

**ბავშვის განვითარების შეფასება: 12-36 თვე**

<b>ბავშვის სახელი:</b>			<b>საბავშვო-ბაღი:</b>	
<b>დაბადების თარიღი:</b>			<b>შეფასების თარიღები:</b>	
<b>ბავშვის ასაკი თვეებში:</b>			<b>ფორმის შემავსებელი პირი:</b>	

**სფერო I. ფიზიკური და სენსორული განვითარება**

**ქვესფერო 1.1. მსხვილი მოტორული უნარები:** ბავშვი აკონტროლებს სხეულის მოძრაობებს, მოძრაობს მიზანმიმართულად, კოორდინირებულად და ინარჩუნებს წონასწორობას.

	<b>ჯერ არა</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>დგომა</b>	ჯერ არა	ინარჩუნებს წონასწორობას დახრილ ზედაპირზე ან ლეიბზე დგომისას		ფეხის წვერებზე დგას		ბურთს ფეხს ურტყამს
<b>სიარული</b>	ჯერ არა	დამოუკიდებლად დადის		შეუძლია უკან სვლით სიარული		სიარულისას თავისუფლად უვლის გვერდს დაბრკოლებებს
<b>სირბილი</b>	ჯერ არა	შეუძლია სირბილი		სირბილისას თავს არიდებს დაბრკოლებებს და ჩერდება დახმარების გარეშე		სირბილის დროს მკვეთრად უხვევს

<b>კიბეებზე ასვლა</b>	ჯერ არა	ადის და ჩამოდის კიბეებზე დახმარებით, ფეხის მონაცვლეობის გარეშე		დამოუკიდებლად ადის და ჩამოდის კიბეებზე, ფეხის მონაცვლეობის გარეშე		ადის და ჩამოდის კიბეებზე ფეხის მონაცვლეობით
<b>ველოსიპედი</b>	ჯერ არა	დაინტერესებულია სამთვლიანი ველოსიპედით		მოკლე მანძილებზე სამთვლიანი ველოსიპედით ადის, ზოგჯერ ფეხებს ახმარს		დადის სამთვლიანი ველოსიპედით
<b>ხტომა</b>	ჯერ არა	ადგილზე ხტება		მოკლე მანძილზე წინ ხტება		დაბალ ბარიერზე ხტება
<b>ცოცვა</b>	ჯერ არა	დივანზე ან სკამზე ადის		დახმარებით ადის სასრიალოზე		დამოუკიდებლად ადის სასრიალოზე
<b>სროლა და დაჭერა</b>	ჯერ არა	ისვრის ბურთს მაღლა და ინარჩუნებს წონასწორობას		შეუძლია ახლო მანძილიდან გადაგდებული დიდი ბურთის დაჭერა		შეუძლია უფრო მოშორებით მანძილიდან გადაგდებული ბურთის დაჭერა
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</b>						
<b>ჯამი (შეფასებული)</b>						

ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	40	პროცენტი:		%

ქვესფერო 1.2 ნატიფი მოტორიკა: ბავშვი კოორდინირებულად აკონტროლებს და იყენებს სხეულის წვრილ კუნთებს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
დაჭერა	ჯერ არა	ორი ან სამი თითით (საჩვენებელი, ცერა, შუა თითი) იღებს პატარა საგნებს		ფანქარს იჭერს მუშტით		ფანქარს იჭერს სამი თითით
კოორდინირებული ხელის მოძრაობები	ჯერ არა	სათამაშოთი ორი ხელის მონაცვლეობით თამაშობს		პატარა ნივთებს პატარა კონტეინერში, მაგალითად ბოთლში, ათავსებს		შეუძლია ბოთლის სახრახნიანი თავსახურის გახსნა
კუბურებით თამაში	ჯერ არა	აშენებს კოშკს 3 კუბურით		აშენებს კოშკს დაახლოებით 8 კუბურით		მაგალითის მიცემის შემდეგ, აშენებს ხიდს სამი კუბურით

<b>ქალაქი და მაკრატელი</b>	ჯერ არა	შეუძლია წიგნში ფურცლების გადაფურცვლა		მაკრატლით ერთ ჩაჭრას აკეთებს		ცდილობს მაკრატლით სწორი ხაზის მიყოლებით დაჭრას (მეტნაკლები სისწოროთ)
<b>წერა</b>	ჯერ არა	უჭირავს ფანქარი და ცდილობს გაუსვას ხაზები ფურცელზე ან სხვა ზედაპირზე		უჭირავს ფანქარი და ცდილობს დახატოს ვერტიკალური, ჰორიზონტალური ხაზები და წრეები		ხატავს პირველ კონტურს ან სპონტანურ ფორმებს, თითქოს ხატავს ან წერს
<b>დაფა გეომეტრიული ჭრილებით</b>	ჯერ არა	იღებს და ათავსებს მრგვალ ფიგურას დაფის შესაბამის ჭრილში		იღებს და ათავსებს კვადრატულ ფიგურას დაფის შესაბამის ჭრილში		იღებს და ათავსებს სხვადასხვა გეომეტრიულ ფიგურას დაფის შესაბამის ჭრილში
<b>მძივები</b>	ჯერ არა	ცდილობს დიდი მძივის მაგარ დაფზე აცვას		დაფზე სამ დიდ მძივს აცვამს		დაფზე დიდი ზომის მძივებს აცვამს
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</b>						
<b>ჯამი (შეფასებული</b>						

ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	35	პროცენტი:	%	

ქვესფერო 1.3 სენსორულ-მოტორული უნარები: ბავშვი გარემოს შესაცნობად იყენებს შეგრძნებებს (მხედველობა, სმენა, შეხება, გემო, სუნნი).

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
მხედველობა და სმენა	ჯერ არა	სხეულის მოძრაობებით ყვება მუსიკას		ბაძავს ცხოველებს ხმებითა და მოძრაობებით		სიამოვნებს, როდესაც ვინმე წიგნს უკითხავს
		მაგალითი: ბავშვი მუსიკაზე ირხევა, ხტუნავს, უკრავს ტაშს; ავლენს ინტერესს მუსიკის მიმართ		მაგალითი: ბავშვი ლომის მსგავსად იწყებს „ღრიალს“ და თითქოს ჰაერს „კლანჭებით“ ფხაჭნის.		მაგალითი: ბავშვი მკითხველთან ახლოს ზის და წიგნში ილუსტრაციებს უყურებს, მოთხრობის მოსმენისას კი უსმენს
შეხება და გემო	ჯერ არა	ეხება და ეცნობა სხვადასხვა ზედაპირისა და მასალის		თამაშობს წყლითა და ქვიშით		დახუჭული თვალებით შეხებით ამოიცნობს ნაცნობ საგნებს

		საგნებსა და ნივთიერებებს				
		მაგალითი: ხელს კიდებს და პირში იდებს სხვადასხვა ტექსტურის მქონე საგნებს		მაგალითი: ბავშვი თამაშობს წყლითა და ქვიშით, ასხამს, თხრის, ღვრის, აშხეფებს.		მაგალითი: ბავშვი ყუთში ხელის ჩაყოფით, დანახვის გარეშე, ამოიცნობს საყვარელ სათამაშო ცხოველს ან მანქანას.
<b>სუნნი</b>	ჯერ არა	უსიამოვნო სუნზე რეაგირებს სახის გამომეტყველებით		იყენებს ყნოსვას საგნების შესასწავლად		იყენებს ყნოსვის გრძნობას საგნებისა და მასალების ამოსაცნობად და გასარჩევად
		მაგალითი: ბავშვი სახეს მანჭავს და იმშუშნება, როდესაც უსიამოვნო სუნს გრძნობს; შეიძლება ცხვირი დაიფაროს ან იმ ადგილს მოშორდეს		მაგალითი: ბავშვი ყნოსავს ყვავილებს, ყნოსავს ბალახს ან საჭმელს		მაგალითი: ბავშვი ამოიცნობს ფორთოხლისა და პურის ნაჭრის სუნებს
<b>კინესთეტიკური</b>	ჯერ არა	ბაძავს ზრდასრული ადამიანის მოძრაობებს		იკვლევს უცნობ გარემოს		კოორდინირებულად მოძრაობს, გადალახავს დაბრკოლებებს
		მაგალითი: ბავშვი ბაძავს მამამისის ცეკვას		მაგალითი: ახალ სათამაშო მოედანზე ბავშვი ბურთების მოედნისკენ გარბის, ხტება შიგნით და ბურთებს ისვრის		მაგალითი: ბავშვი მაგიდის გარშემო სწრაფად დადის, მასთან შეჯახების გარეშე
<b>თითოეული</b>						

ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:					
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):					
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	20	პროცენტი:	%

სფერო	სფეროში ყველა ინდიკატორი ქულების ჯამი:		შესაძლო ქულები:	პროცენტი (მე-2 სვეტიდან მიღებული ჯამი გაყავით შესაძლო ჯამზე):
I. ფიზიკური და სენსორული განვითარება	1.1 მსხვილი მოტორული უნარები		95	%

	1.2 წვრილი მოტორიკა			
	1.3 სენსორულ- მოტორული უნარები			
	ჯამი			

აღმზრდელის შენიშვნები ბავშვის ფიზიკური და სენსორული განვითარების შესახებ:

ოჯახის შენიშვნები ბავშვის ფიზიკური და სენსორული განვითარების შესახებ:

სფერო II. სოციალურ-ემოციური განვითარება

ქვესფერო 2.1 თვითშემეცნება: ბავშვი ავლენს ცოდნას და რწმენას საკუთარი თავისა და შესაძლებლობების მიმართ.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
<b>მიჯაჭვეულობა</b>	ჯერ არა	თავს უსაფრთხოდ გრძნობს ნაცნობ უფროსებთან		ოჯახის წევრის გარდა, განსაკუთრებულ ურთიერთობას ამყარებს სხვა ადამიანთან, ვისთანაც რეგულარულად ურთიერთობს		ნაცნობ გარემოში ადვილად ეგუება ოჯახის წევრთან განშორებას
		მაგალითი: ბავშვი ნუგემის ან თავდაჯერებულობისთვის მშობელს ან სხვა ნაცნობ ზრდასრულ ადამიანს მიმართავს		მაგალითი: ბავშვი იღიმის და დეიდას საშუალებას აძლევს, ჩაეხუტოს და მოეფეროს, როცა ოჯახურ თავშეყრაზე ხედავს მას		მაგალითი: ბავშვი ეხუტება აღმზრდელს, როდესაც მამა მას საბავშვო ბაღში ტოვებს
<b>თვითიდენტობა</b>	ჯერ არა	სხეულის ნაწილებზე მიუთითებს		სარკეში საკუთარ თავს ამოიცნობს და სახელს არქმევს		იცის საკუთარი სახელი, ოჯახის წევრების, მზრუნველების და რამდენიმე თანატოლის სახელი
		მაგალითი: ბავშვი სწორად პასუხობს კითხვაზე: „სად გაქვს ცხვირი?“ ან „ყური		მაგალითი: ბავშვი სარკეში იყურება, საკუთარ თავზე მიუთითებს და ამბობს „თათა“		მაგალითი: ბავშვი ფოტოზე ასახელებს ოჯახის უახლოეს წევრებს

		მაჩვენე“				
<b>კომპეტენცია</b>	ჯერ არა	იაზრებს, რომ მოქმედებით შეუძლია გარემოზე გავლენის მოხდენა		იყენებს სიტყვებს: „მე“, „ჩემი“, „ვიცი“		აღიარებს საკუთარ მიღწევებს; გამოხატავს სიხარულს და უზიარებს სხვებს
		მაგალითი: კუბურების წარმატებით დაწყობის შემდეგ, ბავშვი მზრუნველისკენ იყურება და იღიმის		მაგალითი: ბავშვი ამბობს: „ჩემი სათამაშოა!“ ან „მე გავაკეთებ“.		მაგალითი: ბავშვი აღმზრდელებს აჩვენებს მის დასრულებულ ნამუშევარს და ეუბნება: „შენედე, რა გავაკეთე“.
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</b>						
<b>ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):</b>						
<b>ზედა მწკრივში</b>		<b>შესაძლო მაქს. ქულა:</b>	15	<b>პროცენტი:</b>		%

მოცემული ქულების ჯამი:					
---------------------------	--	--	--	--	--

ქვესფერო 2.2 ემოციური კომპეტენცია: ბავშვი ავლენს ემოციურ კომპეტენციას.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
ემოციების გაგება	ჯერ არა	აღიქვამს სხვების მიერ გამოხატულ სხვადასხვა ემოციას (მაგ., სინარულს, შიშს, მწუხარებას)		სწორად აღიქვამს საკუთარ ემოციებს (მაგ., სინარულს, შიშს, მწუხარებას)		ამჩნევს და ასახელებს სხვებში არსებულ ემოციებს (მაგ., სინარული, შიში, სევდა)
		მაგალითი: ბავშვი ტირის, როდესაც სხვა ბავშვი ტირის		მაგალითი: როდესაც დედა ბავშვს ბაღში ტოვებს და ის მოწყენილია, აღმზრდელის შეკითხვაზე - „მოიწყინე, დედა გენატრება?“ ბავშვი თანხმობის ნიშნად თავს აქნევს.		მაგალითი: ბავშვი სვამს კითხვას: „რატომ არის გიორგი გაბრაზებული?“, როდესაც მისი მეგობარი წარბშეკრული ისვრის თავის სათამაშოს მიწაზე.
ემოციების გამოხატვა	ჯერ არა	გამოხატავს ემოციებსა და გრძნობებს ნაცნობი		იყენებს ჟესტებს და მარტივ სიტყვებს გასაჭირის გამოსახატავად და ეძებს		ასახელებს ოთხ ძირითად ემოციას: სევდას, სინარულს, გაბრაზებას/ და შიშს

		ადამიანების, ცხოველების ან საგნების მიმართ		კონკრეტული სახის დანმარებას დასამშვიდებლად		
		მაგალითი: ბავშვი ეხუტება და კოცნის ოჯახის წევრს		მაგალითი: ბავშვი აღმზრდელს ხელს კიდებს, ოჯახურ ფოტოსთან მიჰყავს და ამბობს „დედა“, როდესაც მოწყენილია		მაგალითი: თინა ამბობს: „მეშინია, როცა შუქს თიშავენ“  ლოკა ამბობს: „ მიხარია, დღეს ბაბუას ვნახავ“
<b>ემოციების მართვა</b>	ჯერ არა	ნაცნობ უფროსებთან ურთიერთობისას უსაფრთხოდ არის		ტკივილის დროს ეძებს მხარდაჭერას და ყურადღებას აღმზრდელისგან		ძლიერი ემოციების დროს აღმზრდელისგან მხარდაჭერასა და ყურადღებას ითხოვს
		მაგალითი: ბავშვი დუნდება, როდესაც მას ხელში აიყვანენ ან ჩაეხუტებიან		მაგალითი: გიორგი ველოსიპედიდან ვარდება, დგება და ნუგეშის სათხოვრელად აღმზრდელთან მიდის		მაგალითი: ბავშვი აღმზრდელთან მიდის, როდესაც გაბრაზებულია
<b>იმპულსების მართვა</b>	ჯერ არა	ასრულებს აღმზრდელის მარტივ მითითებებს (მაგ., აიღე, მოიტანე, მიეცი, დადე)		უმეტეს შემთხვევაში, აღმზრდელის მოთხოვნის შესაბამისად ცვლის ქცევას		იწყებს იმპულსების კონტროლს
		მაგალითი: თხოვნის შესაბამისად ბავშვს		მაგალითი: ბავშვი აღმზრდელის თხოვნის		მაგალითი: ლუკა ცდილობს თავი შეიკავოს იატაკზე დადებულ

		აღმზრდელელთან მოაქვს წიგნი		შემდეგ სხვა ბავშვის სათამაშოს უშვებს ხელიდან		წიგნზე ფეხის დადებისგან
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	20	პროცენტი:		%

ქვესფერო 2.3 სოციალური კომპეტენცია: ბავშვი პროსოციალურ ქცევას ავლენს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
--	---------	---	---	---	---	---

