.

STANDARD PEMBELAJARAN

FK 3.2.2 Menghasilkan dan bermain permainan inovatif menggunakan pelbagai bahan dan alatan.

Contoh:
Improvisasi permainan 'Helang dengan Ayam' kepada 'Nelayan dengan Ikan'. Nelayan menggunakan surat khabar sebagai jaring untuk menangkap ikan.

STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
FK 1	Menunjukkan kecekapan dalam kemahiran motor kasar yang diperlukan untuk melakukan pelbagai aktiviti harian. (FK1.1, FK 2.1, FK 3.1)	3	Murid boleh melaksanakan aktiviti yang melibatkan pergerakan badan dengan tangkas dan terkawal.
		2	Murid boleh melaksanakan aktiviti yang melibatkan pergerakan badan, kurang tangkas tetapi terkawal.
		1	Murid boleh melaksanakan aktiviti yang melibatkan pergerakan badan, kurang tangkas dan tidak terkawal.
FK 2	Mengkoordinasi dan mengawal motor halus untuk melakukan aktiviti atau pergerakan dengan lebih cekap dan tepat. (FK 1.2, FK 2.2, FK 3.2)	3	Murid boleh melakukan koordinasi mata dengan tangan dan kawalan pergerakan dengan cekap dalam aktiviti harian yang kompleks.
		2	Murid boleh melakukan koordinasi mata dengan tangan dan kawalan motor halus dalam aktiviti harian yang mudah.
		1	Murid boleh melakukan koordinasi mata dengan tangan dan kawalan motor halus dengan bimbingan.

		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
FK 3	Menunjukkan kesedaran tentang penjagaan keselamatan diri dalam aktiviti harian. (FK1.3, FK 2.3)	3	Murid boleh mengenal situasi berbahaya dan kemungkinan terjadinya situasi yang berbahaya serta mengambil tindakan untuk mengelakkan situasi berbahaya diri sendiri dan orang lain.
		2	Murid boleh mengenal situasi berbahaya dan mengambil tindakan untuk mengelakkan situasi berbahaya.
		1	Murid boleh mengelakkan diri daripada situasi berbahaya dengan bimbingan.
FK 4	Menjaga kebersihan diri dan persekitaran. (FK 1.3, FK 2.3)	3	Murid boleh mengurus kebersihan diri dan menjaga kebersihan persekitaran dalam kehidupan harian.
		2	Murid boleh mengurus kebersihan diri dan menjaga kebersihan persekitaran tetapi masih kurang menyeluruh.
		1	Murid boleh mengurus kebersihan diri dan menjaga kebersihan persekitaran dengan bimbingan.
FK 5	Mengamalkan pemakanan sihat dan selamat. (FK 1.3, FK 2.3)	3	Murid boleh mengamalkan pemakanan sihat dan selamat.
		2	Murid boleh mengamalkan pemakanan sihat dan selamat dengan bimbingan.
		1	Murid boleh memilih makanan dan minuman yang sihat dan selamat.

GLOSARI

PERKATAAN/ISTILAH

MAKSUD

bukan lokomotor	kemahiran pergerakan yang melibatkan badan kekal di tempat yang sama tetapi memusing di sekitar paksi mendatar atau menegak.
imbangan	keupayaan individu untuk mengekalkan posisi badan pada kedudukan asal dan mengimbangi kedudukannya untuk masa yang lama.
koordinasi	pergerakan yang melibatkan keselarasan antara mata, tangan, kaki dan badan.
layangan	merujuk kepada gerakan di mana tubuh atau objek berada dalam keadaan melayang di udara untuk satu jangka masa tertentu dan mendarat kembali. Contoh: lompat jauh dan lompat tinggi, lompat tali dan lompat bintang.
lokomotor	kemahiran pergerakan yang melibatkan perubahan tapak sokongan secara mendatar atau menegak. Kemahiran lokomotor digunakan untuk bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain.
ruang am	ruang yang digunakan oleh semua orang untuk melakukan aktiviti.
ruang diri	ruang/kawasan terhad di sekeliling individu itu sendiri.
sentuhan tidak selamat	sentuhan yang membuatkan individu berasa tidak selesa, keliru, takut atau jijik; sentuhan yang tidak disukai.

Catatan: Maksud perkataan dalam glosari ini adalah bagi penggunaan dalam dokumen kurikulum ini sahaja.

BIDANG PEMBELAJARAN KEROHANIAN, NILAI DAN KEWARGANEGARAAN

Bidang ini mempunyai tiga subbidang iaitu:

1. Pendidikan Islam
2. Pendidikan Moral
3. Pendidikan Kewarganegaraan

BIDANG PEMBELAJARAN	KEROHANIAN, NILAI DAN KEWARGANEGARAAN
SUBBIDANG PEMBELAJARAN	1. PENDIDIKAN ISLAM
PENERANGAN	KANDUNGAN PEMBELAJARAN Subbidang pembelajaran Pendidikan Islam berhasrat untuk mendidik murid menjadi insan yang berakhlak mulia, baik hati, beriman dan bertaqwa kepada Allah. Subbidang pembelajaran ini memberi penekanan dalam aspek asas pengetahuan, sikap dan nilai serta amalan ajaran agama Islam dalam kehidupan. Di samping itu, Pendidikan Islam juga memberi peluang kepada murid mempelajari asas tulisan jawi. Penguasaan subbidang ini adalah melalui dua kemahiran iaitu: - Mengetahui dan memahami; dan - Mengamalkan. Dua kemahiran ini dipelajari melalui enam dimensi, iaitu asas Al-Quran, akidah, ibadah, sirah, akhlak dan tulisan jawi. FOKUS - Menguasai kemahiran asas Al-Quran. - Memupuk adab dan akhlak mulia dalam kehidupan harian. - Mengaplikasikan ajaran agama Islam.



KOMPETENSI

1. Perkembangan Diri
Memahami dan menghayati amalan agama, nilai dan tingkah laku baik serta membentuk keperibadian yang sesuai dengan ajaran agama Islam seperti kesederhanaan, rasa syukur dan keikhlasan.
2. Tanggungjawab
Mengamalkan kewajiban sebagai seorang Islam.

KEMAHIRAN 1: MENGETAHUI DAN MEMAHAMI

STANDARD PEMBELAJARAN

Nota

PI 1.1 Mengetahui asas Al-Quran.

PI 1.1.1 Menyebut huruf hijaiyah tunggal.

PI 1.1.2 Mengenal dan menyebut bunyi huruf hijaiyah berbaris satu.

PI 1.1.3 Menghafaz surah daripada Juz Amma dengan betul.

Bunyi huruf berbaris:

- atas (fathah)
- bawah (kasrah)
- hadapan (dhommah)

- Juz Amma terpilih adalah:
 - Surah Al-Fatihah
 - Surah An-Nas
 - Surah Al-Ikhlash
- Maksud setiap surah terpilih diterangkan secara ringkas.

PI 1.2 Mengetahui Rukun Iman dan Rukun Islam.

PI 1.2.1 Menyatakan Rukun Iman.

PI 1.2.2 Menyatakan Rukun Islam.

STANDARD PEMBELAJARAN

PI 1.3 Mengetahui dan memahami ibadah dalam kehidupan harian.

PI 1.3.1 Melakukan wuduk dengan betul dan tertib.

Niat dan anggota wuduk.

PI 1.3.2 Melakukan perlakuan solat dengan betul dan tertib.

- Perlakuan solat iaitu berdiri tegak, takbiratulihram, rukuk, iktidal, sujud, duduk antara dua sujud, duduk tahiyat dan salam.
- Perkenalkan niat solat dan bacaan asas dalam solat.

PI 1.3.3 Memahami ibadah puasa.

- Pengertian puasa
- Niat
- Perkara berkaitan bersahur dan berbuka
- Perkara yang membatalkan puasa

STANDARD PEMBELAJARAN

PI 1.4 Mengetahui latar belakang dan keluarga Nabi Muhammad SAW.

PI 1.4.1 Bercerita tentang Nabi Muhammad SAW.

Nama penuh, tempat kelahiran, tarikh dan hari lahir. Memberitahu *irhas* Nabi Muhammad SAW semasa kelahirannya.

PI 1.4.2 Menyatakan nama ahli keluarga terdekat Nabi Muhammad SAW.

Ibu, bapa, datuk, anak dan bapa saudara.

PI 1.5 Mengetahui asas tulisan jawi.

PI 1.5.1 Mengecam dan menyebut huruf jawi.

PI 1.5.2 Membaca perkataan yang mengandungi dua suku kata terbuka.

PI 1.5.3 Menyalin perkataan.

KEMAHIRAN 2: MENGAMALKAN

STANDARD PEMBELAJARAN

PI 2.1 Mengamalkan cara beriman kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW dalam kehidupan harian.

PI 2.1.1 Melafazkan kalimah syahadah.

PI 2.1.2 Melafaz kalimah bagi memuji keesaan dan kebesaran Allah SWT.

Subhanallah, Alhamdulillah dan Allahuakbar

PI 2.1.3 Melafaz sifat wajib bagi Nabi Muhammad SAW.

Siddiq (jujur), Amanah, Tabligh (menyampaikan), Fatanah (bijaksana)

PI 2.2 Mengamalkan adab dalam kehidupan seharian.

PI 2.2.1 Mempamerkan adab dalam aktiviti harian.

Contoh:
Adab makan dan minum, adab pergaulan (ibu bapa, ahli keluarga, guru dan rakan).

PI 2.2.2 Melafazkan doa dalam aktiviti harian.

Contoh:
Doa sebelum belajar, doa makan dan minum, doa masuk dan keluar tandas, doa ibu bapa, doa tidur dan doa naik kenderaan

STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
PI 1	Menghafaz surah terpilih Juz Amma. (PI 1.1)	3	Murid boleh menghafaz surah terpilih daripada Juz Amma dengan betul dan lancar.
		2	Murid boleh menghafaz surah terpilih daripada Juz Amma tetapi tidak lancar.
		1	Murid boleh mengulang bacaan surah terpilih Juz Amma mengikut guru.
PI 2	Melakukan ibadah dalam kehidupan harian. (PI 1.3)	3	Murid boleh melakukan wuduk dan perlakuan solat dengan betul dan tertib.
		2	Murid boleh melakukan wuduk dan perlakuan solat dengan betul.
		1	Murid boleh melakukan wuduk dan perlakuan solat dengan bimbingan.
PI 3	Menunjukkan cara beriman kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW. (PI 2.1)	3	Murid boleh melafazkan dua kalimah syahadah dengan betul dan lancar.
		2	Murid boleh melafazkan dua kalimah syahadah tetapi tidak lancar.
		1	Murid boleh melafazkan dua kalimah syahadah mengikut guru.

		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
PI 4	Mengetahui dan menunjukkan adab yang baik dalam kehidupan. (PI 2.2)	3	Murid boleh menunjukkan adab baik dalam kehidupan harian.
		2	Murid boleh menunjukkan adab baik dalam kehidupan harian dengan rangsangan yang sesuai.
		1	Murid boleh menyatakan contoh adab yang baik dalam kehidupan harian.

GLOSARI

PERKATAAN/ISTILAH	MAKSUD
irhas	perkara ajaib yang berlaku pada bakal nabi dan rasul sahaja.

Catatan: Maksud perkataan dalam glosari ini adalah bagi penggunaan dalam dokumen kurikulum ini sahaja.

BIDANG PEMBELAJARAN	KEROHANIAN, NILAI DAN KEWARGANEGARAAN
SUBBIDANG PEMBELAJARAN	2. PENDIDIKAN MORAL
PENERANGAN	KANDUNGAN PEMBELAJARAN Subbidang pembelajaran Pendidikan Moral di prasekolah merupakan asas penting dalam pembentukan nilai seperti kasih sayang, kejujuran, hormat dan kerajinan melalui pendekatan yang menyeronokkan. Bidang ini bertujuan untuk mengembangkan kesedaran moral dan tingkah laku positif dalam kehidupan seharian. Penguasaan bidang ini adalah melalui dua kemahiran seperti berikut: - Mengetahui dan memahami; dan - Mengamalkan. Dua kemahiran ini dipelajari melalui tiga dimensi iaitu diri sendiri, diri dengan orang lain dan persekitaran. FOKUS - Memupuk kesedaran moral dalam kehidupan. - Mengamalkan nilai yang baik dan sikap positif dalam kehidupan harian.

KOMPETENSI

1. Tanggungjawab
Melaksanakan peranan sebagai individu yang mengamalkan nilai baik dalam kehidupan dan melaksanakan tanggungjawab serta bermanfaat kepada masyarakat.
2. Kemahiran Berfikir
Membuat keputusan dan tindakan secara rasional dalam kehidupan harian.
3. Perkembangan Diri
Memupuk kesedaran serta membentuk nilai dan sikap positif supaya dapat membuat keputusan yang bijak.

KEMAHIRAN 1: MENGETAHUI DAN MEMAHAMI

STANDARD PEMBELAJARAN

Nota

PM 1.1 Mengetahui nilai murni yang perlu ada dalam diri sendiri.

PM 1.1.1 Menyatakan cara menyayangi diri.

Contoh:

- Menjaga kebersihan dan keselamatan diri.
- Mengambil makanan berkhasiat.

PM 1.1.2 Memberikan contoh sikap rajin.

