

**FORMALŪJĮ ŠVIETIMĄ PAPILDANČIŲ KOMANDINIŲ
SPORTO ŽAIDIMŲ (RANKINIO, KREPŠINIO, FUTBOLO)
PRADINIO UGDYMO PROGRAMA**

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Formalųjį švietimą papildančios komandinių sporto žaidimų pradinio ugdymo programos paskirtis užtikrinti ugdymo turinio kokybę ir teigiamą poveikį vaikams.
2. Programa parengta vadovaujantis Lietuvos Respublikos Kūno kultūros ir sporto įstatymu, Lietuvos Respublikos švietimo įstatymu, Neformaliojo vaikų švietimo koncepcija, komandinių sportinių žaidimų metodiniais nurodymais ir rekomendacijomis.
3. Atsižvelgdama į ugdytinių poreikius ir gebėjimus Sporto mokykla formuoja Programos ugdymo turinį, numato jos apimtį, planuoja jos įgyvendinimo nuoseklumą, priemones.
4. Programos trukmė – 2 metai.
5. Atsižvelgiant į varžybų rezultatus, fizinės brandos ir fizinio parengtumo rodiklius, vaikai gali būti priimami į aukštesnę ugdymo(si) metų grupę kurių sportiniai rezultatai gerėja labai lėtai, gali lankyti Sporto mokyklos neformalaus ugdymo grupes. Neformalaus ugdymo vaikų sportinis ugdymas organizuojamas ir vykdomas atsižvelgiant į vaiko judėjimo ir savęs realizavimo poreikius, siekiant užtikrinti įvairių sporto šakų ir įvairių fizinio aktyvumo formų prieinamumą.
6. Pradinio rengimo ugdymo grupės sudaromos atsižvelgiant į rekomendacijas, kokio amžiaus vaikai gali pradėti sporto pratybas, fizinio ir psichinio vystymosi ypatybes.
7. Rekomenduojamas vidutinis mokinių skaičius grupėje – 12
8. Rekomenduojamas mokinių amžius grupėje 6-12 m.
9. Įgyvendinant programą taikomos grupinio ir individualaus mokymo(si) formos.
10. Kvalifikaciniai reikalavimai Programą įgyvendinantiems pedagogams reglamentuojami Lietuvos Respublikos švietimo įstatymu.
11. Programos įgyvendinimo priemonės, įranga ir ugdymo bazė:
 - 11.1. higienos normas atitinkanti sporto bazė (sporto salės, aikštynai, kt.), teoriniam ir praktiniam sportininkų mokymui(si) ir sporto varžybų organizavimui pritaikyta įranga ir inventoriūs;
 - 11.2. teoriniam mokymui(si) grupinių užsiėmimų patalpose turime: vaizdo projektorių, garso ir vaizdo įrašymo įrangą, interneto prieigą.

II. PROGRAMOS TIKSLAS, UŽDAVINIAI, STRUKTŪRA

12. Programos tikslas – suteikti pradinių pasirinkto sporto žaidimo judesių atlikimo technikos ir žaidimo taktikos, fizinių pratimų atlikimo tikslingumo žinių, formuoti judesių atlikimo technikos ir taktikos suvokimą, suteikti bendrųjų ir dalykinių sporto žaidimo kompetencijų.
13. Programos uždaviniai:
 - 13.1. ugdyti holistinį (visuminį) asmens požiūrį į sportą, padėti jaunajam sportininkui suvokti kūno kultūros, sporto, sveikatos ryšį;
 - 13.2. saugoti ir stiprinti jaunųjų sportininkų sveikatą, ieškoti talentingų fizinei veiklai vaikų, skatinti sąmoningą fizinį aktyvumą, pratinti sveikai gyventi;