<b>სოციალური მოლოდინები და ნორმები</b>	ჯერ არა	იწყებს იმის გააზრებას, რომ ზოგი რამ მას ეკუთვნის		იცავს მარტივ წესებს, თუ შეახსენებენ		იცის, რომ „ცუდი ქცევა“ აღმზრდელის მხრიდან რეაქციას გამოიწვევს
		მაგალითი : ბავშვი სათამაშოზე ამბობს „ჩემია“-ს.		მაგალითი: როდესაც აღმზრდელი შეახსენებს, ბავშვი საჭმლის შემდეგ სკამს მაგიდისკენ მისწევს		მაგალითი: მათ აღმზრდელს უყურებს, როდესაც ერთი ბავშვი მეორე ბავშვს სათამაშოს ართმევს
<b>ურთიერთობები</b>	ჯერ არა	„მაიმუნობს“ უფროსის ყურადღების მისქცევად		იწვევს უფროს სათამაშოდ, წიგნის წასაკითხად		სხვა ბავშვებთან ერთად თავს კომფორტულად გრძობს
		მაგალითი: ბავშვი იცინის შუქს ანთებს, აქრობს და ღიმილით უფროსისკენ იყურება		მაგალითი: მიაქვს უფროსთან წიგნის და სთხოვს წაუკითხონ, მიაქვს თოჯინა და იწვევს უფროს სათამაშოდ		მაგალითი: სათამაშო მოედანზე, დაბადების დღეზე თუ ბაღში, არ ცდილობს იყოს ბავშვებისგან განცალკევებული
<b>სოციალური თამაში</b>	ჯერ არა	ინტერესს იჩენს სხვა ბავშვების მიმართ		სიამოვნებს სხვა ბავშვებთან თამაში		იწყებს სხვა ბავშვებთან ერთად თამაშს, აჩვენებს, რომ სიამოვნებს მათთან თამაში.
		მაგალითი: ბავშვი უყურებს, როგორ თამაშობენ სხვა ბავშვები მის გვერდით		მაგალითი: ბავშვი უახლოვდება და ჯდება სხვა ბავშვებთან, რომლებიც კუბურებით თამაშობენ		მაგალითი: მირიამი ვედროს აძლევს ბავშვს, რომელიც ახლახან შევიდა ქვიშის ყუთში

<b>კონფლიქტის მოგვარება</b>	ჯერ არა	დადებითად რეაგირებს, როდესაც ზრდასრული ცდილობს დაეხმაროს		სათამაშოებზე დავის დროს მიჰყვება აღმზრდელის მიერ შემოთავაზებულ გადაწყვეტას		კონფლიქტის მოსაგვარებლად უფროსების მითითებებს მიჰყვება
		მაგალითი: ბავშვებს შორის სათამაშოს გამო მომხდარი უთანხმოებისას, უფროსის დახმარებას ინტერესით ადევნებს თვალს და არ აპროტესტებს		მაგალითი: ბავშვი ემორჩილება აღმზრდელის მითითებას „მოდი, დაუბრუნე და სთხოვე“		მაგალითი: აღმზრდელის მითითებით, თათია თანატოლს ეუბნება: „არ მომწონს, რომ ჩემი თოჯინა აიღე, დამიბრუნე“
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</b>						
<b>ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):</b>						
<b>ზედა მწკრივში მოცემული</b>		<b>შესაძლო მაქს. ქულა:</b>	20	<b>პროცენტი:</b>		%

ქულების ჯამი:					
---------------	--	--	--	--	--

სფერო	სფეროში ყველა ქვესფეროს ქულების ჯამი:		შესაძლო ქულები:	პროცენტი (მე-2 სვეტიდან მიღებული ჯამი გაყავით შესაძლო ჯამზე):
II. სოციალურ-ემოციური განვითარება	2.1 თვითშემეცნება		55	%
	2.2 ემოციური კომპეტენცია			
	2.3 სოციალური კომპეტენცია			
	ჯამი			

აღმზრდელის შენიშვნები ბავშვის სოციალურ-ემოციური განვითარების შესახებ:

ოჯახის წევრების შენიშვნები ბავშვის სოციალურ-ემოციური განვითარების შესახებ:

სფერო III. კომუნიკაცია, ენა და მეტყველება

ქვესფერო 3.1 რეცეპტული ენა: ბავშვი ავლენს მოსმენის და მოსმენილის მნიშვნელობის გაგების უნარს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
სიტყვების მნიშვნელობა	ჯერ არა	ესმის ნაცნობი სიტყვები		ესმის და რეაგირებს ნაცნობ სიტყვებსა და ყოველდღიურ მითითებებზე; ამოიცნობს სხეულის ნაწილებს და ნაცნობ საგნებს		ესმის ყველა ძირითადი ზმნის მნიშვნელობა, ძირითადი ზედსართავი სახელების უმეტესობა, ზოგიერთი წინდებულის/შეერთების მნიშვნელობა და სივრცითი ურთიერთობების მნიშვნელობა (მაგ., შიგნით, გარეთ, ზემოთ, ქვემოთ)
		მაგალითი: ბავშვი ადებს თითს ან იყურება იმ მიმართულებით, როდესაც ეუბნებიან „სად არის...?“		მაგალითი: როდესაც ბავშვს ეკითხები, ის წიგნში მიუთითებს შესაბამის ობიექტზე, ასახელებს სხეულის ნაწილებს და პასუხობს კითხვებზე, როგორცაა: „ეს რა ფერია?“ ან „სად არის შენი ძაღლი?“.		მაგალითი: გაიქცა, დიდი, პატარა, ლამაზი, მაგიდაზე, უჯრაში, აქ-იქ, დედის, ძაღლმა და ა.შ.

მითითებების გაგება	ჯერ არა	ასრულებს ერთსიტყვიან ან ძალიან მარტივ მითითებებს		ასრულებს ორ დაკავშირებულ მითითებას	ასრულებს შედარებით რთულ სამსიტყვიან მითითებებს
		მაგალითი: "მოდის აქ", "დაჯექი", "მომეცი ბურთი"		მაგალითი: მაგალითად: "აიღე ჭიქა და დალიე წყალი"	მაგალითად: "ამოიღე ფანქარი ყუთიდან", "დადე წიგნი თაროზე", "მოიტანე ბურთი ოთახიდან"
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:					
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):					
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	10	პროცენტი:	%

ქვესფერო 3.2 ექსპრესიული ენა: ბავშვი გამოხატავს საკუთარ თავს სიტყვების, ჟესტებისა და სწორი არტიკულაციის გამოყენებით.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
<b>არავერბალური</b>	ჯერ არა	იყენებს 3-5 შესტს		იყენებს შესტებს სიტყვებთან ერთად		იყენებს შესტებსა და სახის გამომეტყველებას საკუთარი გრძნობების, არჩევანისა და სურვილების გამოსახატავად
		მაგალითი: თითს ადებს ნახატს, ხელის გაწვდენა, ხელის დაქნევა, თავის გაქნევა, თავის დაქნევა.		მაგალითი: ბავშვი ხელს იქნევს და ამბობს „ნახვამდის“.		მაგალითი: მიმიკითა და ხელების გადაჯვარედინებით ან რაიმე სხვა შესტით გამოხატავს, როდესაც რაიმე არ უნდა. იყენებს შესტებს “მომე”, “ნახვამდის” და ა.შ.
<b>ვერბალური</b>	ჯერ არა	იყენებს 3-50 სიტყვას		იყენებს 2-3 სიტყვიან ფრაზებს		იყენებს 3-5 სიტყვიან წინადადებებს
		მაგალითი: ბავშვი ასახელებს ნაცნობ საგნებს, როგორცაა „ბურთი“ ან „წიგნი“ და ოჯახის წევრებს ეძახის სახელებით		მაგალითი: „მამიკოს ჰალტო“, „დედიკო, წყალი გინდა“ ან „პური მიეცი“.		მაგალითი: “დედამ უნდა დახატოს”
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</b>						

ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):					
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	10	პროცენტი:	%