PM 1.1.3 Menceritakan tentang perlakuan dan kebaikan bersikap jujur.

Contoh:

Bersikap jujur boleh meningkatkan kepercayaan orang lain terhadap diri, menjadi teladan yang baik dan memupuk rasa tanggungjawab.

PM 1.2 Memahami nilai murni dalam interaksi dengan orang lain.

PM 1.2.1 Menceritakan cara menunjukkan kasih sayang kepada orang lain.

Contoh:

Peluk ibu, bantu nenek kemas rumah dan berkongsi alat tulis dengan rakan.

PM 1.2.2 Menyatakan keperluan orang lain.

Contoh:

Pujuk kawan yang sedang menangis dan bantu rakan yang memerlukan.

PM 1.2.3 Memberi contoh cara menunjukkan sikap hormat kepada orang lain dalam pelbagai situasi.

STANDARD PEMBELAJARAN

PM 1.3 Memahami nilai kasih sayang dalam penjagaan alam sekitar.

PM 1.3.1 Menyatakan kepentingan menyayangi alam sekitar.

Contoh:

Sayangi alam sekitar dapat mengelak pencemaran dan bencana alam serta risiko penyakit.

PM 1.3.2 Menceritakan cara menyayangi alam sekitar.

Contoh:

- Tutup suis lampu selepas digunakan.
- Tidak memetik bunga di taman.
- Buang sampah ke dalam tong sampah.

KEMAHIRAN 2: MENGAMALKAN

STANDARD PEMBELAJARAN

PM 2.1 Mengamalkan nilai murni dalam diri sendiri.

PM 2.1.1 Mengamalkan perlakuan sayang kepada diri sendiri.

PM 2.1.2 Bercakap benar dalam pertuturan.

Perlakuan untuk menyatakan perkara sebenar yang telah dilakukan tidak kira sama ada perkara baik atau sebaliknya.

PM 2.1.3 Melaksanakan tugas dengan rajin.

PM 2.2 Mengamalkan nilai murni terhadap orang lain.

PM 2.2.1 Mendengar dan menghargai pendapat orang lain.

PM 2.2.2 Menunjukkan keprihatinan terhadap orang lain.

Contoh:
Bersedia dan mengambil tindakan yang sesuai kepada rakan yang menghadapi kesukaran atau kesedihan.

PM 2.2.3 Menunjukkan percakapan dan perlakuan yang sopan terhadap orang lain.

STANDARD PEMBELAJARAN

PM 2.3 Mengamalkan penjagaan alam sekitar.

PM 2.3.1 Melaksanakan aktiviti memelihara dan memulihara alam sekitar.

Contoh:
Buang sampah di tempat yang betul, menanam pokok dan gotong royong.

STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
PM 1	Mengamalkan nilai kasih sayang. (PM 1.1, PM 1.2, PM 2.1)	3	Murid boleh memberi bantuan kepada yang memerlukan.
		2	Murid boleh menunjukkan sikap prihatin terhadap orang lain.
		1	Murid boleh menyatakan cara menyayangi diri sendiri.
PM 2	Menghormati orang lain. (PM 1.2)	3	Murid boleh mempamerkan sikap menghormati orang lain dalam pelbagai situasi.
		2	Murid boleh mempamerkan sikap menghormati orang lain secara terhad.
		1	Murid boleh mempamerkan sikap hormat kepada orang lain dengan bimbingan.
PM 3	Bersikap jujur dalam pergaulan seharian. (PM 1.1, PM 2.1)	3	Murid boleh memilih dan melaksanakan perkara yang betul dalam pelbagai situasi.
		2	Murid boleh menentukan perkara yang betul atau salah dengan bimbingan.
		1	Murid boleh bercerita tentang kejujuran.

		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
PM 4	Mengamalkan sikap rajin dalam menyelesaikan tugas yang diberi. (PM 1.1, PM 2.1)	3	Murid boleh menyiapkan tugas tanpa disuruh dengan konsisten dan bersungguh-sungguh.
		2	Murid boleh menyiapkan tugas apabila diingatkan atau secara terhad.
		1	Murid boleh menyiapkan tugas apabila disuruh.

GLOSARI

PERKATAAN/ISTILAH

MAKSUD

hormat	menghargai dan memuliakan seseorang serta menghormati peraturan institusi sosial.
jujur	bercakap benar, bersikap amanah dan ikhlas dalam setiap perlakuan.
kasih sayang	kepekaan dan perasaan cinta yang lahir daripada hati yang ikhlas.
rajin	usaha yang berterusan, bersungguh-sungguh dan berdedikasi dalam melakukan sesuatu perkara.

Catatan: Maksud perkataan dalam glosari ini adalah bagi penggunaan dalam dokumen kurikulum ini sahaja.

BIDANG PEMBELAJARAN	KEROHANIAN, NILAI DAN KEWARGANEGARAAN
SUBBIDANG PEMBELAJARAN	3. PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
PENERANGAN	KANDUNGAN PEMBELAJARAN Subbidang pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan memupuk kesedaran murid terhadap hak dan tanggungjawab mereka sebagai seorang warganegara yang memiliki semangat patriotisme serta dapat menyumbang kepada kesejahteraan keluarga dan komuniti. Penguasaan subbidang ini adalah melalui dua kemahiran iaitu: - Memahami; dan - Mengamalkan. Dua kemahiran ini boleh dikuasai melalui tiga dimensi iaitu diri dan keluarga, diri dan komuniti, serta diri dan negara. FOKUS - Memahami hak dan tanggungjawab terhadap diri sendiri, keluarga, komuniti dan negara. - Melaksanakan tanggungjawab terhadap diri, keluarga, komuniti dan negara.



KOMPETENSI

1. **Perkembangan Diri**
Membentuk asas yang kukuh dalam nilai-nilai kemasyarakatan dan identiti sebagai seorang warganegara.
2. **Tanggungjawab**
Melaksanakan peranan sebagai warganegara yang bertanggungjawab.
3. **Literasi Pelbagai**
Pemahaman tentang diri sendiri dan orang lain dalam persekitaran dan budaya untuk membolehkan murid berinteraksi dengan berkesan dalam kehidupan.

KEMAHIRAN 1: MEMAHAMI

STANDARD PEMBELAJARAN

Nota

KW 1.1 Memahami hak dan tanggungjawab terhadap diri sendiri.

KW 1.1.1 Membezakan keperluan dan kehendak.

Contoh:

- Keperluan: "Kita perlukan kasut untuk berjalan." (Kasut adalah keperluan untuk melindungi kaki).
- Kehendak: "Saya mahu kasut yang ada lampu!" (Kasut yang berlampu adalah kehendak).

KW 1.1.2 Mengetahui hak yang perlu dilindungi dan dipenuhi.

Hak merupakan keperluan atau perkara asas yang perlu kanak-kanak miliki seperti makanan, tempat tinggal dan pendidikan.

KW 1.1.3 Menyatakan tanggungjawab terhadap diri.

Contoh:

- Jaga kebersihan diri.
- Cuci tangan sebelum dan selepas makan.
- Guna peralatan sendiri dengan baik.
- Kemas mainan sendiri.

STANDARD PEMBELAJARAN

KW 1.2 Memahami tanggungjawab terhadap keluarga.

KW 1.2.1 Menceritakan peranan anggota keluarga.

KW 1.2.2 Menyatakan tanggungjawab diri terhadap ahli keluarga.

Contoh:

- Bantu ibu membuang sampah.
- Patuhi peraturan yang telah ditetapkan di rumah.
- Ucap terima kasih dan hargai bantuan yang diberikan.

KW 1.3 Memahami hubungan diri dengan komuniti.

KW 1.3.1 Mengetahui tanggungjawab sebagai warga sekolah.

KW 1.3.2 Mengenali kemudahan awam dan tahu cara menjaga kemudahan awam tersebut.

Contoh:

- Patuh peraturan sekolah dan jaga kebersihan persekitaran sekolah.
- Hormat rakan dan guru.

STANDARD PEMBELAJARAN

KW 1.3.3 Memerihalkan tentang kejiranan.

Contoh:

- Hubungan sesama jiran: Saling membantu dan hormat-menghormati
- Aktiviti kejiranan: Gotong-royong dan sambutan hari raya

KW 1.4 Memahami dan mengetahui negara Malaysia.

KW 1.4.1 Mengenali Malaysia.

Contoh:

Negeri di Malaysia dan ketua negara.

KW 1.4.2 Mengenali identiti dan lambang negara.

Contoh:

Lagu Negaraku, Jalur Gemilang, Rukun Negara, bunga kebangsaan, Jata Negara serta lagu dan bendera negeri tempat tinggal.

KW 1.4.3 Mengenali mercu tanda di Malaysia.

Contoh:

Menara Berkembar Petronas, Menara Kuala Lumpur, Tugu Negara, Jambatan Pulau Pinang dan Bangunan Sultan Abdul Samad.

KEMAHIRAN 2: MENGAMALKAN

STANDARD PEMBELAJARAN

KW 2.1 Melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.

KW 2.1.1 Menghormati dan menghargai ahli keluarga.

Contoh:
Mematuhi peraturan yang telah ditetapkan dalam keluarga.

KW 2.1.2 Melibatkan diri dalam tugas di rumah.

Contoh:
Simpan alat mainan selepas bermain, bantu ibu memasak dan menghidang makanan serta siram tanaman.

KW 2.2 Melaksanakan tanggungjawab terhadap komuniti.

KW 2.2.1 Menghargai dan menggunakan kemudahan awam dengan baik.

KW 2.2.2 Menghormati dan menghargai warga setempat.

STANDARD PEMBELAJARAN

KW 2.3 Melaksanakan tanggungjawab terhadap negara.

KW 2.3.1 Mempamerkan sikap hormat terhadap lambang dan identiti negara.

Contoh:

- Berdiri ketika menyanyikan lagu Negaraku.
- Menghormati Jalur Gemilang.

STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
KW 1	Mengetahui dan melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga. (KW 1.2, KW 2.1)	3	Murid boleh melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.
		2	Murid boleh melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga dengan rangsangan yang sesuai.
		1	Murid boleh menyatakan tanggungjawab terhadap keluarga.
KW 2	Mengetahui dan melaksanakan tanggungjawab terhadap komuniti. (KW 1.3, KW 2.2)	3	Murid boleh menggunakan kemudahan awam dengan bertanggungjawab dan menghormati warga setempat.
		2	Murid boleh menggunakan kemudahan awam dengan bertanggungjawab dan menghormati warga setempat dengan bimbingan.
		1	Murid boleh menyatakan cara menjaga kemudahan awam dan cara menghormati warga setempat.
KW 3	Mengetahui dan melaksanakan tanggungjawab terhadap negara. (KW 1.4, KW 2.3)	3	Murid boleh menunjukkan sikap menghormati lambang dan identiti negara dalam pelbagai situasi.
		2	Murid boleh menunjukkan sikap menghormati lambang dan identiti negara dengan rangsangan yang sesuai.
		1	Murid boleh menyatakan tanggungjawab terhadap negara.

BIDANG PEMBELAJARAN BAHASA DAN LITERASI

Bidang ini mempunyai empat subbidang iaitu:

1. Bahasa Melayu
2. Bahasa Inggeris
3. Bahasa Cina
4. Bahasa Tamil

BIDANG PEMBELAJARAN	BAHASA DAN LITERASI
SUBBIDANG PEMBELAJARAN	1. BAHASA MELAYU
PENERANGAN	KANDUNGAN PEMBELAJARAN Subbidang pembelajaran Bahasa Melayu memberi penekanan terhadap pemahaman yang boleh dikuasai melalui kemahiran mendengar dan membaca, manakala kebolehan mengekspresi diri semasa berkomunikasi pula dilatih menerusi kemahiran bertutur dan menulis. Kesemua kemahiran ini adalah penting untuk murid memahami dan mengekspresi diri mereka semasa berinteraksi. Aspek seni bahasa pula diperkenalkan kepada murid melalui lagu, puisi dan cerita kanak-kanak. Subbidang pembelajaran ini adalah selari dengan Kerangka Standard Bahasa Melayu. Penerangan mengenai empat kemahiran adalah seperti berikut: - Mendengar untuk memahami dan memberikan respons yang bersesuaian; - Bertutur untuk berinteraksi secara lisan dan bukan lisan mengikut konteks; - Membaca untuk mendapatkan maklumat dan memahami maksud; dan - Menulis untuk menyampaikan maklumat. Empat kemahiran ini boleh dikuasai melalui dua dimensi iaitu berinteraksi dengan orang lain dan berinteraksi dengan teks atau bahan. FOKUS - Memahami teks dan bahan yang didengar dan dibaca. - Menggunakan bahasa Melayu untuk mengekspresi diri secara lisan dan melalui penulisan.



KOMPETENSI

1. Komunikasi
Membina kemahiran berinteraksi secara lisan dan bukan lisan, menyampaikan idea, mendengar dan memahami serta memberi respons dengan sopan.
2. Pembelajaran Sepanjang Hayat
Memupuk minat murid untuk meneroka pelbagai bahan bacaan dan berkongsi tentang apa yang dibaca, dan seterusnya membentuk budaya membaca.

Catatan: * Kemahiran Asas

KEMAHIRAN 1: MENDENGAR

STANDARD PEMBELAJARAN

Nota

BM 1.1 Mendengar dan memberikan respons.

BM 1.1.1* Mengecam bunyi dalam persekitaran.