- 13.3. sudaryti vaikams galimybę rinktis jų poreikius ir gebėjimus atitinkančius sporto žaidimus, tenkinant jų saviraiškos poreikį;
- 13.4. įvairiapusiškai, originaliai, kompleksiškai ugdyti fizinio pajėgumo komponentus;
- 13.5. šalinti vaikų fizinio išsivystymo ir fizinio parengtumo disproporcijas taikant individualius pratimus;
- 13.6. mokyti bendrojo ugdymo, parengiamųjų ir specialiųjų žaidimo judesių;
- 13.7. puoselėti vaikų bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, ugdyti savigarbą, pagarbą kitam asmeniui.
14. Programos rengimo principai:
- 14.1. prieinamumo – veiklos ir metodai prieinami visiems vaikams pagal amžių, išsilavinimą, turimą patirtį;
- 14.2. individualizavimo – ugdymas individualizuojamas pagal kiekvienam vaikui reikalingą kompetenciją, atsižvelgiant į jo asmenybę, galimybes, poreikius ir pasiekimus;
- 14.3. sąmoningumo ir aktyvumo – ugdymas organizuojamas suprantamai pateikiant mokomosios medžiagos, užduočių, pratimų esmę, siekiant vaikų (sportininkų) noro aktyviai mokytis;
- 14.4. ugdymo(si) grupėje – mokoma(si) spręsti tarpasmeninius santykius, priimti bendrus sprendimus, dalytis darbais ir atsakomybe;
- 14.5. pozityvumo – žaidimo pratybos yra labai palankios vaikų teigiamų emocijų raiškai ir gerai savijautai;
- 14.6. demokratiškumo – mokytojai, tėvai ir vaikai yra aktyvūs ugdymo(si) proceso kūrėjai, kartu identifikuoja sportinio ugdymosi poreikius.
15. Programą sudaro ugdymo turinio branduolio dalykai:
- 15.1. sporto žaidimų teorija;
- 15.2. sporto žaidimų praktika;
- 15.3. varžybų veikla.

III. PROGRAMOS APIMTIS IR PASKIRTIS

16. Atsižvelgiant į jaunųjų žaidėjų ugdymo(si) metus ir parengtumą numatomas minimalus ir maksimalus kontaktinių akademinį valandų skaičius per savaitę ir vienus ugdymo (si) metus:

Ugdymo(si) metai	Minimalus kontaktinių akademinį valandų skaičius (dirbant 36 sav. per metus)		Maksimalus kontaktinių akademinį valandų skaičius (dirbant 36 sav. per metus)	
	Per savaitę	Per metus	Per savaitę	Per metus
1	4	144	6	216
2	5	180	7	252

17. Programoje numatomas laikas, skiriamas įvairioms sportinio rengimo rūšims, varžyboms ir parengtumo rodiklių kontrolei, pagal ugdymo(si) metus:

Rengimo rūšys ir varžybų veikla		Ugdymo metai			
		1		2	
		Valandos per savaitę			
		Min.	Max.	Min.	Max.
Teorinis		14	11	8	10
Fizinis	Bendrasis	52	60	44	65
	Specialusis	38	46	38	46
Techninis		38	73	61	76
Taktinis		8	21	26	34
Integralusis		17	27	26	39
Varžybų veikla		8	9	10	15
Testavimas		5	5	3	3
Iš viso:		180	252	216	288

18. Programos paskirtis – sukurti prielaidas tikslingam sportiniam vaikų rengimui, formuoti pasirinkto žaidimo veiksmus, taikant įvairius judesių mokymo metodus. Mokiniai turi gebėti atlikti judesius reikiamu greičiu ir ritmu besikeičiančiose sąlygose. Būtina skatinti vaikų judesių individualumą ir gebėjimą kurti judesius. Mokant malonaus sportinio žaidimo veiksmų, ugdant judesius, sudaromos sąlygos ugdytiniams priimtina fizine veikla išreikšti savo individualumą, kūrybiškumą, ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius.

19. Vienas iš svarbiausių vaikų kvietimo į pradinio ugdymo grupes motyvų yra jo noras ugdyti sporto žaidimų judesius, patirti malonumą varžantis. Bendraujant su vaiku gali būti fiksuojami jo motyvacijos siekti sportinių rezultatų rodikliai, sporto treniruotės suvokimas.

IV. PAŽANGOS VERTINIMO METODAI

20. Planuodamas jaunųjų žaidėjų ugdymo turinį mokytojas numato ir pedagoginio poveikio veiksmingumo vertinimą. Taikomas formuojamasis, diagnostinis ir apibendrinamasis vertinimas.