ქვესფერო 3.3 პრაგმატული ენა: ბავშვი მეტყველებას სხვადასხვა მიზნით იყენებს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
ინტერაქცია	ჯერ არა	აზიარებს ყურადღებას, რეაგირებს ინტერაქციის მცდელობაზე და თავადაც იწყებს ინტერაქციას		თავისუფალი თამაშის დროს, წუთში ინტერაქციის მინიმუმ 5 მცდელობაა		ითხოვს დახმარებას, განმარტებას
		მაგალითი: ბავშვი მანქანით თამაშობს, თამაშისას მანქანას ხელში იღებს, დედისკენ იშვერს და ეუბნება ან მიანიშნებს - „შეხედე“		მაგალითი: ქვიშაში თამაშისას ბავშვი აღმზრდელს უყურებს ხოლმე, აჩვენებს, რა გააკეთა, ამბობს „ამოთხარო“ და ნიჩაბს ითხოვს		მაგალითი: „რატო გატყდა?“ „ვერ გავხსენი, გამიხსენი“

<b>ამბის მოყოლა</b>	ჯერ არა	თამაშის დროს საკუთარ თავთან საუბრობს და ასახელებს იმას, რასაც ხედავს ან აკეთებს		შეუძლია მოთხრობასთან დაკავშირებული წინადადებების თქმა		შეუძლია მოვლენების გახსენება 2-3 ურთიერთდაკავშირებული წინადადების გამოყენებით
		მაგალითი: თოჯინას აწვენს და ამბობს: „ბაია ნანა“		მაგალითი: ბავშვი წიგნიდან მოთხრობილ ამბავს შემდეგი სიტყვებით გადმოსცემს: „დათვს სძინავს“ და „დიდი თოვლი“		მაგალითი: „პარკში დიდი ძაღლის მეშინოდა, ბაბუმ გაიცინა, ამიყვანა“
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</b>						
<b>ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):</b>						
<b>ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:</b>		<b>შესაძლო მაქს. ქულა:</b>	10	<b>პროცენტი:</b>		%

**ქვესფერო 3.4 წერა-კითხვის საბაზისო უნარები: ბავშვი იყენებს წერისა და კითხვის განვითარების უნარებს.**

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
<b>ფონოლოგიური ცნობიერება</b>	ჯერ არა	იყენებს ორ და სამმარცვლიან სიტყვებს		დაახლოებით სიტყვების ნახევარს უშეცდომოდ ამბობს		იცის ან იმეორებს საბავშვო ლექსებსა და სიმღერებს
		მაგალითი: ბავშვი ამბობს: „დედა, მამა, ბანანი, ბუთი, ამამა“ (დედა, მამა, ბანანი, ბურთი, საჭმელი).		მაგალითი: „დედა მომე „ტატორი“ (ტრაქტორი)“		მაგალითი: „ფისუნია კატა“ თავად იცის ზეპირად ან როდესაც უფროსი ამბობს, ბოლო სიტყვებს ამატებს
<b>კითხვა</b>	ჯერ არა	წიგნებისადმი ინტერესს იჩენს		პრიორიტეტს ანიჭებს საყვარელ წიგნებს და ხშირად ითხოვს მათ წაკითხვას		ამოიცნობს გარემოში არსებულ ნიშნებსა და სიმბოლოებს
		მაგალითი: ბავშვი წიგნებს უყურებს და ყურადღებას იჩენს, როდესაც უკითხავენ; წიგნი მიაქვს რომ წაუკითხოს		მაგალითი: დედამ ან აღმზრდელმა იციან, რომ ტასოს საყვარელი წიგნები პი და პო და სამი გოჭია, რადგან სულ მათ წაკითხვას ითხოვს		მაგალითი: ბავშვი ცნობს „კოკა-კოლას“ , აფთიაქის სიმბოლოს.
<b>წერისთვის მზაობა</b>	ჯერ არა	იყენებს ფანქარს „ხატვისთვის“		ფანქრით ავლებს ვერტიკალურ და ჰორიზონტალურ ხაზებსა და		ნაჯღაბნი, თითქოს ემსგავსება ნაწერს

				წრებს		
		მაგალითი: მოსწონს ფანქრით ფურცლებზე ჯღაბნა				მაგალითი: 
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	15	პროცენტი:		%

სფერო	სფეროში ყველა განზომილების ქულების ჯამი:		შესაძლო ქულები:	პროცენტი (მე-2 სვეტიდან მიღებული ჯამი გაყავით შესაძლო ჯამზე):
III. კომუნიკაცია, ენა და მეტყველება	3.1 რეცეპტული ენა		45	%
	3.2 ექსპრესიული ენა			
	3.3 პრაგმატული ენა			
	3.4 წიგნიერების განვითარების უნარები			
	ჯამი			

აღმზრდელის შენიშვნები ბავშვის კომუნიკაციის, ენისა და მეტყველების შესახებ:

ოჯახის ჩანაწერები ბავშვის კომუნიკაციის, ენისა და მეტყველების შესახებ:



სფერო IV. კოგნიტური განვითარება

ქვესფერო 4.1 ცნობისმოყვარეობა და ყურადღება: ბავშვი ავლენს ცნობისმოყვარეობას სიახლის მიმართ; შეუძლია გაჩერება და ყურადღების შენარჩუნება მოცემულ დავალებაზე.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
ცნობისმოყვარეობა	ჯერ არა	ინტერესს იჩენს ახალი აქტივობებისა და სათამაშოების მიმართ		სვამს კითხვებს ადამიანებსა და საგნებზე		ატარებს „ექსპერიმენტებს“ იმის გასარკვევად, თუ როგორ მუშაობენ სხვადასხვა საგნები ან რა გავლენას ახდენს გარკვეული მოქმედებები საგნებზე.
		მაგალითი: როდესაც ბავშვს ახალ სათამაშოს აძლევენ, მაგალითად, ჭიქების ასაწყობს, ის იწყებს სათამაშოთი ექსპერიმენტებს, ჭიქებს ერთმანეთზე აწყობს, აკაკუნებს; შეიძლება გაიცინოს ჭიქების დაცემისას გამოცემულ		მაგალითი: როდესაც ის ხედავს, რომ ბაბუა მანქანას რეცხავს, ის ეკითხება: „რას აკეთებ, ბაბუა?“		მაგალითი: სასრიალოდან სხვადასხვა საგნებს ასრიალებს და აკვირდება რომელი როგორ ვარდება

		ხმაზე და შემდეგ სცადოს მათი ხელახლა აწყობა			
<b>ყურადღების კონცენტრაცია</b>	ჯერ არა	აგრძელებს აქტივობას 2-3 წუთის განმავლობაში		ჩართულია მის მიერ ინიცირებულ აქტივობებში 4-6 წუთის განმავლობაში	ჩართულია თვითინიციატივით აქტივობებში დაახლოებით 10-12 წუთის განმავლობაში
		მაგალითი: ბავშვი ძმასთან ერთად 3 წუთის განმავლობაში რიგრიგობით აგორებს მანქანას იატაკზე		მაგალითი: ბავშვი თოჯინებით თამაშობს, აცმევს და ხდის მათ ტანსაცმელს 6 წუთის განმავლობაში.	მაგალითი: ბავშვი ქვიშასა და წყალში მიღებითა და ვედროებით თამაშობს, ზოგჯერ 12 წუთის განმავლობაში.
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</b>					
<b>ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):</b>					
<b>ზედა მწკრივში მოცემული</b>		<b>შესაძლო მაქს. ქულა:</b>	10	<b>პროცენტი:</b>	%

ქულების ჯამი:					
---------------	--	--	--	--	--

ქვესფერო 4.2 კრეატიულობა და პრობლემების გადაჭრა: ბავშვი ყოველდღიურ აქტივობებში კრეატიულია და პრობლემების გადაჭრის სხვადასხვა გზას ეძებს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
<b>შემოქმედებითობა</b>	ჯერ არა	ბაძავს თამაშს, რომლებიც მოიცავს მოძრაობებსა და სახის გამომეტყველებას		იწყებს ობიექტების შემოქმედებით გამოყენებას		თამაშობს წარმოსახვით თამაშებს
		მაგალითი: ბავშვი მუსიკაზე ცეკვავს მიბაძვით		მაგალითი: ბავშვი იღებს სათამაშოების ყუთს, აბრუნებს მას და ყუთზე კოშკს აშენებს		მაგალითი: თავისი თოჯინის დედის როლს ასრულებს
<b>პრობლემის გადაჭრა</b>	ჯერ არა	ახალ სიტუაციაში იყენებს ნაცნობ და წარმატებულ სტრატეგიას		ცდილობს პრობლემების გადაჭრას, ზოგჯერ მხოლოდ ერთი გადაწყვეტით, რომელსაც ისევ და ისევ ცდილობენ		ცდილობს პრობლემის გადაჭრას სხვადასხვა გზით; წარუმატებლობის შემთხვევაში, დანმარებას ითხოვს
		მაგალითი: როდესაც ბავშვს ახალ სათამაშოს აძლევენ,		მაგალითი: ლილი ცდილობს თავისი სათამაშო მანქანა		მაგალითი: როდესაც ბავშვი ახალი სათამაშოთი თამაშობს, ცდილობს