Contoh:
Bunyi manusia, alam sekitar dan ciptaan manusia.

BM 1.1.2* Mengecam bunyi abjad, suku kata, perkataan, frasa dan ayat mudah.

BM 1.1.3 Mendengar dan memahami lagu, puisi dan cerita kanak-kanak.

BM 1.1.4* Memahami dan memberi respons yang betul dalam pelbagai situasi.

Contoh:
Soalan, permintaan, arahan dan penolakan serta maklumat dan cerita yang didengar.

KEMAHIRAN 2: BERTUTUR

STANDARD PEMBELAJARAN

BM 2.1 Bertutur dan berinteraksi dengan sebutan yang jelas dan sopan.

BM 2.1.1 Mengajuk pelbagai bunyi di persekitaran.

Contoh:

- Bunyi semula jadi (ayam berkokok, kucing mengiau, hujan lebat, guruh)
- Bunyi peralatan atau kenderaan (jam loceng berdering, ketukan di pintu)

BM 2.1.2* Berinteraksi dengan sebutan yang jelas dan sopan dalam perbualan harian.

Berinteraksi menggunakan:

- bahasa lisan
- bahasa bukan lisan
- intonasi yang sesuai

BM 2.1.3 Menyanyikan lagu atau melafazkan puisi mudah dengan sebutan yang jelas.

BM 2.1.4 Menyampaikan idea tentang sesuatu yang didengar, dilihat atau dialami.

KEMAHIRAN 3: MEMBACA

STANDARD PEMBELAJARAN

BM 3.1 Menguasai kemahiran prabaca.

BM 3.1.1* Mengenal dan memahami label, tanda, logo dan simbol.

BM 3.1.2 Mengenal ciri asas dan cara mengendalikan buku.

- Ciri asas: muka depan, muka belakang, judul, penulis, kandungan dan nombor muka surat.
- Cara mengendalikan buku: memegang buku dengan betul, menyelak buku, menyimpan buku di tempat yang sesuai.

BM 3.1.3* Memahami ilustrasi atau gambar.

BM 3.1.4* Mengamalkan cara membaca yang betul.

- Jarak antara mata dan teks.
- Baca dari depan ke belakang.
- Baca dari kiri ke kanan.
- Baca dari atas ke bawah.
- Baca dari baris atas ke baris bawah.

STANDARD PEMBELAJARAN

BM 3.2 Memahami teks dan maksudnya.

BM 3.2.1* Mengenal bentuk dan nama huruf.

BM 3.2.2* Mengenal dan membunyikan suku kata.

Gabungan konsonan vokal (KV) dan konsonan vokal konsonan (KVK).

BM 3.2.3* Mengenal dan membaca perkataan yang mempunyai suku kata terbuka dan suku kata tertutup.

- KV+KV (bo+la)
- KV+KV+KV (ke+re+ta)
- KVK (bas)
- V+KV (i+bu)
- V+KVK (u+bat)
- KV+KVK (ko+tak)

BM 3.2.4 Membaca dan memahami maksud perkataan.

Dengan bantuan visual atau bahan.

BM 3.2.5 Membaca frasa dan ayat mudah serta memahaminya.

BM 3.2.6 Memahami dan memberi respons kepada cerita yang dibaca dalam bentuk cetakan atau digital.

KEMAHIRAN 4: MENULIS

STANDARD PEMBELAJARAN

BM 4.1 Menguasai kemahiran pratulis.

BM 4.1.1* Mengkoordinasikan pergerakan mata dengan tangan semasa menggunakan alat tulis.

BM 4.1.2* Menulis dengan cara pegangan alat tulis dan postur yang betul.

BM 4.2 Menyampaikan idea dalam bentuk lukisan, simbol dan tulisan untuk berkomunikasi.

BM 4.2.1* Menulis huruf dengan cara yang betul.

Contoh:
Melakar dan menyurih boleh digunakan bagi murid yang baru belajar menulis.

BM 4.2.2* Menyalin perkataan, frasa dan ayat mudah dengan betul.

BM 4.2.3 Meluahkan idea menggunakan simbol, lukisan dan penulisan di atas kertas atau dalam persembahan digital.

STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
BM 1	Mendengar dan memberi respons yang betul dalam pelbagai situasi. (BM 1.1)	3	Murid boleh mendengar dan memberikan respons yang betul dalam pelbagai situasi.
		2	Murid boleh mendengar dan memberikan respons yang betul dalam situasi tertentu.
		1	Murid boleh mendengar dan memberikan respons secara terhad.
BM 2	Bertutur secara jelas dan sopan dalam perbualan harian berdasarkan pelbagai situasi. (BM 2.1)	3	Murid boleh bertutur dengan jelas dan sopan dalam pelbagai situasi.
		2	Murid boleh bertutur dengan jelas dalam situasi tertentu.
		1	Murid boleh bertutur dengan jelas dalam situasi tertentu secara terhad.

		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
BM 3	Membaca dan memahami teks. (BM 3.2)	3	Murid boleh membaca dan memahami ayat mudah.
		2	Murid boleh membaca dan memahami frasa.
		1	Murid boleh membaca perkataan dengan bantuan simbol atau gambar.
BM 4	Boleh menyampaikan idea melalui simbol, lukisan dan penulisan. (BM 4.2)	3	Murid boleh menyampaikan idea dengan menggunakan gabungan simbol, lukisan, perkataan, frasa dan ayat mudah.
		2	Murid boleh menyampaikan idea dengan menggunakan gabungan simbol, lukisan, perkataan dan frasa.
		1	Murid boleh menyampaikan idea dengan menggunakan simbol atau lukisan.

GLOSARI

PERKATAAN/ISTILAH

MAKSUD

bahasa bukan lisan	bahasa bukan lisan merangkumi penggunaan isyarat tangan, ekspresi wajah dan gerak geri pergerakan badan.
suku kata terbuka (KV)	suku kata yang diakhiri dengan vokal.
suku kata tertutup (KVK)	suku kata yang diakhiri dengan konsonan.
visual	elemen visual seperti video, gambar, lukisan, tanda, logo atau simbol dalam menyampaikan maklumat, makna atau perasaan.

Catatan: Maksud perkataan dalam glosari ini adalah bagi penggunaan dalam dokumen kurikulum ini sahaja.

LEARNING AREA	LANGUAGE AND LITERACY
SUB-LEARNING AREA	2. ENGLISH LANGUAGE
DESCRIPTION	LEARNING AREA CONTENT The English language sub-learning area focuses on pupils' comprehension ability in listening and reading, and use of appropriate expressions in speaking and writing, which are essential for effective interactions. Creative language elements are integrated into these skills through rhymes, songs, poems and stories. This sub-learning area is aligned with the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). The four skills are further explained as: - Listening to recognise, understand and give appropriate responses; - Speaking to express oneself through verbal and non-verbal language in various situations; - Reading to recognise letters and words, understand the meaning of symbols, words, phrases and simple sentences; and - Writing to communicate using print and symbols. These four skills can be acquired through the following two dimensions: interactions with others, and interactions with texts or materials. FOCUS - Understand texts and materials that are heard or read. - Use the English language to express oneself verbally or in writing.



COMPETENCIES

1. Communication
Able to develop interactional skills, both verbal and non-verbal, to convey ideas, listen, understand and respond politely.
2. Lifelong Learning
Able to develop the curiosity and ability to independently explore and make meaning with language throughout life.

Annotation: * Foundation Skills

SKILL 1: LISTENING

LEARNING STANDARDS

Notes

BI 1.1 Recognise and understand the sounds in songs and spoken language.

BI 1.1.1* Listen and recognise sounds, letters, words, phrases and simple sentences.

Examples:

- Environmental sounds (natural sounds - rainfall, bees buzzing) (man-made sounds - bell rings, whistle blowing)
- Letters of the alphabet
- Numbers 1 to 20
- Thematic words (animals, school, colours, food, my body)
- Greetings (daily, festivals, occasions)

BI 1.1.2* Listen and recognise sounds in monosyllable words.

Examples:

- Monosyllable words (consonant, vowel, consonant - c a t, b e d, s a y)
- Blend or segment sounds (cat, bed, say)

BI 1.1.3 Listen and understand rhymes, songs, poems and short stories.

LEARNING STANDARDS

BI 1.2 Understand and respond to spoken language.

BI 1.2.1* Listen, understand and respond in a variety of contexts.

Examples:

- Environmental or man-made sounds (thunder, school bell rings)
- Daily routines (exchange greetings, express feelings, make simple requests)
- Rhymes, songs and stories

BI 1.2.2* Listen and follow or respond to questions, requests, instructions or rejections.

Examples:

- Questions
(How are you today?, Where are you going?, How was school?)
- Requests
(May I borrow your pencil?)
- Instructions
(Do not shout. Please stand up.)
- Rejections
(No, you may not. No, thank you.)
- All should be said politely and in complete sentences.

LEARNING STANDARDS

BI 1.2.3*

Listen, understand and respond to simple descriptions of familiar objects, daily routines, events or stories.

Examples:

- Familiar objects
(shapes, colours, textures, sizes)
- Daily routines
(in the morning, in the classroom, at night)
- Events
(occasions, locations, functions)
- Stories
(fairytales, folklores, fables, myths, legends, fantasies)

SKILL 2: SPEAKING

LEARNING STANDARDS

BI 2.1 Communicate simple information.

- | | | |
|-----------|---|--|
| BI 2.1.1* | Use words, phrases and sentences to express oneself. | Likes, dislikes, needs, feelings and ideas |
| BI 2.1.2 | Participate in daily conversations. | <ul style="list-style-type: none">• Exchange basic information about oneself• Exchange greetings• Show appreciation<ul style="list-style-type: none">○ Politely and appropriately○ Use suitable gestures and facial expressions |
| BI 2.1.3 | Recite simple nursery rhymes and poems or sing songs. | |
| BI 2.1.4 | Participate in talks about stories. | <ul style="list-style-type: none">• Children's stories, folklores, fables, fairytales, myths, legends and fantasies• Stories read, heard or seen |

SKILL 3: READING

LEARNING STANDARDS

BI 3.1 Display print and book awareness.

- | | | |
|-----------|--|---|
| BI 3.1.1* | Read, recognise and understand common labels, signs, logos and symbols. | Examples: <ul style="list-style-type: none">• Labels
(on things, on packages)• Signs
(safety signs, road signs)• Logos
(on products, of companies)• Symbols
(emojis, &, @, !, ?) |
| BI 3.1.2 | Demonstrate book-handling skills and recognise the basic features of a book. | <ul style="list-style-type: none">• Front/back cover• Title, writer, contents and page number |
| BI 3.1.3* | Understand illustrations or images. | <ul style="list-style-type: none">• Illustrations
(cartoon strips, drawings)• Images
(photographs, pictures, digital images) |

LEARNING STANDARDS

BI 3.1.4 Read in the correct manner.

- Distance between the eyes and texts.
- Read from front to the back.
- Read from left to right.
- Read from top to bottom line by line.

BI 3.2 Understand texts and their meanings.

BI 3.2.1* Read and recognise the shapes, names and sounds of letters of the alphabet.

The whole-word approach, phonics or a combination of both can be used.

BI 3.2.2* Read and recognise initial, medial and final sounds in a word.

Examples:

- Initial sounds
(cat, bin, play)
- Medial sounds
(fork, school, feet)
- Final sounds
(cat, bin, fork, feet, brush, jump, sing)

BI 3.2.3* Read and understand words.

- High-frequency words
- Numbers
- With the help of visuals or support materials

LEARNING STANDARDS

BI 3.2.4 Read and understand simple phrases and sentences.

Examples:

- Simple phrases
(a blue ball, an ant)
- Simple sentences
(This is a blue ball. That was an ant.)

BI 3.2.5 Read, understand and respond to stories in print or digital materials.

Examples:

- Printed materials
(notices, flash cards, stories, posters)
- Digital materials
(photographs, movies, cartoons, video clips)
- Use wh-questions for comprehension.
- Reflect and relate stories to oneself.
- Role-play

SKILL 4: WRITING

LEARNING STANDARDS

BI 4.1 Display prewriting skills.

BI 4.1.1* Demonstrate fine motor control of hands and fingers by using writing tools correctly.

BI 4.1.2* Write with correct pencil hold grip and posture.

Examples:

- Hand-eye coordination activities (scribbling, tracing, colouring, drawing)
- Sitting posture

BI 4.2 Use basic writing skills for communication.

BI 4.2.1* Write letters of the alphabet.

- Beginners: tracing and joining the dots
- Capital and small letters, numbers, familiar and simple words

BI 4.2.2* Copy words, phrases and sentences in legible print.

BI 4.2.3 Express thoughts and information in drawings, symbols or writings.

- On paper or in digital format
- Writing with invented spelling is allowed.

PERFORMANCE STANDARDS			
		PERFORMANCE LEVEL	DESCRIPTORS
BI 1	Listen, understand and respond appropriately in a variety of contexts. (BI 1.1, BI 1.2)	3	Pupil can understand and identify specific information in simple descriptions of daily routines, events or stories.
		2	Pupil can understand and respond to simple phrases, statements, requests, instructions and questions.
		1	Pupil can recognise and respond to familiar sounds, words, phrases, sentences, and signs accompanied with visuals or non-verbal gestures.
BI 2	Respond to conversations appropriately for different purposes. (BI 2.1)	3	Pupil can understand, respond and participate in daily conversations politely.
		2	Pupil can understand, respond and use suitable expressions in daily conversations politely with limited prompting.
		1	Pupil can understand simple instructions and respond politely in daily conversations with guidance.

