

BIDANG KEMAHIRAN: PERGERAKAN BERIRAMA

ASPEK 1.0: KEMAHIRAN PERGERAKAN (DOMAIN PSIKOMOTOR)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>Pergerakan Berirama 1.5 Melakukan pelbagai corak pergerakan mengikut irama.</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.5.1 Mereka cipta pergerakan kreatif bertema menggunakan <i>props</i> berdasarkan konsep pergerakan mengikut muzik yang didengar.</p> <p>1.5.2 Melakukan pergerakan kreatif bertema yang direka cipta menggunakan <i>props</i> mengikut muzik yang didengar.</p>

ASPEK 2.0: APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>Aplikasi Pengetahuan dalam Pergerakan Berirama 2.5 Mengaplikasikan konsep pergerakan dalam pergerakan berirama.</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.5.1 Mengenal pasti pergerakan lokomotor, bukan lokomotor, langkah lurus dan konsep pergerakan yang digunakan dalam pergerakan kreatif bertema.</p>

ASPEK 5.0: KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>Pengurusan dan Keselamatan 5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Mematuhi etika berpakaian Pendidikan Jasmani ketika menjalankan aktiviti fizikal.</p> <p>5.1.2 Menyimpan peralatan Pendidikan Jasmani berdasarkan spesifikasi alatan.</p> <p>5.1.3 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat melakukan aktiviti.</p> <p>5.1.4 Mengenal pasti ruang selamat untuk melakukan aktiviti.</p>
<p>Tanggungjawab Kendiri 5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal.</p>	<p>5.2.1 Mempamerkan keyakinan untuk melakukan pelbagai kemahiran pergerakan.</p> <p>5.2.2 Memilih tindakan untuk menyelesaikan masalah berkaitan kecergasan.</p> <p>5.2.3 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.4 Menerima keputusan dalam permainan secara positif.</p>
<p>Interaksi Sosial 5.3 Berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal.</p>	<p>5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti.</p> <p>5.3.2 Mengiktiraf kelebihan dan menerima kekurangan rakan sebaya.</p> <p>5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.</p>
<p>Dinamika Kumpulan 5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan.</p>	<p>5.4.1 Melibatkan diri secara aktif sebagai ahli kumpulan.</p> <p>5.4.2 Menerima ahli baharu dalam kumpulan yang dibentuk.</p> <p>5.4.3 Membimbing ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti.</p> <p>5.4.4 Menerima kelemahan rakan sepasukan dan kekuatan pihak lawan sebagai cabaran.</p> <p>5.4.5 Berperanan sebagai ketua kumpulan.</p> <p>5.4.6 Patuh kepada arahan ketua.</p> <p>5.4.7 Bekerjasama dalam kumpulan semasa melakukan aktiviti.</p>

STANDARD PRESTASI

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh memilih tema dan menyenaraikan watak yang sesuai dengan tema. • Boleh meneroka pergerakan mengikut watak dalam tema yang dipilih.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh meneroka dan menyatakan pergerakan lokomotor, bukan lokomotor, langkah lurus dan <i>props</i> yang sesuai digunakan mengikut watak.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh mengaplikasikan konsep pergerakan mengikut tema, watak dan muzik yang didengar semasa melakukan pergerakan kreatif.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan pergerakan kreatif bertema menggunakan <i>props</i> dan seragam mengikut tempo muzik yang didengar secara berkumpulan.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh mereka cipta pergerakan kreatif berdasarkan tema, watak, muzik dan <i>props</i> yang dipilih. • Boleh membentuk kumpulan dan bekerjasama dengan rakan untuk melakukan aktiviti secara berkumpulan semasa melakukan aktiviti pergerakan berirama.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh mempersembahkan pergerakan kreatif bertema yang direka cipta menggunakan <i>props</i> dengan seragam mengikut muzik yang didengar. • Boleh menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti pergerakan berirama. • Boleh mempraktikkan kemahiran pergerakan berirama sebagai aktiviti ke arah gaya hidup sihat untuk kesejahteraan.