		<p>ის ღილაკებს აჭერს, ხმის გამოსაცემად, რადგან სხვა სათამაშოსაც ჰქონდა ამგვარი ღილაკი</p>		<p>ბილიკზე დააყენოს, მაგრამ ის ყოველ ჯერზე ვარდება. ლილი მაინც ერთსა და იმავე ადგილას აყენებს მას, ფიქრობს, რომ ამჯერად მაინც გაჩერდება. მიუხედავად იმისა, რომ არ გამოდის, ის კვლავ და კვლავ ერთსა და იმავეს აკეთებს, იმედოვნებს, რომ საბოლოოდ მაინც გამოვა</p>		<p>ფორმების ჩასმას ჭრილებში, მაგრამ არ გამოსდის, ამიტომ ცდილობს ნაწილების სხვადასხვა მიმართულებით შემობრუნებას; როდესაც ესეც არ გამოსდის, ერთ-ერთ ნაწილს დედას აძლევს, რათა მან ჩასვას</p>
<p>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</p>						
<p>ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):</p>						
<p>ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:</p>		<p>შესაძლო მაქს. ქულა:</p>	<p>10</p>	<p>პროცენტი:</p>		<p>%</p>

**ქვესფერო 4.3 აზროვნება და კვლევა:** ბავშვი ავლენს გამოცდილების ინტერპრეტაციის, მიზეზ-შედეგობრივი კავშირის გაგების, კრიტიკულად და სიმბოლოებით აზროვნების დაწყების უნარს.

	<b>ჯერ არა</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>სიმბოლური აზროვნება</b>	ჯერ არა	იწყებს სიმბოლურ თამაშს		ერთდროულად თამაშობს სათამაშოთი და რეალური საგნით		შეუძლია გამოიყენოს ჩამანაცვლებელი ობიექტი, როდესაც რეალური ობიექტი თამაშის დროს მიუწვდომელია
		მაგალითი: ბავშვს თოჯინა უჭირავს და კოცნის, ვითომ მისი დედაა		მაგალითი: ბავშვი თოჯინას ნამდვილი კოვზით აჭმევს.		მაგალითი: ბავშვი ფანქარს დანასავით იყენებს თოჯინისთვის საკვების დასაჭრელად
<b>რეალობა და ფანტაზია</b>	ჯერ არა	იწყებს სხვისი როლების გათამაშებას		თვლის, რომ კოსტიუმში გამოწყობილი ადამიანები სინამდვილეში ის პერსონაჟები არიან, რომლებსაც ისინი განასახიერებენ		რეალობასა და ფანტაზიას შორის განსხვავებას ვერ არჩევს
		მაგალითი: წარმოიდგენს რომ სპაიდერმენია ან ლომი და მათ ბაძავს		მაგალითი: ბავშვი თავისი საყვარელი ზღაპრების წიგნის პირდაპირი ეთერის დროს ტაშის დაკვრითა და		მაგალითი: ემა სუპერგმირის მოსასხამს იცვამს და სჯერა, რომ მასაც შეუძლია თავისი საყვარელი პერსონაჟის მსგავსად ფრენა. ის

				შეძახილებით რეაგირებს, თითქოს წიგნის რეალური პერსონაჟების გაცოცხლებას უყურებს	ტანტიდან ხტება იმ იმედით, რომ სუპერგმირივით ჰაერში იფრენს
<b>მიზეზ-შედეგობრიობა</b>	ჯერ არა	უყვარს მიზეზ-შედეგობრივი სათამაშოებით თამაში		იწყებს ორი მოვლენის დაკავშირებას	ინტერესს იჩენს და კითხვებს სვამს სხვების ქმედებებთან დაკავშირებით, რათა გაიგოს საბოლოო შედეგი
		მაგალითი: ბავშვი სათამაშოს დილაკებს აჭერს ხმაურის გამოსაწვევად და თოკს ექაჩება სათამაშო მანქანის დასაძრაბად.		მაგალითი: ბავშვი განმარტავს, რომ ცა დაბნელდა, რადგან მზე ჩავიდა	მაგალითი: დავითი ითხოვს, აჩვენონ, როგორ იწვება კარტოფილი
<b>ინტერპრეტაცია</b>	ჯერ არა	იცის, რომ ზრდასრული ადამიანის ქცევა დაკავშირებულია მომავალ მოვლენასთან		ავლენს გენდერულ როლებთან დაკავშირებული სტერეოტიპების ცოდნას	ცვლის თავის ქცევას სხვების პრეფერენციების ან ემოციების შესაბამისად
		მაგალითი: ბავშვმა იცის, რომ როდესაც დედამისი ქურთუკს იცვამს, გარეთ გადის		მაგალითი: ბავშვი სახლობანას თამაშობს, ვითომ რეცხავს, წარმოიდგენს, რომ დედაა	მაგალითი: ბავშვი მამას უტოვებს ბოლო კანფეტს, რომელიც, მისი თქმით, მამამისს მოსწონს
<b>კვლევა</b>	ჯერ არა	ესმის ნაცნობი საგნების დანიშნულება		აკვირდება და მანიპულირებს ობიექტებით მზრუნველის დახმარებით, რათა შეამჩნიოს მსგავსებები და	ცდისა და შეცდომის გზით, ის პოულობს გზას, გამოიყენოს მისთვის საინტერესო საგანი

				განსხვავებები.		
		მაგალითი: იცის როგორ ჩართოს ტელევიზორი პულტით		მაგალითი: კუბებით თამაშისას ბავშვი სხვადასხვა ზომის კუბებს იღებს და ბიძასთან ერთად რიგრიგობით ათავსებს დიდ კუბებს კოშკის ძირზე, ხოლო პატარა კუბებს - თავზე.		მაგალითი: ბავშვი მოხიბლულია სათამაშო მანქანით, მაგრამ უჭირს იმის გარკვევა, თუ როგორ დადის იგი; მას შემდეგ, რაც უბიძგებს და მაგრა გააგორებს, ბავშვი აღმოაჩენს, რომ მანქანის უკან გაწევით და შემდეგ გაშვებით, ის თავისით წინ გადაგორდება
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	25	პროცენტი:	%	

სფერო	სფეროში ყველა ქვესფეროს ქულების ჯამი:		შესაძლო ქულები:	პროცენტი (მე-2 სვეტიდან მიღებული ჯამი გაყავით შესაძლო ქულებზე):
IV. კოგნიტური განვითარება	4.1 ცნობისმოყვა რეობა და ყურადღება		45	%
	4.2 კრეატიულო ბა და პრობლემები ს გადაჭრა			
	4.3 აზროვნება და კვლევა			
	ჯამი			

აღმზრდელის შენიშვნები ბავშვის კოგნიტური განვითარების შესახებ:

--

ოჯახის შენიშვნები ბავშვის კოგნიტური განვითარების შესახებ:

V სფერო. დამოუკიდებლობა და ადაპტური ქცევა

ქვესფერო 5.1 დამოუკიდებლობა და ინიციატივა: ბავშვი ავლენს ინიციატივას და დამოუკიდებლობას.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
ავტონომია	ჯერ არა	ბავშვი გამოხატავს სურვილს, დამოუკიდებლად შეასრულოს თვითმოვლის ამოცანები და უარს ამბობს ზრდასრულის დანმარებაზე.		ავტონომიურობის სურვილს ამჟღავნებს		გამოხატავს სურვილს, თვითონ სცადოს მოქმედება (ამბობს „მე თვითონ“, ზრდასრულის დანმარებას თავიდან იცილებს)
		მაგალითი: კოვზით ჭამისას დედის ხელს წევს, როდესაც ის დანმარებას ცდილობს		მაგალითი: ბავშვი დედას შორდება, ოთახის მეორე მხარეს მიდის და იწყებს დაბალ თაროზე განთავსებული საგნების შესწავლას; როდესაც დედა		მაგალითი: ბავშვი ამბობს „მე თვითონ“ კვების, ჩაცმის ან რაიმე სხვა საქმიანობის დროს.