		PERFORMANCE LEVEL	DESCRIPTORS
BI 3	Read and understand texts or visuals in print or digital materials. (BI 3.2)	3	Pupil can read and understand words, phrases and simple sentences.
		2	Pupil can read and understand familiar words and phrases.
		1	Pupil can read and sound out words with prompting.
BI 4	Communicate thoughts and information in drawings, symbols or writings. (BI 4.2)	3	Pupil can express thoughts or information using a combination of symbols, drawings, words, phrases and simple sentences appropriately.
		2	Pupil can express thoughts or information using a combination of symbols, drawings, words and phrases.
		1	Pupil can express thoughts or information using symbols or drawings.

SUGGESTED HIGH-FREQUENCY WORD LIST

The New Dolch List (NDL) by Browne and Culligan (2024) is a list of 874 words important for young second-language learners. The following are the suggested initial 100 words, which are foundational and frequently used in the English language, as listed in the NDL:

a	be	down	have	just	more	out	take	three	what
about	big	each	he	know	music	people	tell	time	when
again	but	eat	help	laugh	no	play	that	to	where
all	by	find	here	like	not	right	the	too	who
and	can	for	how	little	now	say	then	two	will
animal	child	friend	I	look	of	see	there	up	with
as	come	from	if	love	on	she	they	use	word
ask	could	get	in	make	one	so	thing	very	work
at	day	go	into	man	or	some	think	want	would
back	do	good	it	many	other	student	this	we	you

Note:

- Pupils learn through repetition; therefore, frequent exposure to these words is essential.
- Always teach these words in meaningful contexts and connect vocabulary to pupils' daily activities or familiar aspects of Malaysian culture.
- Use picture books, songs, games, flashcards, pictures and real objects to reinforce learning.

GLOSSARY

WORD/TERMS

MEANING

monosyllable word

a word that contains only one syllable such as bed, cat, jump, girl.

non-verbal language

non-verbal language covers some of the following actions:
Body motions such as shrugs, foot tapping, drumming fingers; eye movements such as winking, facial expressions, and gestures:

- Eye contact
- Turn taking, waiting and pausing
- Tone of voice, volume and speed
- Pausing and waiting
- Position of the body
- Walking, running, staggering and limping

respond

to respond include some of the following appropriate actions:

- Non-verbal language actions
- Reproduction of relevant sounds, words, phrases and sentences
- Copy words, phrases, sentences and symbols
- Identify by choosing or showing
- Express understanding in drawings, symbols or writings
- Explaining or answering questions
- Participation in talks or conversations
- Retelling or reciting with or without actions

Note: The meanings of the words or phrases in this glossary are intended solely for use within this curriculum document.

学习领域	语文
子学习领域	3. 华语
说明	学习领域内容 幼儿期是儿童语言发展的关键阶段，特别是口语能力的培养至关重要。在学前教育中的华语课程，不仅语言启蒙，更是认知发展、文化传承和社交能力培养的重要载体，为学生终身学习奠定基础。儿童语言能力是在自然的交流互动中发展的。教师应创设自由、轻松、愉悦的语言环境，通过与成人和同伴交流互动等途径，激发学生“想说、敢说、喜欢说”的表达意愿，并及时给予积极反馈。语言学习是一个循序渐进的过程，学生应逐步掌握“聆听、说话、阅读、书写”四项基本技能，并通过人际交往和文本认知两个面向来学习语文，最终实现以理解与表达为核心的交际目标。 语文技能 i. 聆听－听以理解、识别并给予适当的回应。 ii. 说话－在不同的语境中，使用口头语言进行交流。 iii. 阅读－识别并阅读字词，理解符号、单词、短语和简单句子的含义。 iv. 书写－掌握精细的运动技能，乐于用符号，图画或文字做书面表达。 教学重点 1. 逐步培养良好聆听和说话习惯。 2. 初步学习组织语言、乐于使用华语，有礼貌地与人沟通。 3. 初步掌握阅读的能力，对阅读产生兴趣。 4. 养成良好书写习惯，并对书面表达产生兴趣。



核心素养

1. 沟通

运用各种符号或语言，有礼地表达个人感受，并分享不同见解与信息。

2. 终身学习

借助绘本和图画书激发阅读兴趣，培养阅读习惯。

注记: *基础技能

技能一: 聆听		
学习标准		
		备注
BC 1.1	聆听以理解日常对话, 初步养成注意力集中和耐心聆听的习惯。	
BC 1.1.1*	理解互动交流中轮流说话的规则, 学会等待与回应。	教师提点学生与人互动时, 注意轮流说话——不随意插话; 留心沟通时自己与他人的肢体语言或表情, 以便能更好地与人交流。
BC 1.1.2*	听懂简单的口语指示与问候语, 并作出恰当的回应。	教师提点学生需要留心言语提示或线索, 根据指示和问候作出适当的回应, 初步养成保持集中注意力和耐心的聆听习惯。
BC 1.2	聆听符合程度的语言材料, 初步养成边听边想的习惯, 并理解内容。	
BC 1.2.1	聆听语言材料, 感知并听辨基本语言特色。	- 语言材料: 童谣、儿歌、广播节目、对话等。 - 语言特色: 中文的声调、节奏和韵律等。
BC 1.2.2	听懂语速适中、发音清晰的简短音频材料, 提取简单信息, 初步感知说话者的基本情绪表达。	例: 听故事时, 学习听明白故事情节, 理解故事主要内容, 提取其中信息, 如人物、时间、地点。

技能二: 说话

学习标准

通过故事角色对话, 初步认识不同的语调和表达方式, 引导学生感受和理解语言在不同语境中的用法。

BC 2.1 在口语互动交流中, 初步培养尊重和聆听他人发言的礼貌意识。

BC 2.1.1* 学习并恰当地使用礼貌用语进行对话, 同时注意不随意打断他人发言。

BC 2.1.2 用简单口语表达自己的需求和喜好, 并对不理解或感兴趣的事物主动提问或发表意见。

BC 2.2 逐步学习口头表达, 培养大胆开口说话, 增强语言表达的自信心。

BC 2.2.1 通过观察图片、实物或所聆听多媒体数码语料, 获取信息, 学习用简单的句子进行表述,

例如:

- 描述图片主要的人或物。
- 描述图片的细节。
- 复述故事。

BC 2.2.2 愿意用简单句子分享个人经历或感受, 逐步养成主动表达的习惯, 增强表达信心。

- 叙说经历过的事件。
- 简单描述自己的观察。

技能三: 阅读

学习标准

BC 3.1 理解生活环境中的图像符号，提升图文辨别能力。

BC 3.1.1* 觉察并认知生活环境中的图像符号的作用。

- 图像：具体的图片或照片事物。
- 符号：简单的、抽象的标志或图形。
- 作用：
 - 引导行为：交通标志、紧急出口标志。
 - 警示与提醒：危险标志。
 - 标识与识别：品牌标志、商标。

BC 3.2 探索与阅读绘本，结合图文，展开想象、理解内容大意，初步体验阅读乐趣。

BC 3.2.1* 展示对图书的基本认知。

- 图书认知：通过触摸、观察和互动，帮助学生认识书的组成部分（封面、封底、页码等），并理解“作者”“绘图者”的角色。
- 翻阅技巧：示范正确的翻书方法（避免撕书、倒翻），鼓励学生自主探索图书。
- 阅读兴趣：提供多样化的适龄图画书，允许学生自由选择并重复阅读，培养阅读愉悦感。
- 语言表达：在共读时引导学生观察画面，用简单问题激发表达。
- 社交互动：创设分享环境，如“故事时间”，鼓励学生和同伴交换图书或复述简单情节。

学习标准

BC 3.2.2 读懂绘本，结合图文提取具体信息，理解故事主要情节和角色行为，有初步的情感体验。

- 对所阅读的绘本内容产生相应的情绪反应，并愿意用表情、动作或简单语言表达对故事的感受，以强化学生对故事的情感体验。
- 引导学生观察和发现绘本图画细节，理解图文之间的联系。例如：指出文字如何描述画面中的场景或人物动作，以帮助学生理解故事的情节与角色。
- 能通过观察故事画面细节，预测可能发生的事情或情节，并尝试用自己的语言和想象创编故事。
- 能依据故事情节进行角色扮演，让学生通过道具、情景模拟、动作、对话再现故事，增强理解和语言运用能力。。

BC 3.3 认读和积累常用字词。初步认识字形、字音、字义，逐步培养识字能力。

BC 3.3.1* 认识汉字演变的基本知识。

让学生初步了解汉字的起源和演变过程。

BC 3.3.2* 认识自己的名字。

BC 3.3.3* 认识基本部首与偏旁。

常见部首与偏旁，如：口、木、讠、日、月、火

BC 3.3.4 通过阅读认识常用汉字，积累词语。

学习标准

BC 3.4 诵读文本，初步感受语言的优美，激发学习语文的兴趣。

BC 3.4.1 通过诵读有趣的儿歌或童诗，初步感受语言的优美感知的韵律、节奏美和不同的声调，激发学习语文的兴趣。

- 让学生轻松地反复诵读，逐步让他们掌握语言的韵律和节奏感，增强对语音、语调的感知能力，激发学习语文的兴趣。

BC 3.4.2 大声跟读简单句子，初步感知从连续的语流中切分出词汇。

语调：声调高低、停顿、音调高低和句子轻重音。

技能四: 书写

学习标准

BC 4.1 发展眼和手的机能, 做好写字前的准备, 养成良好的写字习惯。

BC 4.1.1* 灵活、准确地运用手眼协调能力, 培养正确的握笔姿势、坐姿进行书写。

BC 4.1.2* 认识运笔原则, 能按基本的笔顺规则书写汉字。

- 掌握基本的汉字书写技巧
 - 认识和书写汉字的基本笔画, 如横、竖、撇、捺、点、提、折等。
 - 按正确的笔顺规则书写常见独体字。

BC 4.2 喜欢通过图像、文字作书面表达。

BC 4.2.1 学习观察周遭事物、感受和想象, 通过图文方式进行记录, 初步养成书面表达的兴趣。

从图画到词语, 从词语到短语, 再到简短单句, 逐步发展书面表达兴趣。

评估标准			
		学习表现	说明
BC 1	以良好的态度聆听并理解口语交流，作出适当的反应。 (BC 1.2)	3	学生能够专注地聆听并明白口语指示与问候，培养良好的聆听习惯，作出适当的反应。
		2	学生能够专注地聆听并明白口语指示与问候，但尚未作出适当的反应。
		1	学生能够聆听但缺乏专注力。
BC 2	以口语参与互动，有礼貌地与人沟通。 (BC 2 .1)	3	学生能够以适当的言语，有礼貌地与人交流，并能主动参与团体讨论。
		2	学生能够以适当的言语，有礼貌地与人交流，并在引导下参与团体讨论。
		1	学生能够以适当的言语，有礼貌地与人交流，但尚未能参与团体讨论。

		学习表现	说明
BC 3	能识别阅读媒介中的图像与文字， 能认读和理解已学的汉字，乐于阅读。 (BC 3.2)	3	学生能够认读和理解已学的汉字；能结合图文提取基本的 具体信息，乐于阅读
		2	学生能够认读大部分学过的字词，初步展现对阅读的意愿 和兴趣
		1	学生只能认读小部分学过的常见字词。
BC 4	掌握正确的执笔方法和坐姿，按基 本的笔顺规则书写汉字。 (BC 4.2)	3	学生能够展示正确的执笔方法和坐姿，并按基本笔顺规则 写字。
		2	学生能够展示正确的执笔方法和坐姿，在引导下能按基本 笔顺规则写字。
		1	学生能够展示正确的执笔方法和坐姿，但尚未能按基本笔 顺规则写字。
BC 5	喜欢并尝试作书面表达。 (BC 4.3)	3	学生对写话有兴趣且能用结合图像、符号和文字表达想 法。
		2	学生能够用图像或符号表达想法。
		1	学生能够在引导下用图像或符号表达想法。

கற்றல் துறை	மொழியும் எழுத்தறிவும்
கற்றல் உப துறை	4. தமிழ்மொழி
விளக்கம்	கற்றல் உள்ளடக்கம் இந்த உப துறை, தமிழ்மொழியில் மாணவர்கள் அடிப்படை அறிவும் திறனும் பெறுவதை நோக்கமாகக் கொண்டுள்ளது. மாணவர்கள் கேட்டல், வாசித்தல் திறன்கள்வழி ஒன்றைப் புரிந்து கொள்வதற்கும் பேச்சு, எழுத்துத் திறன்கள்வழி பொருத்தமான முறையில் தொடர்பு கொள்வதற்கும் இது வழிகாண்கிறது. மாணவர்கள் இத்திறன்களை மனமகிழ் கற்றல் கற்பித்தல்வழி அடையும் பொருட்டுச் சிறுவர் பாடல், சந்தப் பாடல், கதை ஆகியவை கற்றல் தரங்களில் ஒருங்கிணைக்கப்பட்டுள்ளன. மொழித்திறன்களின் விளக்கம் பின்வருமாறு: - கேட்டல் திறனில் மாணவர்கள் செவிமடுத்த ஒலிகளை அடையாளங்கண்டு கூறவும் செவிமடுத்த எழுத்துகளை ஒலிக்கவும் செவிமடுத்தவற்றைப் புரிந்து கொண்டு துலங்கவும் அறிந்து கொள்வர். - பேச்சுத் திறனில் மாணவர்கள் சொல், சொற்றொடரைப் பயன்படுத்திப் பண்புடன் பேசவும் அன்றாட உரையாடலில் பங்குபெறவும் அறிந்து கொள்வர். - வாசிப்புத் திறனில் மாணவர்கள் சின்னம், குறியீடு, விவரக் குறிப்பு, வரைகலை, படம் முதலியவற்றைப் புரிந்து கொள்ளவும் எழுத்தின் வடிவம், ஒலி ஆகியவற்றை அடையாளங்காணவும் சொல், சொற்றொடர், எளிய வாக்கியம் ஆகியவற்றை வாசித்துப் புரிந்து கொள்ளவும் அறிந்து கொள்வர். - எழுத்துத் திறனில் மாணவர்கள் எழுத்து, சொல், சொற்றொடர், எளிய வாக்கியம் ஆகியவற்றைப் பார்த்து நல்ல கையெழுத்தில் தூய்மையாக எழுதவும் ஓவியம், குறியீடு அல்லது எழுத்துவழி எண்ணங்களையும் தகவல்களையும் வெளிப்படுத்தவும் அறிந்து கொள்வர்.