21. Formuojamasis vertinimas atliekamas nuolatos, kuris suteikia mokytojui ir sportininkui grįžtamąją informaciją apie ugdymo(si) pažangą. Ši informacija mokytojui padeda tinkamai planuoti tolesnio ugdymo strategiją. Formuojamojo vertinimo tikslas – padėti mokytis, bet ne kontroliuoti. Pagrindiniai formuojamojo vertinimo būdai: stebėjimas, informacijos rinkimas, analizė, informacijos pateikimas.

22. Diagnostinis vertinimas padės išsiaiškinti, ar pasiekti ugdymo(si) tikslai ir uždaviniai. Diagnostinis vertinimo būdas taikomas pradedant ir baigiant treniruočių ciklą, kai reikia numatyti ugdytinių tolesnio treniravimo(si) poreikius. Dažniausias diagnostinio vertinimo metodas – etapis kontrolinių normatyvų (testų) vykdymas ir palyginimas su ankstesniais rezultatais.

23. Apibendrinamasis vertinimas atliekamas ugdymo(si) metų ir ugdymo programos pabaigoje. Keliant vaiką į aukštesnę sportinio ugdymo grupę remiamasi apibendrinamojo vertinimo informacija.

24. Diagnostinis ir apibendrinamasis vertinimas vykdomas pagal Sporto mokyklos veiklos kriterijus.

25. Baigę pradinio ugdymo 1 ugdymo metų programą, ugdytiniai, pasiekę priede nustatytus atitinkamų sporto šakų meistriskumo ugdymo rodiklius, perkeliama į pradinio ugdymo 2 metų ugdymo programą

26. Baigę visą pradinio ugdymo programą, ugdytiniai, pasiekę priede nustatytus atitinkamų sporto šakų meistriskumo ugdymo rodiklius, perkeliama į meistriskumo ugdymo programą .

V. ŽAIDIMŲ TEORIJOS DALYKO NUOSTATOS

27. Sporto žaidimų teorijos paskirtis – suteikti sportininkui pasirinkto žaidimo teorijos pradmenis.

28. Sporto žaidimų teorijos uždaviniai:

28.1. suteikti žinių apie sporto žaidimų kilmę ir raidą;

28.2. supažindinti su sporto žaidimų judesių atlikimo technika ir taktika;

28.3. padėti pažinti save, formuoti gebėjimą bendrauti, atsakomybę už bendrą veiklą ir siekiamus tikslus;

28.4. suvokti sporto žaidimų taisykles;

28.5. ugdyti asmeninės higienos, sveikos gyvensenos nuostatas.

29. Sporto žaidimų teorijos metodinės nuostatos:

29.1. teoriškai sportininkai rengiami per paskaitas arba teorija integruojama į sporto pratybas;

29.2. mokytojas išanalizuoja visas teorinį sportininko rengimą sudarančias temas;

29.3. paskaitos skaitomos sportininkų grupei;

29.4. sporto žaidimų teorijos dalyko programoje numatyta veikla turi būti siejama su kitais programos branduolio dalykais.

30. Teorinį parengtumą lemia mokytojo vedamų paskaitų kokybė ir sportininko savišvieta.

31. Sporto žaidimų teorijos dalyko turinys nulemia programą įvykdžiusių sportininkų gebėjimus ir pasiekimus.

SPORTO ŽAIDIMŲ TEORIJA		
Žaidimų istorija		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Sporto žaidimų kilmė ir raida	Žinos sporto žaidimo kilmę ir raidą. Suvoks socialinę sportinių žaidimų reikšmę. Išmanys socialines sportinių žaidimų funkcijas.	Pažinimo, asmeninė, socialinė
Socialinė sportinių žaidimų reikšmė		
Socialinės sportinių žaidimų funkcijos		
Judesių atlikimo technika ir taktika		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Žaidimų judesių technika	Žinos pasirinkto žaidimo pagrindinius technikos ir taktikos veiksmus ir jų derinius.	Asmeninė, mokėjimo mokyti
Žaidimų taktika		
Asmenybės ugdymas		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Žaidėjų santykiai	Gebės pažinti save, bendrauti ir bendradarbiauti, suvoks bendros veiklos prasmę ir atsakomybę už siekiamus tikslus. Garbingai elgsis per sporto pratybas ir varžybas.	Pažinimo, asmeninė, socialinė, iniciatyvumo ir kūrybingumo
Garbingo žaidimo principai		
Dorovinių asmenybės savybių ugdymas lavinantis ir rungtyniaujant		
Žaidimų taisyklės		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Supaprastintos sporto žaidimų taisyklės	Žinos pasirinkto žaidimo pagrindines taisykles.	Pažinimo, asmeninė
Varžybų organizavimo pagrindai		
Fizinio ir protinio darbingumo regeneracijos priemonės		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Miegas, darbo ir poilsio ritmas, grūdinimasis	Žinos dienos mitybos, darbo ir poilsio režimo principus. Suvoks kūno, aprangos, apavo, sporto reikmenų ir aplinkos higieninius veiksnius. Suvoks fizinių pratimų poveikio organizmo augimui ir vystymuisi svarbą ir fizinio darbingumo regeneracijos pagrindinius principus.	Socialinė, pažinimo, motyvacijos, asmeninė