				მისკენ მიემართება, ის გაპროტესტებას იწყებს, რაც იმაზე მიუთითებს, რომ მას სურს დამოუკიდებლად შეისწავლოს ნივთები და არ სჭირდება მისი დახმარება.		
<b>დამოუკიდებლობა</b>	ჯერ არა	ცდილობს საქმეები დამოუკიდებლად გააკეთოს		დამოუკიდებლად თამაშობს შედარებით ხანგრძლივი დროის მანძილზე		ცდილობს დამოუკიდებლად ჩაიცვას
		მაგალითი: ბავშვი ცდილობს დამოუკიდებლად აიღოს საკვები კოვზით; წინდა მიაქვს ფეხთან და ცდილობს ჩაიცვას		მაგალითი: ნიკუშას დედა ამბობს, რომ ახლა ნიკუშა უფრო დიდხანს ერთობა თავისი ამწე კრანით დამოუკიდებლად		მაგალითი: ცდილობს დამოუკიდებლად ჩაიცვას შარვალი, ფეხსაცმელი, წინდა; ხანდახან წარმატებით გამოსდის
<b>არჩევანი</b>	ჯერ არა	ირჩევს საგნებს, ადამიანებს, სასურველი ნივთებისკენ ხელის გაწვდენით		ეუბნება „არას“ მშობელს ან აღმზრდელს, როდესაც მას რაიმე არ მოსწონს.		ასწავლებს „კი“-ს ან „არა“-ს მნიშვნელობას
		მაგალითი: ბავშვი საყვარელ სათამაშოს ირჩევს, როდესაც მას სათამაშოებს სთავაზობენ.		მაგალითი: ბავშვი ამბობს „არას“, როდესაც აძლევენ პალტოს, რომლის ჩაცმაც არ უნდა.		მაგალითი: ბავშვი პასუხობს „კი“, როდესაც ეკითხებიან: „გინდა მანქანებით თამაში? კი თუ არა?“
<b>ინიციატივა</b>	ჯერ არა	მოკლე დროით (5-10		იწყებს თამაშს ახალი		გამოხატავს, რისი გაკეთება სურს

		წუთი) ირთობს თავს		სათამაშოებით ან მასალებით		
		მაგალითი: ბავშვი თავისით ერთობა, ხან სათამაშოებს დებს ყუთში, ხან იღებს წიგნებს და ფურცლავს		მაგალითი: ბავშვი ახალი სათამაშოს დანახვისას იწყებს თამაშობს, იკვლევს მის ნაწილებს და როგორ მუშაობას იგი.		მაგალითი: მაკა მამას წიგნს მიუტანს, რომ მამამ წაუკითხოს.
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	20	პროცენტი:		%

განზომილება 5.2 თვით-მოვლა: ბავშვი ავლენს პირად ჰიგიენას და თვით-მოვლის უნარებს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
კვება	ჯერ არა	კოვზით იკვებება, შეიძლება ცოტა დაესხას		თითებით სწორად უჭირავს კოვზი		იყენებს ჩანგალს და ხელსახოცს
ჩაცმა	ჯერ არა	იზდის ფეხსაცმელს, როდესაც გაუხსნიან		შეუძლია დიდი ზომის ელვამესაკრავების აწევა და დაწევა		სხვების დახმარებით იცვამს
ტუალეტში სიარული	ჯერ არა	1-2 საათის განმავლობაში ინარჩუნებს სიმშრალეს		ტუალეტში წასვლას ითხოვს		დამოუკიდებლად იწყებს ტუალეტის გამოყენებას, მაგრამ შეიძლება დახმარება დასჭირდეს გაწმენდაში
ჭიგინა	ჯერ არა	ხელებს იბანს და იმშრალებს დახმარებით		დახმარებით ცდილობს კბილების გახეხვას		იზოცავს ცხვირს, მაგრამ შეიძლება დასჭირდეს შეხსენება
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული)						

ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	20	პროცენტი:		%

ქვესფერო 5.3 უსაფრთხოება: ბავშვი აჩვენებს, რომ თავს უსაფრთხოდ გრძნობს, ავლენს თავდაჯერებულობას და უსაფრთხოების წესების ცოდნას.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
უსაფრთხოების შეგრძნება	ჯერ არა	ესმის „არას“ მნიშვნელობა, მაგრამ ყოველთვის არ ემორჩილება		იცავს უსაფრთხოების წესებს		თავს არიდებს რისკებსა და ნაცნობ საფრთხეებს
		მაგალითი: ბავშვი თამაშობს თავის სათამაშოებით, ამჩნევს ლარნაკს და ხელს წაიღებს, რომ აიღოს, მზრუნველი მტკიცე ტონით ეუბნება „არა“ და ნაზად		მაგალითი: ბავშვი ქუჩაზე გადასვლისას მზრუნველს ხელს კიდებს		მაგალითი: ბავშვი თავს არიდებს ცხელ ღუმელსა და ბასრ დანებს; ბავშვი თავს არიდებს ქუჩაში ან ავტოსადგომზე სირბილს.

		<p>აშორებს ბავშვის ხელს ლარნაკს. ბავშვი ახედავს და ჩანს, თითქოს ესმის სიტყვის „არა“ მნიშვნელობა, მაგრამ რამდენიმე წამში ისევ იწევს ლარნაკისკენ</p>				
<b>დაცულობა</b>	ჯერ არა	<p>სათამაშო მოედანზე უცნობი ბავშვების გვერდით თამაშობს მშობლის ან აღმზრდელის თანდასწრებით</p>		<p>მშობლის ან აღმზრდელის დანმარებით უერთდება მოთამაშე ბავშვების ჯგუფს</p>		<p>იცავს ჯგუფური თამაშის მარტივ წესებს</p>
		<p>მაგალითი: ბავშვი სინარულით ქანაობსპარკში სხვა ბავშვების გვერდით</p>		<p>მაგალითი: ბავშვი უერთდება სატვირთო მანქანებით მიწაში მოთამაშე ბავშვებს, რჩება აღმზრდელეთან ახლოს და დანმარებას ითხოვს მისგან, რათა სატვირთო მანქანით ითამაშოს.</p>		<p>მაგალითი: სხვა ბავშვებთან ერთად დამალობანას თამაშობს.</p>
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების</b>						

რაოდენობა:					
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):					
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	10	პროცენტი:	%

ქვესფერო 5.4 ადაპტური ქცევა: ბავშვი ავლენს მოქნილობას და უსადაგებს თავის ქცევას გარემოსა და ყოველდღიური აქტივობების ცვლილებებთან.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
მოქნილობა	ჯერ არა	ტოვებს მშობელს ან აღმზრდელს, სულ მცირე, დროით, რათა გაეცნოს ახალ და უცნობ გარემოს		ოჯახური რუტინის დროს, სახლში, ეკლესიაში, მანქანაში, მაღაზიებში ან სათამაშო მოედანზე, მშობლებთან ერთად მშვიდად არის და		ახალ გარემოში სვამს კითხვებს და ცვლის თავის ქცევას ახალი გარემოს ნორმების შესაბამისად.