இந்த உப துறை இரு பரிமாணங்களைக் கொண்டுள்ளது. ஒன்று பிறரிடைத்தொடர்பு மற்றொன்று பனுவலுக்கிடையிலான தொடர்பு.

குவிவு

1. கேட்டவற்றையும் வாசித்தவற்றையும் புரிந்து கொள்ளுதல்.
2. பேச்சு, எழுத்துவழி தன் எண்ணத்தையும் கருத்தையும் வெளிப்படுத்தத் தமிழ்மொழியைப் பயன்படுத்துதல்.

தகுதிறன்

1. தொடர்பு
பொருத்தமான முறையில் குறியீடுகளையும் சொல், சொற்றொடர்களையும் பயன்படுத்திக் கருத்துப் பரிமாற்றம் செய்வதன்வழி தொடர்பு மேம்படும்.
2. வாழ்நாள் முழுதும் கற்றல்
அடிப்படை மொழித்திறன்களைக் கொண்டு கற்கும் முறை அறிந்து கற்பதன்வழி வாசிப்புக் கலாச்சாரம் மேம்படும்.

கருத்தில் கொள்க: * அடிப்படைக் கற்றல் தரங்கள்

திறன் 1: கேட்டல்

கற்றல் தரம்

குறிப்பு

BT 1.1 செவிமடுத்தவற்றை அடையாளங்கண்டு கூறுவர்.

BT 1.1.1* செவிமடுத்த ஒலிகளை அடையாளங்கண்டு கூறுவர்.

- இயற்கை ஒலி
- செயற்கை ஒலி

BT 1.1.2* செவிமடுத்த எழுத்தைச் சரியாக ஒலிப்பர்.

உயிர் எழுத்து, மெய்யெழுத்து, உயிர்மெய் எழுத்து, ஆய்த எழுத்து

BT 1.1.3* செவிமடுத்த சொல், சொற்றொடர், எளிய வாக்கியம் ஆகியவற்றைச் சரியாக உச்சரிப்பர்.

எடுத்துக்காட்டு:

- கருப்பொருள் அடிப்படையிலான சொல் அல்லது சொற்றொடர் (விலங்கு, பள்ளி, நிறம், வாழ்த்து, முகமன்)
- குறில், நெடில் சொல்

BT 1.2 செவிமடுத்தவற்றைப் புரிந்து கொள்வர்; துலங்குவர்.

BT 1.2.1 சிறுவர் பாடல், சந்தப் பாடல், சிறுவர் கதை ஆகியவற்றைச் செவிமடுத்துப் புரிந்து கொள்வர்.

செவிமடுத்த சிறுவர் பாடல், சந்தப் பாடல், சிறுவர் கதை ஆகியவை தொடர்பான கேள்விகளுக்குப் பதிலளித்தல்

கற்றல் தரம்

BT 1.2.2* செவிமடுத்த கேள்வி, வேண்டுகோள், கட்டளை ஆகியவற்றுக்கு ஏற்பத் துலங்குவர்.

எடுத்துக்காட்டு:

- கேள்வி (நீ நலமாக இருக்கிறாயா?, உனக்குப் பிடித்த நிறம் என்ன?)
- வேண்டுகோள் (தயவு செய்து வரிசையில் நில்., தயவு செய்து மெதுவாகப் பேசுங்கள்.)
- கட்டளை (சத்தம் போடாதே!, எழுந்து நில்!)

BT 1.2.3* பொருள்கள், அன்றாட நடவடிக்கை, நிகழ்ச்சி, சிறுவர் கதை ஆகியவற்றின் விளக்கத்தைச் செவிமடுத்துப் புரிந்து கொண்டு துலங்குவர்.

எடுத்துக்காட்டு:

- பொருள்கள் (வடிவம், நிறம், அமைப்பு)
- அன்றாட நடவடிக்கை (காலை முதல் இரவு வரை)
- நிகழ்ச்சி (இடம், நோக்கம்)
- சிறுவர் கதை (போலித்தம்)

திறன் 2: பேச்சு

கற்றல் தரம்

BT 2.1 தகவல் பரிமாற்றம் செய்வர்.

BT 2.1.1* சொல்லையும் சொற்றொடரையும் பயன்படுத்திப் பண்புடன் தெளிவாகப் பேசுவர்.

விருப்பம், தேவை, உணர்வு, கருத்து முதலியவற்றை வெளிப்படுத்துதல்

BT 2.1.2 அன்றாட உரையாடலில் பங்குபெறுவர்.

- சுய அறிமுகம்
- முகமன் கூறுதல்
- பாராட்டுத் தெரிவித்தல்
- ன்றி தெரிவித்தல்
 - பண்புடன் பேசுதல்
 - பொருத்தமான முகபாவனை/சைகை

BT 2.1.3 சிறுவர் பாடல், சந்தப் பாடல் ஆகியவற்றைப் பாடுவர்.

BT 2.1.4 கதை கூறுவர்.

- சிறுவர் கதை, வினோதக் கதை, நன்னெறிக் கதை, நீதிக்கதை
- கேட்ட, படித்த அல்லது பார்த்த கதை

திறன் 3: வாசிப்பு

கற்றல் தரம்

குறிப்பு

BT 3.1 புத்தகத்தை முறையாகக் கையாள்வர்.

BT 3.1.1* சின்னம், குறியீடு, விவரக் குறிப்பு ஆகியவற்றைப் புரிந்து கொள்வர்.

எடுத்துக்காட்டு:

- சின்னம் (நிறுவனம்)
- குறியீடு (பாதுகாப்பு, சாலை விதிமுறை தொடர்பான குறி)
- விவரக் குறிப்பு (பொருள், பொட்டலம்)

BT 3.1.2 புத்தகத்தின் அடிப்படை அம்சத்தையும் கவனமாகக் கையாளும் முறையையும் அறிவர்.

- முன்/பின் அட்டை
- தலைப்பு, எழுத்தாளர், உள்ளடக்கம், பக்கம்

BT 3.1.3* வரைகலைகளையும் படங்களையும் புரிந்து கொள்வர்.

- வரைகலை: கேலிச்சித்திரம், ஓவியம்
- படம்: நிழற்படம்

BT 3.1.4 புத்தகத்தைச் சரியான முறையில் வாசிப்பர்.

- கண்களுக்கும் எழுத்துக்குமான தூரம்
- முதல் பக்கத்திலிருந்து வாசித்தல்
- இடமிருந்து வலம் வாசித்தல்
- மேலிருந்து கீழாக வரிசைக்கிரமமாக வாசித்தல்

கற்றல் தரம்

BT 3.2 வாசித்துப் புரிந்து கொள்வர்.

BT 3.2.1* எழுத்தின் வடிவம், ஒலி ஆகியவற்றை அடையாளங்காண்பர்.

உயிர் எழுத்து, மெய்யெழுத்து, உயிர்மெய் எழுத்து, ஆய்த எழுத்து

BT 3.2.2* சொல்லை வாசித்துப் புரிந்து கொள்வர்.

- ஓரெழுத்துச் சொல்
- ஈரெழுத்துச் சொல்
- மூவெழுத்துச் சொல்

BT 3.2.3* சொற்றொடர், எளிய வாக்கியம் ஆகியவற்றை வாசித்துப் புரிந்து கொள்வர்.

எடுத்துக்காட்டு:

- சொற்றொடர் (பெரிய வீடு, கடல் ஆமை)
- எளிய வாக்கியம் (இது பெரிய வீடு., அது கடல் ஆமை.)

BT 3.2.4 பல்வகை ஊடகம்வழி படித்த, பார்த்த கதையைப் புரிந்து கொண்டு துலங்குவர்.

எடுத்துக்காட்டு:

- அச்சப் பனுவல் (அறிவிப்பு அட்டை, மின் அட்டை, கதை, சுவரொட்டி)
- மின்னியல் பனுவல் (நிழற்படம், காணொலி, கேலிச்சித்திரம்)
- வினாச் சொல்லைப் பயன்படுத்திக் கேள்வி கேட்டல்
- போலித்தம் செய்தல்

திறன் 4: எழுத்து

கற்றல் தரம்

BT 4.1 எழுதுவதற்கான ஆயத்தநிலைப் பயிற்சிகள் செய்வர்.

BT 4.1.1* கை, விரல் ஆகியவற்றின் மென் இயக்கக் கட்டுப்பாட்டுடன் எழுதுகோலைச் சரியாகப் பயன்படுத்துவர்.

BT 4.1.2* முறையாக அமர்ந்து எழுதுகோலைச் சரியாகப் பிடித்து எழுதுவர்.

கை, கண் ஆகியவற்றை ஒருங்கிணைக்கும் பயிற்சி (கிறுக்குதல், வழிகாட்டிக் கோடுகள்மீது அல்லது புள்ளிகளை இணைத்து எழுதுதல், வண்ணமிடுதல், வரைதல்)

BT 4.1.3 கொம்பு, வளைவு, சுழி, விலங்கு உள்ளடங்கிய தமிழ் எழுத்துக்கேற்ற கோலங்கள் வரைவர்.

BT 4.2 அடிப்படை எழுத்துத் திறனைத் தொடர்பாடலுக்காகப் பயன்படுத்துவர்.

BT 4.2.1* எழுத்து, சொல், சொற்றொடர், எளிய வாக்கியம் ஆகியவற்றைப் பார்த்து எழுதுவர்.

கற்றல் தரம்

- BT 4.2.2* சொல், சொற்றொடர், எளிய வாக்கியம்
ஆகியவற்றைப் பார்த்து நல்ல கையெழுத்திலும்
தூய்மையாகவும் எழுதுவர்.
- BT 4.2.3 ஓவியம், குறியீடு அல்லது எழுத்துவழி
எண்ணங்களையும் தகவல்களையும் வெளிப்படுத்துவர்.
- அளவு, இடைவெளி, வரிவடிவம்

தர அடைவு			
		அடைவுநிலை	விவரிப்பு
BT 1	சூழலுக்கு ஏற்பச் செவிமடுத்தவற்றைப் புரிந்து கொண்டு சரியாகத் துலங்குவர். (BT 1.1, BT 1.2)	3	மாணவரால் பல்வேறு சூழல்களில் செவிமடுத்தவற்றைப் புரிந்து கொண்டு சரியாகத் துலங்க இயலும்.
		2	மாணவரால் குறிப்பிட்ட சூழல்களில் மட்டுமே செவிமடுத்தவற்றைப் புரிந்து கொண்டு சரியாகத் துலங்க இயலும்.
		1	மாணவரால் செவிமடுத்தவற்றைப் புரிந்து கொண்டு ஓரளவு துலங்க இயலும்.
BT 2	பல்வேறு சூழல்களில் பண்புடன் உரையாடுவர். (BT 2.1)	3	மாணவரால் பல்வேறு சூழல்களில் பண்புடன் உரையாட இயலும்.
		2	மாணவரால் குறைந்த வழிகாட்டலுடன் குறிப்பிட்ட சூழல்களில் உரையாட இயலும்.
		1	மாணவரால் அதிக வழிகாட்டலுடன் மட்டுமே உரையாட இயலும்.

		அடைவுநிலை	விவரிப்பு
BT 3	வாசித்தவற்றைப் புரிந்து கொள்வர். (BT 3.2)	3	மாணவரால் வாசித்தவற்றைத் தெளிவாகப் புரிந்து கொள்ள இயலும்.
		2	மாணவரால் குறைந்த வழிகாட்டலுடன் வாசித்தவற்றைப் புரிந்து கொள்ள இயலும்.
		1	மாணவரால் அதிக வழிகாட்டலுடன் மட்டுமே வாசித்தவற்றைப் புரிந்து கொள்ள இயலும்.
BT 4	பொருத்தமான முறையில் எண்ணங்களையும் தகவல்களையும் வெளிப்படுத்துவர். (BT 4.2)	3	மாணவரால் எளிய வாக்கியத்தைப் பயன்படுத்தி எண்ணங்களையும் தகவல்களையும் முறையாக வெளிப்படுத்த இயலும்.
		2	மாணவரால் பொருத்தமான சொல், சொற்றொடரைப் பயன்படுத்தி எண்ணங்களையும் தகவல்களையும் வெளிப்படுத்த இயலும்.
		1	மாணவரால் ஓவியம் அல்லது குறியீடுகளைப் பயன்படுத்தி எண்ணங்களையும் தகவல்களையும் வெளிப்படுத்த இயலும்.

