

## BIDANG KEMAHIRAN: REKREASI DAN KESENGGANGAN

### ASPEK 1.0: KEMAHIRAN PERGERAKAN (DOMAIN PSIKOMOTOR)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<b>Rekreasi dan Kesenggangan</b> 1.14 Melakukan aktiviti rekreasi dan kesenggangan.	Murid boleh: 1.14.1 Melakukan aktiviti pandu arah berdasarkan kad maklumat. 1.14.2 Bermain permainan tradisional yang menggunakan kemahiran berlari dan mengelak dalam permainan Libat dan Hidup Mati.

### ASPEK 2.0: APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<b>Aplikasi Pengetahuan dalam Rekreasi dan Kesenggangan</b> 2.14 Mengaplikasikan pengetahuan dan strategi dalam aktiviti rekreasi dan kesenggangan.	Murid boleh: 2.14.1 Mentafsir arahan dalam kad maklumat semasa melakukan aktiviti pandu arah. 2.14.2 Mengenal pasti strategi yang sesuai digunakan semasa bermain permainan tradisional permainan Libat dan Hidup Mati.

### ASPEK 5.0: KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<b>Pengurusan dan Keselamatan</b> 5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.	Murid boleh: 5.1.1 Menerangkan persediaan diri dan pakaian berdasarkan jenis aktiviti yang dijalankan. 5.1.2 Menerangkan situasi dan peralatan yang boleh membahayakan diri. 5.1.3 Menyenaraikan kebaikan mematuhi peraturan keselamatan. 5.1.4 Menentukan ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.
<b>Tanggungjawab Kendiri</b> 5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal.	5.2.1 Mengamalkan senaman sebagai satu gaya hidup sihat. 5.2.2 Berusaha melakukan aktiviti fizikal untuk mencapai matlamat yang ditetapkan. 5.2.3 Melibatkan diri dalam merancang aktiviti fizikal dan membuat keputusan. 5.2.4 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti.
<b>Interaksi Sosial</b> 5.3 Berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti.	5.3.1 Memberi kritikan membina dan menerima kritikan secara terbuka di dalam kumpulan. 5.3.2 Mendengar pendapat orang lain dan menyumbang idea dalam menyelesaikan masalah. 5.3.3 Menghormati pendapat orang lain. 5.3.4 Berinteraksi secara positif dalam pelbagai situasi semasa melakukan aktiviti.
<b>Dinamika Kumpulan</b> 5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan.	5.4.1 Bertanggungjawab sebagai ketua kumpulan. 5.4.2 Melibatkan diri secara aktif sebagai ahli kumpulan. 5.4.3 Membimbing ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti. 5.4.4 Menerima kemampuan rakan sepasukan sebagai cabaran untuk meningkatkan prestasi. 5.4.5 Bekerjasama dalam kumpulan semasa melakukan aktiviti.

**STANDARD PRESTASI**

<b>TAHAP PENGUASAAN</b>	<b>TAFSIRAN</b>
1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Boleh menentukan arah mata angin utama.</li><li>• Boleh menyatakan kemahiran lokomotor yang digunakan dalam permainan tradisional Libat dan Hidup Mati.</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Boleh melakukan aktiviti pandu arah dan mentafsir arahan berdasarkan kad maklumat.</li><li>• Boleh bermain permainan tradisional yang menggunakan kemahiran berlari dan mengelak dalam permainan Libat dan Hidup Mati.</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Boleh mengaplikasikan pengetahuan berkaitan pandu arah untuk menyelesaikan tugas.</li><li>• Boleh mengaplikasikan kemahiran berlari dan mengelak dalam permainan tradisional Libat dan Hidup Mati</li></ul>
4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Boleh mengaplikasikan strategi untuk menyelesaikan tugas dalam aktiviti pandu arah.</li><li>• Boleh mentafsir arahan dalam kad maklumat semasa melakukan aktiviti pandu arah dengan tepat.</li><li>• Boleh mengaplikasikan strategi yang sesuai digunakan dalam permainan tradisional Libat dan Hidup Mati.</li></ul>
5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Boleh menggunakan strategi yang sesuai dalam aktiviti pandu arah dan pertandingan permainan tradisional untuk mencapai kemenangan.</li><li>• Boleh menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal.</li></ul>
6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Boleh merancang dan melaksanakan aktiviti pandu arah dan permainan tradisional.</li><li>• Boleh membentuk kumpulan dan bekerjasama semasa melakukan aktiviti pandu arah dan permainan tradisional.</li><li>• Boleh melakukan aktiviti pandu arah dan bermain permainan tradisional sebagai amalan gaya hidup sihat.</li></ul>