				შესაბამისად იქცევა		
		მაგალითი: მეგობრის სახლში პირველად სტუმრობისას, შესაძლოა, ბავშვი თავდაპირველად მშობელთან ახლოს იყოს, შემდეგ კი დაიწყოს ხოხვა და სხვადასხვა საგანზე შეხება, ამავდროულად კი ხანდახან დამშვიდებისთვის მზრუნველისკენ გაიხედოს.		მაგალითი: ბავშვი თამაშობს და ურთიერთობს მშობელთან ახალ სათამაშო მოედანზე შიშის ან შფოთვის გარეშე		მაგალითი: ბავშვი პირველად სტუმრობს ზოოპარკს და სვამს კითხვებს ნანახი ცხოველების შესახებ; შესაძლოა, სხვა ბავშვებთან და უფროსებთან ქონდეს ჩვეულებრივზე განსხვავებული ურთიერთობა იყოს უფრო კომუნიკაბელური ან მორიდებული, ტემპერამენტიდან გამომდინარე.
<b>მედეგობა</b>	ჯერ არა	ითხოვს „კიდევ ერთს“ ან „მეტს“, როდესაც მეტი სურს		დამოუკიდებლად ამთავრებს ამოცანებს მას შემდეგ, რაც ცოტა ხნის წინ შეძლო მათი შესრულება ზრდასრულის ხელმძღვანელობით		მიზნის მისაღწევად იყენებს მზრუნველის მიერ შემოთავაზებულ ალტერნატიულ საშუალებებს
		მაგალითი: ბავშვი ამბობს „კიდევ“, როდესაც ტელეფონში მისი საყვარელი სიმღერა მთავრდება.		მაგალითი: აღმზრდელის დახმარებით ფაზლს ორჯერ წარმატებით აწყობის შემდეგ, ბავშვი გადაწყვეტს რომ დახმარების გარეშე ააწყოს ფაზლი		მაგალითი: ბავშვი უსმენს აღმზრდელის რჩევას, და სათამაშოს ჩამოსადებად სკამს მიიღვამს, მანამდე ახტომით ცდილობდა ჩამოღებას
<b>თითოეული</b>						

ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:					
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):					
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	10	პროცენტი:	%

სფერო	სფეროში ყველა ქვესფეროს ქულების ჯამი:		შესაძლო ქულები:	პროცენტი (მე-2 სვეტიდან მიღებული ჯამი გაყავით შესაძლო ქულებზე):
V. დამოუკიდებლობა და ადაპტური ქცევა	5.1 დამოუკიდებლობა და ინიციატივა		60	%
	5.2 თვით-მოვლა			

	5.3 უსაფრთხოება			
	5.4 ადაპტური ქცევა			
	ჯამი			

აღმზრდელის შენიშვნები ბავშვის დამოუკიდებლობისა და ადაპტური ქცევის შესახებ:

ოჯახის შენიშვნები ბავშვის დამოუკიდებლობისა და ადაპტური ქცევის შესახებ:

## სფერო VI. ხელოვნება

ქვესფერო 6.1 სახვითი ხელოვნება: ბავშვი დაინტერესებულია სახვითი ხელოვნებით და იყენებს მას თვითგამოხატვისთვის.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
--	------------	---	---	---	---	---

ესთეტიკა და კრიტიკული დამოკიდებულება	ჯერ არა	სიამოვნებითა და ინტერესით ათვალიერებს ხელოვნების ნიმუშებს		გამონატავს მოწონებას და არმოწონებას ხელოვნების ნიმუშების მიმართ		სვამს კითხვებს ხელოვნების ნიმუშების შესახებ.
		მაგალითი: როდესაც ბავშვს ნახატს აჩვენებენ, ის მას უყურებს და ათვალიერებს		მაგალითი: ბავშვი ამბობს, რომ მოსწონს ძაღლის ნახატი, მაგრამ არ მოსწონს სხვა ნახატი მუქი ფერების გამო		მაგალითი: ბავშვი ნახატს ათვალიერებს და კითხულობს: „რატომ ტირის ბავშვი?“
შემოქმედებითი თვითგამონატავა	ჯერ არა	ექსპერიმენტირებს სხვადასხვა მასალით (მაგ. საღებავები, ფანქრები, პლასტილინი, სათამაშოები)		იყენებს მასალებს მათი დანიშნულებისამებრ, რათა შექმნას ხელოვნების ნიმუში, მაშინაც კი, თუ ის არ ჰგავს იმას, რისი წარმოდგენაც სურს		ქმნის ნამუშევარს, ასახელებს მას და განმარტავს, თუ რას ნიშნავს ის
		მაგალითი: ბავშვი თითებით ხატავს დიდ ფურცელზე		მაგალითი: ბავშვი დიდი ფანქრით ჯღაბნის და ამბობს, რომ ეს მზეა		მაგალითი: ბავშვი თიხის გამოყენებით ქმნის ფიგურას, რომელიც, მისი თქმით, გველია
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული)						

ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):					
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	10	პროცენტი:	%

ქვესფერო 6.2 საშემსრულებლო ხელოვნება: ბავშვი დაინტერესებულია საშემსრულებლო ხელოვნებით და იყენებს მას თვითგამოხატვისთვის.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
ესთეტიკა და კრიტიკული დამოკიდებულება	ჯერ არა	უყვარს სხვების ცეკვის ყურება და სიმღერების მოსმენა		აკვირდება და ბაძავს სიმღერას და რიტმულ მოძრაობას		ცდილობს დამოუკიდებლად ცეკვას
მუსიკა	ჯერ არა	სხვადასხვანაირად მოძრაობს მუსიკის თანხლებით ან მუსიკის გარეშე (მაგ. ცეკვა, ტაშის დაკვრა).		იყენებს რიტმულ ინსტრუმენტებს (დოლი...) და განასხვავებს სწრაფ/ნელ რიტმსა და ხმამაღალ/ჩუმ მუსიკას		იმეორებს მუსიკალურ მელოდიას და ბაძავს ცეკვის ტექნიკას; შარფების, ლენტებისა, ინსტრუმენტების გამოყენებით და ა.შ.

დრამა	ჯერ არა	ერთვება საგნებით წარმოსახვით თამაშში		ანდენს ცხოველების ან საგნების ხმების ან მოძრაობების სიმულირებას		რეალურ და გამოგონილ სიტუაციებს ასახიერებს
		მაგალითი: ბავშვი მაგიდის ქვეშ შედის და ამბობს, რომ თითქოს სახლში შედის.		მაგალითი: ბავშვი იცუცქება, გამოსცემს 'ბაყაყის ხმებს' - ვითომ ბაყაყია		მაგალითი: ბავშვი ათამაშებს წითელქუდას
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	15	პროცენტი:		%

სფერო	სფეროში ყველა განზომილების ქულების	შესაძლო ქულები:	პროცენტი (მე-2 სვეტიდან მიღებული ჯამი გაყავით
-------	------------------------------------	-----------------	---

	ჯამი:			შესაძლო ქულებზე):
VI. ხელოვნება	6.1 სახვითი ხელოვნება		25	%
	6.2 საშემსრულებლო ხელოვნება			
	ჯამი			

აღმზრდელის შენიშვნები ბავშვის ნამუშევარზე:

ოჯახის შენიშვნები ბავშვის ხელოვნების შესახებ:

VII სფერო. წიგნიერება

ქვესფერო 7.1 წიგნები: ბავშვი დაინტერესებულია წიგნებითა და ისტორიებით.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5

ესთეტიკა და კრიტიკული დამოკიდებულება	ჯერ არა	დაინტერესებულია სურათებიანი წიგნებით		ზოგიერთი წიგნი გამორჩეულად მოსწონს		კითხვებს სვამს წიგნებთან დაკავშირებით
ბეჭდური ცნობიერების ამაღლება	ჯერ არა	წიგნებს ფურცლავს და „თავის ენაზე“ ისეთი ინტონაციებით „ლაპარაკობს“, თითქოს კითხულობს		წიგნი სწორად უჭირავს		იცის, რომ შრიფტი მარცხნიდან მარჯვნივ გადადის და თითებით მიუთითებს ტექსტზე, სანამ ზრდასრული კითხულობს
კითხვის გააზრება	ჯერ არა	უსმენს როდესაც წიგნებს უკითხავენ		შეუძლია თქვას, რაზეა ან ვისზეა საყვარელი წიგნი		პასუხობს მარტივ კითხვას იმის შესახებ, თუ რა მოხდა წაკითხულ ამბავში
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						

ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	15	პროცენტი:	%
--------------------------------------	--	---------------------	----	-----------	---