சொற்பட்டியல்

அ
அறை
அங்கு
அவர்
அவள்
அவன்
அன்பு
அப்பா
அம்மா
அணில்
அறம்
அத்தை
அடுப்பு
அண்ணன்
அக்காள்
அன்னாசி
அழிப்பான்

ஆ
ஆடி
ஆடு
ஆறு
ஆணி
ஆசை
ஆடை
ஆமை
ஆப்பிள்

ஆரஞ்சு
ஆசிரியர்

இ
இடி
இசை
இலை
இங்கு
இடம்
இரவு
இவர்
இவள்
இவன்
இறகு
இஞ்சி
இரண்டு
இனிப்பு

ஈ
ஈ
ஈரம்
ஈசல்

உ
உடை
உதடு
உப்பு

உதவி
உடல்
உணவு

ஊ
ஊசி
ஊதா
ஊதல்
ஊஞ்சல்
ஊறுகாய்

எ
எடு
எலி
எண்
எட்டு
எங்கு
எருமை
எழுதுகோல்

ஏ
ஏறு
ஏடு
ஏழு
ஏணி

ஐ
ஐயா
ஐயர்
ஐந்து
ஐப்பசி
ஐம்பது

ஒ
ஒலி
ஒளி
ஒட்டு
ஒன்று
ஒன்பது
ஒட்டகம்

ஓ
ஓடு
ஓசை
ஓட்டை

ஔ
ஔவை

க
கடை
கண்
கல்

கடல்
கதவு
கத்தும்
கட்டு
கயிறு
கன்று
கவலை
கசப்பு
கடவுள்
கப்பல்
கரும்பு
கர்ஜிக்கும்
கறுப்பு
கட்டடம்
கனைக்கும்
கழிப்பறை
கடிகாரம்

கா
கால்
காடு
காசு
காது
காலை
காகம்
காரம்
காற்று

காய்கறி

கி
கிளி
கிணறு
கிழமை

கீ
கீரி
கீரை

கு
குதி
குடை
குகை
குயில்
குரல்
குட்டை
குதிரை
குப்பை
குறைவு
குரங்கு
குரைக்கும்
குளியல்
குடும்பம்

கூ
கூடை
கூண்டு

கெ
கெண்டை

கே
கேணி
கேள்வி

கை
கை

கொ
கொடி
கொடு
கொக்கு
கொய்யா

கோ
கோழி
கோபம்
கோயில்

ச

சனி
சடை
சட்டி
சங்கு
சங்கிலி
சட்டை
சதுரம்
சத்தம்
சக்கரம்

சா

சாவி
சாலை

சி

சினம்
சிறுமி
சிங்கம்
சிறிய
சிரிப்பு
சிவப்பு
சிறுவன்
சிறற்பா
சின்னம்மா

சீ

சீப்பு
சீருடை
சீறும்

சு

சுத்தம்

சூ

சூரியன்

செ

செடி
செதில்

சே

சேலை
சேவல்

சை

சைகை

சொ

சொல்

சோ

சோறு
சோளம்

ஞா

ஞாயிறு

த

தடி
தலை
தண்டு
தமிழ்
தம்பி
தட்டு
தங்கை
தந்தம்
தங்கம்
தக்காளி
தண்ணீர்

தா

தா
தாடி
தாய்
தாளம்
தாத்தா
தாமரை

தி

திடல்
திங்கள்

தீ

தீ
தீபம்
தீபாவளி

து

துணி
துன்பம்

தூ

தூய்மை

தெ

தென்னை

தே

தேன்
தேங்காய்

தை

தை

தொ

தொப்பி

தோ

தோடு
தோசை

ந

நரி
நடு
நகம்
நன்றி
நண்டு
நத்தை
நட்சத்திரம்

நா

நாய்
நாடு
நான்
நாள்
நாகம்
நாக்கு
நான்கு
நாற்காலி

நி

நிலா
நிறம்

நீ

நீர்
நீலம்

நு

நுரை

நூ

நூல்

நெ

நெற்றி
நெருப்பு

நே

நேரம்
நேற்று

ப

பசி
படி
பல்
படு
பச்சை
படகு
பட்டு
பணம்
பயம்
பலம்
பழம்
பட்டம்
பட்டாசு
பள்ளிக்கூடம்

பா

பாடு
பால்
பாட்டி
பாம்பு

பி

பிழை
பிட்டு
பிராணி
பிளிரும்

பு

புலி
புழு
புகை
புதன்
புட்டி
புடவை
புளிப்பு

பூ

பூ
பூனை
பூமி
பூட்டு

பெ
பெண்
பெட்டி
பென்சில்
பெரியப்பா
பெரியம்மா

பே
பேனா
பேருந்து

பை
பை

பொ
பொட்டு
பொருள்
பொங்கல்

போ
போ

ம
மடி
மண்
மழை
மயில்
மரம்
மலர்

மணல்
மஞ்சள்
மன்னிப்பு

மா
மான்
மாடி
மாமா
மாலை

மி
மிளகாய்
மிட்டாய்

மீ
மீன்
மீசை

மு
முடி
முகம்
முயல்
முதுகு
முட்டை
முதலை

மூ
மூளை
மூச்சு

மூன்று
மூக்கு
மூட்டை

மெ
மெத்தை

மே
மேடு
மேசை
மேகம்

மை
மை
மைனா

மொ
மொட்டு

யா
யானை

ர
ரயில்
ரம்பம்

ரா
ராணி

ரு
ருசி

ல
லட்டு

வ
வலி
வலை
வடை
வயது
வண்டு
வரிசை
வட்டம்
வணக்கம்

வா
வா
வால்
வாய்
வாத்து
வாழைப்பழம்

வி
விடை
விரல்
விறகு
வியாழன்
விளக்கு

வீ
வீடு

வெ
வெள்ளி
வெயில்
வெள்ளை

வே
வேகம்

BIDANG PEMBELAJARAN KOGNITIF

BIDANG PEMBELAJARAN	KOGNITIF
PENERANGAN	KANDUNGAN PEMBELAJARAN Bidang pembelajaran ini merujuk kepada proses pemikiran untuk memperoleh dan memproses maklumat dalam persekitaran. Dalam proses ini, murid meneroka, mengumpul dan mengurus maklumat, seterusnya membina pengetahuan dan idea baharu. Sepanjang pembelajaran, murid berdepan dengan pelbagai cabaran. Melalui usaha mengatasi cabaran dan menyelesaikan masalah, murid belajar menyesuaikan dan menukar maklumat yang diperoleh kepada pengetahuan dan kemahiran baharu yang boleh dimanfaatkan pada masa hadapan. Penguasaan bidang pembelajaran ini adalah melalui tiga kemahiran seperti berikut: - Mengumpul maklumat; - Mengurus maklumat; dan - Menyelesaikan masalah. Tiga kemahiran ini dipelajari melalui tiga dimensi iaitu matematik dalam kehidupan harian, kejadian alam dan hasil warisan. FOKUS - Mengembangkan sikap ingin tahu dan minat murid untuk meneroka tentang dunia di sekeliling mereka. - Menunjukkan kebolehan berfikir secara sistematik. - Bersedia berinteraksi dan berkongsi maklumat dengan orang lain serta bekerjasama untuk menyelesaikan masalah.



KOMPETENSI

1. Kemahiran Berfikir
Meneroka dan memahami pelbagai maklumat, membuat hubung kait antara maklumat dengan persekitaran serta menyelesaikan masalah harian.
2. Fasih Digital
Kesedaran keselamatan tentang persekitaran teknologi dan penggunaan peranti digital dalam pembelajaran.
3. Literasi Pelbagai
Memperolehi pelbagai maklumat menggunakan pelbagai mod dan medium dalam situasi yang berbeza.

Catatan: * Kemahiran Asas

KEMAHIRAN 1: MENGUMPUL MAKLUMAT		
STANDARD PEMBELAJARAN		
		<u>Nota</u>
KF 1.1	Mengumpul maklumat matematik dalam kehidupan harian.	
KF 1.1.1*	Memadan dan membandingkan objek dalam persekitaran.	• Padankan pasangan yang sama (kasut, stoking, sarung tangan, anting-anting) dan tidak sama (sudu dan garpu, cawan dan piring, baju dan seluar) • Banding kuantiti (banyak, sedikit atau sama) • Banding saiz (besar–kecil, tinggi–rendah, panjang–pendek) • Banding jisim (berat–ringan)
KF 1.1.2*	Mengenal nombor.	• Nama dan simbol nombor 0 hingga 9. • Tulis nombor dalam angka dan perkataan dengan cara yang betul. • Membilang nombor 1 hingga 50 (gunakan bahan mawjud dan bergambar untuk memperkenalkan nombor).

STANDARD PEMBELAJARAN

Contoh:
Membilang arnab di kebun.



Bilang: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Sebut: 7 ekor arnab

- Memadankan kumpulan objek dengan nombor.
- Memperkenalkan sifar '0' selepas menguasai kemahiran membilang hingga 9.

Contoh:



Saya ada 3 biskut.



Saya tiada biskut.

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 1.1.3* Memahami nombor dalam persekitaran.

- Membilang secara tertib menaik dan tertib menurun dalam lingkungan 10.
- Bilang siri nombor sepuluh-sepuluh secara tertib menaik dan menurun sehingga 100.

Simbol nombor dalam persekitaran mempunyai maksud yang tertentu seperti:

- nombor rumah menunjukkan kedudukan.
- nombor pada jam melambangkan waktu.
- nombor yang terdapat pada termometer digital menunjukkan suhu.
- nombor pada wang kertas menunjukkan nilai wang.
- nombor butang lif menunjukkan aras.

KF 1.1.4* Mengetahui kedudukan objek dalam ruang.

Kedudukan objek dalam ruang iaitu atas, bawah, depan, belakang, luar dan dalam.

KF 1.1.5* Mengecam dan menamakan bentuk objek di persekitaran.

- Bentuk tiga dimensi ialah silinder, kubus, kuboid, sfera dan piramid.
- Bentuk dua dimensi ialah segi empat sama, segi empat tepat, segi tiga dan bulatan.
- Guru digalakkan untuk memperkenalkan bentuk tiga dimensi terlebih dahulu.

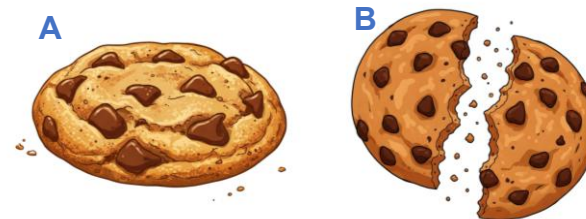
STANDARD PEMBELAJARAN

KF 1.1.6* Menyedari konsep ketekalan dalam kehidupan seharian.

Konsep ketekalan merujuk kepada pemahaman murid terhadap sifat objek seperti kuantiti, isipadu dan jisim tetap kekal sama walaupun rupa atau bentuknya telah berubah, selagi tiada objek ditambah atau dibuang.

Contoh 1:

- Murid diberikan dua keping biskut.
Gambar A: Sekeping biskut penuh.
Gambar B: Sekeping biskut yang telah dipatahkan kepada dua atau tiga bahagian (lakukan di hadapan murid supaya dia tahu biskut itu asalnya satu keping).



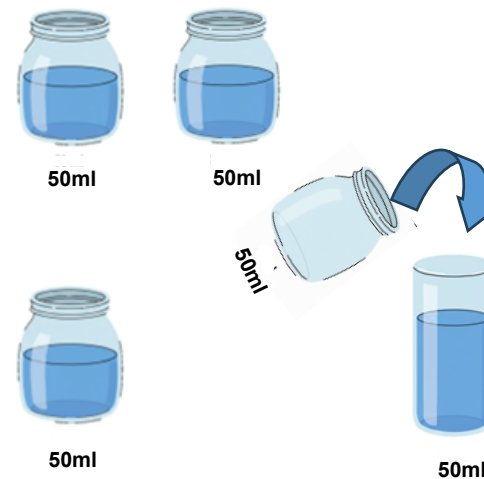
- Murid ditanya, "Adakah biskut A dan B sama?"
- **Jika murid menjawab B** (biskut yang dipatahkan) lebih banyak. Ini mungkin menunjukkan bahawa mereka belum memahami konsep ketekalan dan menganggap lebih bahagian bermaksud lebih banyak.

STANDARD PEMBELAJARAN

- **Jika murid menjawab kedua-duanya sama.** Ini menunjukkan pemahaman bahawa kuantiti biskut kekal sama walaupun bentuk atau bilangannya berubah.

Contoh 2:

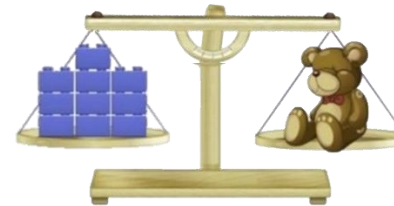
Tunjuk kepada murid 3 bekas berlainan saiz yang telah diisikan dengan kuantiti air yang sama. Murid diminta bandingkan 3 bekas tersebut. Murid membuat pemerhatian bahawa walaupun air dipindahkan ke dalam bekas yang berlainan, isipadunya tetap sama.