VI. ŽAIDIMŲ PRAKTIKOS DALYKO NUOSTATOS

32. Sporto žaidimų praktikos paskirtis – sukurti prielaidas tikslinam sportiniam vaikų rengimui.

33. Sporto žaidimų praktikos uždaviniai:

32.2. ugdyti koordinacines, lankstumo, vikrumo ir kitas fizines ypatybes;

32.3. mokyti kūno valdymo technikos veiksmų;

32.4. išmokyti pagrindinių kamuolio valdymo technikos ir taktikos veiksmų ir pritaikyti juos žaidimuose;

- 32.5. mokyti vartininko žaidimo judesių technikos ir taktikos veiksmų (futbolo, rankinio);
- 32.6. formuoti individualius ir grupinius taktikos veiksmų gebėjimus;
- 32.7. mokyti individualios ir grupinės gynybos.
34. Sporto žaidimų praktikos metodinės nuostatos:
- 34.1. suformuoti fizinės veiklos įpročius pirmajame daugiamečio žaidėjo rengimo etape, lemsiančius jo sportinio meistriškumo lygį vėlesniais rengimo etapais;
- 34.2. taikyti įvairius judesių mokymo metodus formuojamiems pasirinkto žaidimo veiksams;
- 34.3. užtikrinti vaiko atliekamų judesių stabilumą ir įvairovę;
- 34.4. mokyti vaiką atlikti judesius reikiamu greičiu ir ritmu besikeičiančiose sąlygose;
- 34.5. skatinti vaiko judesių individualumą ir gebėjimą kurti judesius;
- 34.6. mokyti vaikui malonaus žaidimo veiksmų, sudarant sąlygas jam priimtina fizine veikla išreikšti savo individualumą, kūrybiškumą, ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius.
35. Ugdymo procese taikomi auklėjimo, mokymo, mokymosi metodai, ugdytinių veiklos organizavimo per pratybas metodai, pažinimo metodas, fizinių savybių ugdymo metodai, treniruotės metodai, klaidų nustatymo ir taisymo metodas, žinių, mokėjimų ir įgūdžių vertinimo metodai.
36. Auklėjimo metodas taikomas kokiam nors auklėjimo tikslui pasiekti. Taikomi rodomieji (pvz., asmeninis pavyzdys, vadovavimo stilius), žodiniai (pamokymas, patarimas), veikdinamieji (pratimas, įpareigojimų vykdymas, kontrolė ir vertinimas), skatinamieji (pritarimas, pagyrimas, pasitikėjimo pareiškimas, apdovanojimas), bausmės (nepitarimas, pastaba) metodai. Svarbiausios metodinės priemonės yra sportinio rengimosi perspektyvų nurodymas, gerų tradicijų skiepijimas, sportinės veiklos motyvų stiprinimas, gyrimas ir peikimas, sektinų pavyzdžių nurodymas, pagalbininko funkcijų patikėjimas, pagaliau – sporto varžybos.
37. Taikant mokymo metodą mokytojo vadovaujami mokiniai įgyja žinių, ugdo gebėjimus ir įgūdžius, plėtoja pažintines galias ir ugdo gebėjimus toliau savarankiškai įgyti ir kūrybingai taikyti žinias ir įgūdžius. Mokant sporto žaidimo technikos veiksmų ir jų derinių, suteikiamos teorinės žinios, formuojami judesiai, kurie po daugkartinio kartojimo virsta įgūdžiais. Suformuoti judesių įgūdžiai mokomi taikyti varžybose, savarankiškai tobulinami, kuriami nauji. Taikomi šie mokymo metodai: 1) aiškinimo, 2) dalinis, 3) individualusis, 4) kartojimo, 5) vientisinis.
38. Mokymosi metodu sportininkai įgyja fizinio, techninio, taktinio parengtumo, judesių įsisavinimo, technikos veiksmų atlikimo žinių.
39. Ugdytiniai per pratybas organizuojami taikant šiuos metodus: 1) frontalųjį, 2) grupinį, 3) rato, 4) srautinį. Jie nulemia pratybų kokybę, todėl labai svarbu juos tinkamai taikyti.
40. Raumenų jėgos ugdymo metodai taikomi siekiant lavinti pamatinę sportininko fizinę ypatybę – jėgą. Taikomi šie raumenų jėgos lavinimo metodai – daugelio serijų, kartotinių pastangų, lengvinimo, piramidės, serijų.
41. Ištvėrės ugdymo metodai skirstomi į dvi grupes – išsiskiriančios nepertraukiamos veiklos metodai (tolygusis, pakaitis, kaitusis bėgimas) ir pertraukiamos veiklos metodai (kartotinis intervalinis ir kt.).
42. Mokytojo ir sportininko bendros veiklos būdai konkrečioms sportinio rengimo uždaviniams spręsti realizuojami taikant treniruotės metodus. Treniruotės metodai padeda įgyti reikiamų žinių ir įgūdžių, jais ugdomos būtinos ypatybės ir gebėjimai, siekiama geriausių sportinių rezultatų. Dažniausiai naudojami treniruotės metodai: 1) individualusis, 2) intervalinis (intensyvusis ir ekstensyvusis), 3) kartojimo, 4) pakaitinis, 5) tolydusis, 6) varžybų, 7) žaidimo ir kt.
43. Mokytojas turi suvokti klaidų priežastį (nauji ir dėl to neįprasti pratimai, nepakankamas individualus parengtumas, sudėtingos žaidimo sąlygos ar pernelyg didelė įtampa, netinkamai suformuoti, lėti žaidimo judesiai) ir parinkti pratimus klaidoms ištaisyti. Tam naudojamas klaidų nustatymo ir taisymo metodas.
44. Komandinių sporto žaidimų praktikos turinys lemia programą įvykdžiusių vaikų gebėjimus ir pasiekimus.

Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Bendrosios ir specialiosios išstvermės ir greitumo ugdymas	Gebės nepertraukiamai bėgti 15 minučių	Asmeninė, iniciatyvumo ir kūrybingumo
Raumenų greitumo ir išstvermės jėgos ugdymas	Gebės taisyklingai atlikti judesius su nedidele išorine sunkmena	
Aktyvaus ir pasyvaus lankstumo ugdymas	Gebės atlikti judesius reikiama amplitude ir ritmu	
Judėsių koordinacijos ugdymas	Gebės greitai veikti, keisti judėsių atlikimo tempą ir dažnį	
Įvairių judėjimo būdų ugdymas		
Jėgos ugdymas taikant intervalinį pratimų atlikimo metodą	Gebės galingai 10–12 kartų atlikti 10–15 s trukmės pratimus su nedidele išorine sunkmena	
Kūno valdymo veiksmų mokymas		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Stovėsenos mokymas	Mokės pasirinkti tinkamą stovėseną ginantis ir puolant	Asmeninė, komunikavimo
Judėjimo būdų mokymas	Žinos pagrindinius judėjimo būdus ir gebės juos taikyti	
Kovos dėl kamuolio veiksmų mokymas	Įvertins varžovo veiksmus ir gebės pasirinkti tinkamus kovos dėl kamuolio būdus	
Sustojimo būdų mokymas	Pasirinks ir taikys tinkamus sustojimo būdus	
Užtvarų mokymas	Gebės pasirinkti tinkamą užtvaros būdą ir palengvinti komandos draugų veiksmus	
Kamuolio valdymo veiksmų mokymas		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Žaidimų technikos veiksmų ir jų derinių mokymas, panaudojant judriuosius žaidimus ir estafetes.	Gebės taikyti technikos elementus žaisdamas judriuosius žaidimus ir estafetes	Asmeninė, iniciatyvumo ir kūrybingumo, mokėjimo mokytis
Kamuolio valdymo veiksmų (perdavimo / gaudymo; padavimo / priėmimo; varymo / metimo; smūgiavimo / stabdymo užtvarų; klaidinamųjų veiksmų) mokymas.	Taikys pagrindinius kamuolio gaudymo, perdavimo, smūgiavimo, padavimo, metimo būdus. Gebės taisyklingai atlikti kūno ir kamuolio valdymo pagrindinius veiksmus.	
Vartininko žaidimo veiksmų mokymas(futbolas, rankinis)		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Vartininko stovėsenos ir judėjimo mokymas (futbolas rankinis)	Taikys optimalius, žaidimo situacijas atitinkančius judesius.	Asmeninė, iniciatyvumo ir kūrybingumo, mokėjimo mokytis
Taktinis rengimas		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Taktikos veiksmų mokymas atakuojant	Taikys individualius ir grupinius, žaidimo situacijas atitinkančius veiksmus atakuodamas ir gindamasis. Gebės pasirinkti tinkamą vietą gynyboje ir puolime.	Asmeninė, iniciatyvumo ir kūrybingumo