STANDARD PEMBELAJARAN

KF 1.1.7* Mengukur objek di persekitaran menggunakan unit bukan piawai.

- Gunakan unit bukan piawai untuk mengukur panjang, isipadu, jisim, luas dan masa. Contoh:



KF 1.1.8 Memahami masa dalam konteks kehidupan harian.

- Mengukur dan membandingkan objek menggunakan unit bukan piawai.
- Masa dalam sehari (pagi, tengah hari, petang dan malam)
- Urutan peristiwa sehari dan hubung kait dengan masa.
- Jam analog
- Hari dalam seminggu
- Bulan dalam setahun
- Memahami masa dalam konteks kehidupan seharian bagi murid adalah penting untuk membantu mereka menjalani kehidupan harian dengan berkesan dan teratur.

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 1.2 Mengumpul maklumat tentang kejadian alam.

KF 1.2.1 Meneroka kejadian alam.

- Kejadian alam termasuk:
 - Alam hidupan (haiwan, tumbuhan, manusia)
 - Alam bahan (bahan yang larut dalam air, bahan yang menyerap air, tenggelam timbul)
 - Alam fizikal (magnet, cahaya, bayang-bayang)
 - Bumi dan angkasa (tanah, cuaca, sistem suria)
- Kemahiran proses sains merangkumi:
 - Memerhati - menggunakan deria penglihatan, pendengaran, sentuhan, rasa atau bau untuk mengumpul maklumat tentang objek dan fenomena.
 - Mengelas - membuat pemerhatian untuk mengasing dan mengumpulkan objek atau fenomena berdasarkan ciri yang sama.
 - Mengukur - membuat pemerhatian secara kuantitatif dengan menggunakan unit bukan piawai. Unit bukan piawai ialah sebarang ukuran yang digunakan sebagai unit rujukan.

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 1.2.2 Memerhatikan perubahan kejadian alam.

- Meramal - membuat jangkaan tentang sesuatu peristiwa berdasarkan pemerhatian dan pengalaman yang lalu.
- Berkomunikasi - menerima, memilih, menyusun dan mempersembahkan maklumat atau idea dalam bentuk tulisan, lisan, jadual, graf, rajah atau model.

Contoh:

Murid memerhati, memahami dan bertanya soalan tentang kitaran hidup tumbuhan atau haiwan.

KF 1.2.3 Merekod maklumat tentang kejadian alam dalam bentuk lukisan, simbol dan tulisan secara digital dan bukan digital.

Contoh:

Rekod perubahan cuaca dalam carta secara digital atau bukan digital (lukisan, simbol).

CUACA MINGGU INI				
ISNIN	SELASA	RABU	KHAMIS	JUMAAT
				
CERAH	CERAH	MENDUNG	HUJAN	BERANGIN

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 1.3 Mengumpul maklumat tentang hasil warisan.

KF 1.3.1 Memerhatikan ciri-ciri objek dalam kehidupan di persekitaran.

Contoh:

Warna, bentuk, saiz, tekstur, berat, bunyi, rasa, bau

KF 1.3.2 Merekod pelbagai maklumat hasil warisan dalam kehidupan di persekitaran dalam bentuk lukisan, simbol dan tulisan secara digital atau bukan digital.

Murid dibimbing untuk bertanya soalan dan mengumpul maklumat tentang:

- bangunan bersejarah seperti reka bentuk, bahan binaan dan kegunaan.
- reka bentuk, material dan corak pakaian.

KF 1.3.3 Mengenal dan mengetahui fungsi peranti digital dalam pengumpulan maklumat.

Contoh:

Fungsi utama telefon dahulu adalah panggilan suara terhad, berbanding telefon bimbit kini sebagai alat pelbagai fungsi. Pengguna dahulu bergantung kepada direktori dan talian tetap, berbeza dengan pengguna kini yang mempunyai akses maklumat dan komunikasi tanpa batas.

KEMAHIRAN 2: MENGURUS MAKLUMAT

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 2.1 Mengurus maklumat matematik dalam persekitaran.

KF 2.1.1* Menyedari dan menyusun objek di persekitaran mengikut urutan.

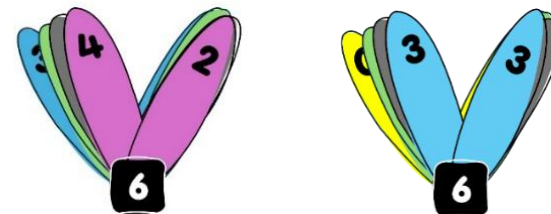
Urutan berdasarkan nilai dan saiz.

KF 2.1.2* Membina pola dengan menggunakan objek di persekitaran.

Contoh:
Perhati dan terangkan pola di persekitaran seperti susunan jubin, *zebra-crossing*, corak baju, nota muzik, susunan meja dan kerusi.

KF 2.1.3 Menyatakan kombinasi nombor dalam lingkungan sepuluh.

Contoh:
Kombinasi nombor untuk 6 ialah:
0 dan 6, 1 dan 5, 2 dan 4, 3 dan 3, 4 dan 2, 5 dan 1, 6 dan 0



STANDARD PEMBELAJARAN

KF 2.1.4 Melakukan operasi tambah dan tolak dalam lingkungan 18 (fakta asas).

- Perkenalkan konsep operasi tambah dalam lingkungan 10 dengan menggunakan bahan maujud.

Contoh 1:

Murid A ada 3 biji pisang.

Murid B ada 2 biji pisang.

Berapakah jumlah pisang yang Murid A dan B ada?



Pisang Murid A



Pisang Murid B

Contoh 2:

Saya ada 1 biji bola.

Murid B beri 2 biji bola kepada saya.

Berapakah bola saya semuanya?



Bola saya

Bola Murid B

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 2.1.5 Menggunakan bentuk geometri untuk menghasilkan reka bentuk secara kreatif.

- Perkenalkan konsep operasi tolak dalam lingkungan 10 dengan menggunakan bahan maujud.

Contoh:

Saya ada 6 biji belon. 4 belon telah pecah. Berapakah baki belon saya?



- Tulis ayat matematik tambah dan tolak.
- Penyelesaian masalah operasi tambah dan tolak.
- Hasilkan corak menggunakan bentuk dua dimensi.
- Hasilkan binaan menggunakan bentuk tiga dimensi, termasuk penghubung dan lingkungan.

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 2.1.6* Menggunakan gambar atau simbol untuk mewakili kuantiti atau kekerapan sesuatu perkara atau objek dalam bentuk carta secara digital atau bukan digital.

- Contoh:
Murid ingin mengetahui jenis buah-buahan yang digemari oleh kawan-kawan dalam kelas. Guru membimbing murid untuk mengumpul dan menyusun maklumat dalam bentuk carta untuk mengetahui buah-buahan yang paling digemari.

BUAH-BUAHAN YANG DIGEMARI OLEH MURID PRASEKOLAH CEKAP		
	ANGGUR	 
	EPAL	   
	OREN	  
	TEMBIKAI	    

KF 2.2 Membuat hubung kait antara maklumat berkaitan kejadian alam.

KF 2.2.1 Mengelas tumbuhan dan haiwan mengikut ciri.

Contoh:

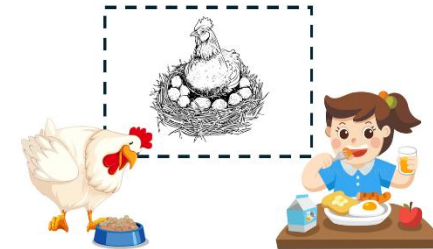
- haiwan - makanan utama, habitat dan saiz
- tumbuhan - tekstur, bentuk, warna, bau, saiz

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 2.2.2 Memahami hubungan antara kejadian alam dengan manusia.

Contoh:

Teroka kitaran hidup haiwan dan tumbuhan serta rantai makanan. Murid dapat mengenal keperluan makanan bagi haiwan; dan haiwan juga sebagai sumber makanan bagi manusia atau haiwan lain.



Misalnya ayam perlukan bijirin (makanan) untuk hidup, ayam juga membekalkan telur dan daging (sumber makanan) kepada manusia dan haiwan lain.

KF 2.2.3 Berkomunikasi untuk menyampaikan idea dan dapatan pemerhatian.

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 2.3 Membuat hubung kait antara maklumat hasil warisan.

KF 2.3.1 Mengelas objek di persekitaran mengikut ciri dan fungsinya.

Contoh:
Murid mengelaskan kenderaan mengikut ciri:

- 4 roda - kereta, lori



- 2 roda - basikal, motosikal



STANDARD PEMBELAJARAN

KF 2.3.2 Memahami hubungan antara objek di persekitaran dengan kehidupan.

Contoh:



Pada zaman dahulu, kereta lembu digunakan untuk mengangkut orang dan barang. Kini, pengangkutan seperti kereta api dan lori telah menggantikannya kerana lebih menjimatkan masa dan lebih efisien.

KF 2.3.3 Memahami wang Malaysia.

- Ciri-ciri wang Malaysia (wang syiling dan wang kertas).
- Nilai mata wang.
- Penggunaan wang dalam pelbagai aktiviti seperti simulasi jual beli, menabung dan menderma.
- Guru juga boleh memperkenalkan wang dalam bentuk bukan fizikal seperti kupon dan *e-wallet*.

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 2.3.4 Menggunakan peranti digital dengan selamat.

- Pendedahan penggunaan peranti digital seperti telefon bimbit, komputer dan kamera dalam proses pembelajaran.
- Pendedahan tentang etika penggunaan peranti digital, seperti had waktu layar (screen time), menjaga keselamatan dan privasi.

KEMAHIRAN 3: MENYELESAIKAN MASALAH

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 3.1 Bekerjasama dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan seharian.

KF 3.1.1 Mengambil tindakan untuk menyelesaikan sesuatu masalah.



Contoh situasi:

Semasa bermain dengan blok kayu, murid menyedari binaan yang belum siap perlu dikemaskan kerana menghalang laluan.

Contoh penyelesaian:

Murid berbincang dan memutuskan untuk membina di atas kertas kotak yang keras dan besar agar mudah dialihkan ke tempat yang tidak menghalang laluan. Ini membolehkan mereka menyambung semula pembinaan di kemudian hari.

STANDARD PEMBELAJARAN

KF 3.1.2 Membuat refleksi tentang proses penyelesaian masalah.

- Langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah:
 - i. Mengenal pasti masalah.
 - ii. Menjana idea untuk menyelesaikan masalah.
 - iii. Melaksanakan tindakan penyelesaian masalah.
- Murid digalakkan untuk bekerjasama dengan orang lain semasa menyelesaikan masalah.

STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
KF 1	Menyusun maklumat matematik dalam persekitaran berdasarkan ciri dan mencari perkaitan antara ciri tersebut. (KF 1.1, KF 2.1)	3	Murid boleh menyusun maklumat dalam persekitaran berdasarkan ciri-ciri tertentu dan boleh memerihalkan pengelasan tersebut.
		2	Murid boleh membanding beza dan membuat urutan berdasarkan ciri-ciri tertentu dalam persekitaran.
		1	Murid boleh mengelaskan maklumat dalam persekitaran berdasarkan ciri-ciri tertentu.
KF 2	Memahami hubungan konsep nombor dengan kuantiti dalam kehidupan harian. (KF 1.1, KF 2.1)	3	Murid boleh menyelesaikan operasi tambah dan tolak dalam situasi harian.
		2	Murid boleh menyatakan bilangan dari gabungan dua himpunan objek atau baki apabila sesuatu objek dikeluarkan dari satu himpunan.
		1	Murid boleh membilang objek.

		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
KF 3	Menunjukkan sifat ingin tahu dan minat untuk meneroka. (KF 1.1, KF 1.2, KF 1.3, KF 2.1, KF 2.2, KF 2.3, KF 3.1)	3	Murid boleh bertanya soalan serta mencuba pelbagai cara dan bahan untuk mencari jawapan bagi masalah yang ditemui.
		2	Murid boleh bertanya soalan dan berani mencuba perkara baharu.
		1	Murid boleh bertanya soalan tentang perkara baharu yang diminati.
KF 4	Menganalisis maklumat yang diperolehi untuk mengenal pasti punca kejadian alam. (KF 1.2, KF 2.2)	3	Murid boleh memahami fenomena alam dan dapat menjelaskan punca kejadian alam.
		2	Murid boleh memerhati dan menyatakan faktor penyebab kejadian alam.
		1	Murid boleh memerhati dan menyatakan kejadian alam.
KF 5	Membuat hubung kait antara hasil warisan dengan kehidupan. (KF 1.3, KF 2.3)	3	Murid boleh menjelaskan hubung kait antara ciri-ciri hasil warisan dengan kehidupan.
		2	Murid boleh membanding beza ciri-ciri hasil warisan dalam persekitaran.
		1	Murid boleh memerhati dan menyatakan ciri-ciri hasil warisan dalam persekitaran.

		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
KF 6	Mempamerkan kemampuan menyelesaikan masalah harian berdasarkan maklumat yang diperolehi. (KF 3.1)	3	Murid boleh menyelesaikan masalah harian secara bekerjasama dengan orang lain.
		2	Murid boleh menyelesaikan masalah dalam tugas pembelajaran.
		1	Murid boleh mencetus idea untuk menyelesaikan masalah tertentu.
KF 7	Mengendalikan peranti digital dengan selamat dan bertanggungjawab. (KF 1.3, KF 2.3)	3	Murid boleh menggunakan peranti digital untuk mengumpul dan mengurus maklumat dengan selamat serta bertanggungjawab.
		2	Murid boleh menjelaskan cara menggunakan peranti digital dengan selamat.
		1	Murid boleh menamakan peranti digital yang terdapat di persekitaran.

GLOSARI

PERKATAAN/ISTILAH

MAKSUD

bentuk dua dimensi	bentuk yang mempunyai panjang dan lebar.
bentuk tiga dimensi	bentuk yang mempunyai panjang, lebar dan kedalaman.
fakta asas tambah	fakta asas tambah melibatkan penambahan dua nombor satu digit dan hasil tambah terbesar ialah 18.
fakta asas tolak	fakta asas tolak melibatkan penolakan nombor 1 digit daripada nombor 1 digit atau 2 digit dan hasil tolaknya ialah nombor 1 digit.
hasil warisan	merujuk kepada objek yang diguna dalam kehidupan harian seperti peralatan/perkakasan, bangunan, kenderaan, monumen, pakaian, aksesori.
kejadian alam	merujuk kepada peristiwa atau proses yang dapat diperhatikan yang berlaku di dunia semula jadi tanpa campur tangan manusia seperti haiwan, tumbuhan, cuaca, suhu, pasir, batu, cahaya dan bayang-bayang.
ketekalan	ketekalan merujuk kepada keupayaan pemikiran logik yang membolehkan seseorang menentukan bahawa panjang, jisim, kuantiti dan isipadu akan tetap sama walaupun diletakkan, disusun atau diatur di tempat atau keadaan yang berbeza.
lingkungan	sempadan (garisan dan lain-lain) yang mengelilingi sesuatu.
penghubung	alat yang digunakan untuk menghubungkan.
pola	sesuatu bentuk yang terbina secara urutan yang teratur.

Catatan: Maksud perkataan dalam glosari ini adalah bagi penggunaan dalam dokumen kurikulum ini sahaja.

BIDANG PEMBELAJARAN KREATIVITI DAN ESTETIKA

BIDANG PEMBELAJARAN	KREATIVITI DAN ESTETIKA
PENERANGAN	KANDUNGAN PEMBELAJARAN Bidang pembelajaran ini memberi peluang kepada murid menikmati dan meluahkan perasaan, berkongsi idea tentang diri dan apresiasi seni di sekeliling melalui seni visual, muzik dan gerakan serta drama. Murid juga dapat membuat penerokaan menggunakan kesemua deria bagi meningkatkan daya imaginasi dan kreativiti. Penguasaan bidang pembelajaran ini adalah melalui tiga kemahiran seperti berikut: - Eksplorasi; - Ekspresi; dan - Apresiasi. Tiga kemahiran ini dipelajari melalui dua dimensi, iaitu afektif dan medium seni. FOKUS - Meneroka dan mengekspresikan idea melalui hasil seni. - Meningkatkan kreativiti melalui nyanyian, permainan alat muzik dan ekspresi diri melalui pergerakan. - Mengekspresi emosi dan berimaginasi melalui watak yang dilakonkan. - Menghargai karya seni di sekeliling mereka.



KOMPETENSI

1. Komunikasi
Berinteraksi dan meluahkan idea melalui pelbagai medium seni dan berkongsi pengalaman.
2. Literasi Pelbagai
Menghargai karya seni dan warisan seni budaya.
3. Kemahiran Berfikir
Berimaginasi dan menjana idea dalam menghasilkan karya seni.

KEMAHIRAN 1: EKSPLORASI

STANDARD PEMBELAJARAN

Nota

KE 1.1 Menunjukkan minat terhadap keindahan alam sekitar.

KE 1.1.1 Menceritakan pengalaman meneroka keindahan alam sekitar.

- Murid berkongsi pengalaman secara lisan atau melalui lukisan dan penceritaan ringkas tentang perkara yang menarik perhatian semasa melalui aktiviti meneroka persekitaran.
- Murid boleh bercerita tentang kepelbagaian warna, tekstur, jenis haiwan dan bunyi yang terdapat di persekitaran.
- Contoh aktiviti yang boleh dilaksanakan adalah seperti jelajah persekitaran luar kelas, lawatan ke taman bunga, lukisan alam dan bermain di taman permainan. Selain memperoleh pengalaman tentang keindahan, murid juga belajar menghargai dan menjaga alam sekitar.

STANDARD PEMBELAJARAN

KE 1.2 Menunjukkan minat terhadap karya seni dalam pelbagai media.

KE 1.2.1 Mengenal kepelbagaian warna, bentuk, tekstur dalam karya seni visual.

KE 1.2.2 Mengenal pelbagai bunyi di persekitaran.

Pic dan tempo

KE 1.2.3 Mengenal pelbagai pergerakan mengikut rentak muzik.

Rentak muzik mengikut budaya setempat atau kaum dan masyarakat.

KE 1.2.4 Meniru pelbagai watak dan dialog dalam drama atau cerita.

KEMAHIRAN 2: EKPRESI

STANDARD PEMBELAJARAN

KE 2.1 Mempamerkan daya imaginasi melalui penghasilan karya seni.

KE 2.1.1 Mempamerkan daya imaginasi dan perasaan seronok dalam menghasilkan karya seni.

Kebebasan, sokongan dan kesediaan persekitaran perlu diberi untuk menggalakkan imaginasi, kreativiti dan perasaan seronok murid.

KE 2.2 Menghasilkan karya seni menggunakan daya imaginasi.

KE 2.2.1 Menggunakan pelbagai teknik dan media untuk menghasilkan karya seni visual.

- Teknik: Mozek, capan, kolaj dan binaan
- Media: Pensel, pensel warna, krayon dan warna air

KE 2.2.2 Menyanyikan lagu.

- Sebutan dan pic yang betul
- Mengikut tempo

KE 2.2.3 Menggunakan pelbagai alat muzik untuk memainkan corak irama melodi lagu.

KE 2.2.4 Melakukan pergerakan kreatif mengikut rentak muzik.

KE 2.2.5 Melakonkan pelbagai watak mengikut imaginasi dan kreativiti.

KEMAHIRAN 3: APRESIASI

STANDARD PEMBELAJARAN

KE 3.1 Menunjukkan penghargaan terhadap karya seni.

KE 3.1.1 Bercerita tentang karya seni sendiri.

Perkongsian hasil dan pengalaman dalam menghasilkan karya seni.

KE 3.1.2 Menyatakan pandangan terhadap karya seni.

STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
KE 1	Menggunakan kreativiti dalam penghasilan karya seni visual. (KE 1.1, KE 1.2, KE 2.1, KE 2.2)	3	Murid boleh menghasilkan karya seni visual secara kreatif.
		2	Murid boleh menghasilkan karya seni visual dengan bimbingan.
		1	Murid boleh menghasilkan karya seni visual melalui peniruan.
KE 2	Menunjukkan minat dan kebolehan dalam muzik dan gerakan. (KE 1.2, KE 2.2)	3	Murid boleh menunjukkan minat dan kebolehan dalam muzik dan pergerakan.
		2	Murid boleh menunjukkan minat tetapi kurang berkebolehan dalam muzik dan pergerakan.
		1	Murid boleh melibatkan diri tetapi tidak menunjukkan minat dan kebolehan dalam muzik dan pergerakan.
KE 3	Melakonkan watak dalam drama. (KE 1.2, KE 2.1, KE 2.2)	3	Murid boleh melakonkan pelbagai watak secara kreatif.
		2	Murid boleh melakonkan pelbagai watak dengan bimbingan.
		1	Murid boleh meniru watak dalam lakonan.



		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
KE 4	Menunjukkan penghargaan terhadap karya seni.	3	Murid boleh memberikan ulasan tentang karya seni sendiri serta orang lain dengan yakin.
	(KE 3.1)	2	Murid boleh menyatakan pandangan terhadap karya seni sendiri dan orang lain dengan rangsangan yang sesuai.
		1	Murid boleh bercerita tentang hasil kerja sendiri.

GLOSARI

PERKATAAN/ISTILAH

MAKSUD

corak irama melodi

gabungan irama dan melodi yang diulang atau diatur dalam lagu atau karya muzik.

pic

bunyi tinggi, rendah dan sederhana.

rentak

tempo yang teratur dalam lagu.

tempo

kelajuan sesuatu karya muzik iaitu cepat atau lambat.

Catatan: Maksud perkataan dalam glosari ini adalah bagi penggunaan dalam dokumen kurikulum ini sahaja.

PENGHARGAAN

Penasihat

Hajah Nooraini binti Kamaruddin
Sarina binti Salim

Pengarah
Timbalan Pengarah Kanan
(Kluster Dasar Sains dan Teknologi)

Penasihat Editorial

Hajah Juraida binti Umat@Bidin
Dr. Aszunarni binti Ayob
Nor Azman bin Abd. Wahab
Hajah Isnazhana binti Haji Ismail
Haji Mohd Kamal bin Abdullah
Haji Mhd Shafiee bin Abd Ghani
Haji Shahbani bin Othman
Harlina binti Mohamad

Timbalan Pengarah
Timbalan Pengarah
Timbalan Pengarah
Timbalan Pengarah
Timbalan Pengarah
Timbalan Pengarah
Timbalan Pengarah
Timbalan Pengarah

PANEL PENGUBAL

Hajah Juraida binti Umat@Bidin
Harlina binti Mohamad
Tajul Effandy bin Hassan
Hor Lee Lan
Dr. Siew Siew Kim
Masreen Wirda binti Mohammad Ali
Siti Zuhana binti Haji Sungip
Nurbaity binti Ahmad
Md Fuad bin Razali
Jelvy bin Jeneral
Suthagar a/l Periannan
Anwar Ridhwan bin Razali

Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Bahagian Pembangunan Kurikulum

Mujimah binti Mujim
 Nurulfitri binti Asmawi
 Dr. Palani a/l Krishnasamy
 Anitha a/p Xavior
 Kaneshvaran a/l Selvam
 Tan Soo Hun
 Profesor Emeritus Dr. Hazita binti Azman
 Dr. Abdul Rahman bin Ahmad Badayai
 Dr. Renuka a/p Sathasivam
 Dr. Suzieleez Syrene binti Abdul Rahim
 Dr. Tee Ying Qin
 Roshayani binti Yahya
 Zuriana binti Abas
 Nurul Asyeken binti Hassan
 Ahmad Afiq Affandi bin Ahmad Ruzi
 Alagamathi a/p Perumal
 Faezah Hanim binti Mansor
 Loh Chai Mon
 Karimah binti Sulaiman
 Mohammad Nurulanuar bin Husin
 Mohd Azahar bin Madar
 Mohd Hanafi bin Mohd Rasip
 Nagavalli a/p Murugiah
 Norhafilah binti Mohd Khawari Noorhana
 binti Rahmat
 Sharin Aizrulidana binti Samsuri
 Teow Chiau Yien
 Tiong Mang Ching
 Vecgeneswary a/p Sinatambi
 Zalila binti Harun
 Soh Li Ru

Bahagian Pembangunan Kurikulum
 Bahagian Pendidikan Islam
 Institut Pendidikan Guru Kampus Pendidikan Teknik
 Institut Pendidikan Guru Kampus Ipoh
 Institut Pendidikan Guru Kampus Raja Permaisuri Bainun
 Institut Pendidikan Guru Kampus Pendidikan Teknik
 Universiti Kebangsaan Malaysia
 Universiti Kebangsaan Malaysia
 Universiti Malaya
 Universiti Malaya
 Universiti Pendidikan Sultan Idris
 Jabatan Pendidikan Negeri Kelantan
 Jabatan Pendidikan Negeri Johor
 Jabatan Pendidikan Negeri Selangor
 SK Bandar Utama Damansara 2
 SJKT Jalan Lobak, Negeri Sembilan
 SK Denai Alam, Selangor
 SK Chio Chiao, Selangor
 SK Putrajaya Presint 11(1), WP Putrajaya
 SK Kampung Johan Setia, Selangor
 SK Panchang Pedena, Selangor
 SK Pulau Tiga Kiri, Perak
 SJKT Jalan Bangsar, WP Kuala Lumpur
 SK Putrajaya Presint 11(1), WP Putrajaya
 SK Serdang, Selangor
 SK Bukit Padang, Sabah
 SJKC Ying Wah, Selangor
 SK Danau Perdana, WP Kuala Lumpur
 SJKT Ladang Emerald, Selangor
 SK Bandar Sri Sendayan, Negeri Sembilan
 Persatuan Pendidik Profesional Awal Kanak-kanak
 Malaysia (MAPECE)

Wong Ming Tsuey

Lee Sze Ng

Persatuan Pendidik Profesional Awal Kanak-kanak
Malaysia (MAPECE)
Talento Academy Sdn. Bhd.

Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan
Aras 4, 6-8, Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan
62604 Putrajaya.

☎ 03 8884 2000

☎ 03 8888 9917

🌐 <http://bpk.moe.gov.my>

ISBN 978-967-420-784-7



ISBN