VII. VARŽYBŲ VEIKLOS DALYKO NUOSTATOS

45. Sporto žaidimų varžybų veiklos paskirtis – įvertinti išminktų žaidimo technikos ir taktikos veiksmų kokybę rungtyniaujant.

46. Varžybų veiklos uždaviniai:

46.1. realizuoti išmoktus technikos veiksmus rungtyniaujant;

46.2. realizuoti išmoktus taktikos veiksmus rungtyniaujant;

46.3. įvertinti varžybų veiklos efektyvumą;

46.4. skatinti vaikus siekti užsibrėžto tikslo, derinant asmeninius ir komandinius veiksmus.

47. Sporto žaidimų varžybų veiklos metodinės nuostatos:

47.1. pirmaisiais rengimo metais sportininkai turėtų sužaisti ne mažiau kaip 10, antraisiais – 20 rungtynių trečiaisiais – 30 rungtynių;

47.2. rengdamiesi pagrindinėms (kalendorinėms) varžyboms, jaunieji sportininkai turi sužaisti ne mažiau kaip 3–8 kontrolines rungtynes;

47.3. varžybų technikos ir taktikos veiksmai turi būti tobulinami ir per pratybas. Kartojami technikos veiksmai, taktiniai deriniai lenktyniaujant ir varžantis (kas taisyklingiau, kas geriau, kas greičiau, kas daugiau ir kt.);

47.4. įgyvendinant pradinio ugdymo programas reikėtų vengti pernelyg dažno testavimo, kontrolinių treniruočių, varžymosi.

48. Komandinių sporto žaidimų varžybų veiklos programos turinys lemia programą įvykdžiusių vaikų gebėjimus ir pasiekimus.

VARŽYBŲ VEIKLA		
Varžybų įgūdžių ugdymas pratybose		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Taikyti varžybinius elementus pratybose	Demonstruos įgytas žinias praktinėje veikloje	Komunikavimo
Draugiškos rungtynės		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Dalyvauti draugiškose rungtynėse	Taikys išmoktus technikos ir taktikos elementus varžybinėje veikloje	Asmeninė, iniciatyvumo ir kūrybingumo
Kontrolinės rungtynės		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Nustatyti parengtumo lygį ir koreguoti rengimo procesą	Gebės vykdyti individualias ir komandines užduotis	Komunikavimo, asmeninė
Pagrindinės (kalendorinės) varžybos		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Realizuoti savo parengtumą dalyvauti sporto mokymo įstaigos metiniame varžybų plane numatytose varžybose	Suvoks varžybų veiklą lemiančių veiksnių poveikį Gebės siekti bendro tikslo.	Komunikavimo
Turnyrai		
Veiklos kryptis	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Dalyvauti turnyruose	Gebės atsakingai atlikti patikėtas žaidėjo pareigas, veikti kolektyviai	Komunikavimo

IX. PROGRAMOS DERMĖ SU KITOMIS PROGRAMOMIS

12. Komandinių sporto šakų pradinio ugdymo programos savo paskirtimi, ugdymo tikslais,

uždaviniais ir principais dera su Bendrosiomis ugdymo programomis ir išsilavinimo standartais,
sporto krypties neformalaus ugdymo programa