სფერო	სფეროში ყველა ქვესფეროს ქულების ჯამი:		შესაძლო ქულები:	პროცენტი (მე-2 სვეტიდან მიღებული ჯამი გაყავით შესაძლო ქულებზე):
VII. წიგნიერება	7.1 წიგნები		15	%
	ჯამი			

აღმზრდელის შენიშვნები ბავშვის წიგნიერების შესახებ:

ოჯახის შენიშვნები ბავშვის წიგნიერების შესახებ:

**VIII სფერო. მეცნიერება, ისტორია და მათემატიკა**

**ქვესფერო 8.1 მე და ჩემი ჯანმრთელობა:** ბავშვს აქვს ჯანსაღი ცხოვრების წესი, სათანადო კვება, ჰიგიენა და ფიზიკური აქტივობა.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
<b>ფიზიკური აქტივობა</b>	ჯერ არა	უყვარს როდესაც მოძრაობს ფიზიკური აქტივობის დროს		3-5 წუთის განმავლობაში მომვლელთან ერთად მონაწილეობს ფიზიკურად აქტიურ აქტივობებში, როგორცაა გარე თამაში, სირბილი ან ფიზიკური თამაშები		5-10 წუთის განმავლობაში მომვლელთან ერთად მონაწილეობს ფიზიკურ აქტივობებში, როგორცაა გარე თამაში, სირბილი ან ფიზიკური თამაშები.
		მაგალითი: ბავშვს უყვარს მისაღებ ოთახში სიარული, ავეჯის ერთ ნაწილს დაყრდნობა და შემდეგ მეორეზე გადასვლა		მაგალითი: ბავშვი პარკში დედასთან ერთად კიბეზე ადის და შემდეგ სასრილოზე ჩამოდის		მაგალითი: ბავშვი მამასთან ერთად დამალობანას თამაშობს და სამთვლიან ველოსიპედით დადის
<b>ჯანმრთელობა</b>	ჯერ არა	ყოველდღიურად იკვებება, იხეხავს კბილებს და იძინებს		სვამს და პასუხობს კითხვებს ჯანსაღი ჩვევების/ქცევის შესახებ		იცნობს პროფესიონალებს (ექიმი, ექთანი, სტომატოლოგი), რომლებიც ზრუნავენ მის ფიზიკურ ჯანმრთელობაზე
		მაგალითი: ბავშვს რეგულარულად დროზე იძინებს, ყოველდღე ჭამს ბოსტნეულს და იხეხავს კბილებს		მაგალითი: როდესაც ბავშვს ეკითხებიან, თუ რას აკეთებს კბილების სისუფთავის შესანარჩუნებლად, ის პასუხობს: „კბილებს ვიხეხავ“		მაგალითი: როდესაც ბავშვს ეკითხებიან, სად მიდის ავადმყოფობის დროს, ის პასუხობს: „ექიმთან“
<b>სხეული</b>	ჯერ არა	მიუთითებს სხეულის სულ მცირე ერთ ნაწილზე, მაგრამ		ასახელებს სხეულის სულ მცირე 3 ნაწილს		ასახელებს სხეულის სულ მცირე 6 ნაწილს

		შესაძლოა ვერ ასახელებს ამ ნაწილს				
		მაგალითი: ბავშვი ცხვირს ეხება, როდესაც ამას სთხოვენ		მაგალითი: ბავშვს შეუძლია დაასახელოს ცხვირი, თავი და ფეხები		მაგალითი: ბავშვს შეუძლია დაასახელოს ცხვირი, თავი, ფეხები, ხელები, პირი და მუცელი.
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	15	პროცენტი:		%

ქვესფერო 8.2 მე და გარემო: ბავშვი აკვირდება და სწავლობს ბუნებას და ადამიანების ურთიერთობას გარემოსთან.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
<b>ბუნება: არაცოცხალი</b>	ჯერ არა	თამაშობს ბუნებრივი მასალებით		აკვირდება ბუნებრივ მასალებს და პასუხობს მარტივ შეკითხვებს ან ამბობს მარტივ ფრაზებს		შეუძლია ბუნების ელემენტების (მაგ., წყალი, ქვა, ქვიშა, მზე, თოვლი, წვიმა, ღრუბელი) და მათი მახასიათებლების (მაგ., ცივი, ცხელი, თბილი, სველი, მშრალი) აღწერა
		მაგალითი: ბავშვი ბუნებაში თამაშობს ხის ჯოხებით, ქვებით, ფოთლებით ან ბალახით		მაგალითი: დიდი ქვა, პატარ ქვა		მაგალითი: ბავშვს შეუძლია რომ წვიმს და ქუჩა დასველდა
<b>ბუნება: ცოცხალი</b>	ჯერ არა	აკვირდება და იკვლევს ბუნებაში არსებულ ცოცხალ არსებებს		მონაწილეობს ცხოველების და/ან მცენარეების მოვლაში		აქვს ბუნების მარტივი კანონების გაგება
		მაგალითი: ბავშვი უყურებს და შემდეგ ცდილობს ჭიანჭველა დაიჭიროს		მაგალითი: უყრის საჭმელს შინაურ ცხოველს ან მოსწონს, როდესაც ეხმარება უფროსს მცენარეების მორწყვაში		მაგალითი: ბავშვმა იცის, რომ მცენარეს ზრდისთვის წყალი და მზე სჭირდება და რომ ადამიანებსა და ცხოველებს წყალი და საკვები სჭირდებათ
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების</b>						

რაოდენობა:					
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):					
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	10	პროცენტი:	%

ქვესფერო 8.3 ქიმია და ფიზიკა: ბავშვი ინტერესდება და აცნობიერებს საგნებისა და მოვლენების ფიზიკურ მახასიათებლებს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
ქიმია	ჯერ არა	მონაწილეობს უფროსთან მიერ მართულ კვლევით აქტივობებში, როგორცაა ქვიშა და წყალი, მარტივი ხელსაწყოების გამოყენებით (მაგ., ნიჩაბი, ძაბრი, სხვადასხვა ზომის ჭურჭელი და ა.შ.)		ურევს ნივთიერებებს ახლის შესაქმნელად (მაგალითად, ქვიშა და წყალი, ორი სხვადასხვა ფერის საღებავი)		აკვირდება ნივთიერებების შერევისას მომხდარ ცვლილებებს (ფერი, ტექსტურა) და ინტერესს იჩენს პროცესის მიმართ

ფიზიკა	ჯერ არა	სხვადასხვა ზომის, წონისა და ფორმის ობიექტებს სხვადასხვანაირად გადაადგილებს		თამაშობს სათამაშოებით, რომლებშიც ბურთი სხვადასხვა მიმართულებით გორავს		იყენებს შესაბამის სიტყვებს მოძრავი ობიექტის აღსაწერად (მაგ., სწრაფად, ნელა, წინ, უკან).
თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	10	პროცენტი:		%

ქვესფერო 8.4 მე და სამყარო: ბავშვი ინტერესდება და აცნობიერებს სივრცისა და დროის ცნებებს, სხვადასხვა კულტურას, ტრადიციებსა და საზოგადოებრივ პრობლემებს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
<b>გეოგრაფია</b>	ჯერ არა	თამაშის დროს „იპყრობს“ სხვადასხვა სივრცეებს		ესმის რას ნიშნავს „ახლოს“ და „შორს“, „ზემოთ“ და „ქვემოთ“, „შიგნით“ და „გარეთ“.		ასახელებს ნაცნობ ადგილებს თავის გარემოში
		მაგალითი: ბავშვი თამაშის დროს ცდილობს ცოცვას და მუყაოს ყუთში დამალვას ან გვირაბში გაძრომას		მაგალითი: ბავშვი განმარტავს, რომ სათამაშო მატარებელი გვირაბშია, სათამაშო მატარებლის ლიანდაგებზე.		მაგალითი: პარკი, დიდი მალაზია, გვირაბი, ეკლესია და სხვა
<b>ისტორია</b>	ჯერ არა	იცის მისი ყოველდღიური რუტინა		იხსენებს ინფორმაციას უახლოესი წარსულიდან ან ბოლოდროინდელი ქმედებიდან		შეუძლია უპასუხოს შეკითხვებს წინა დღეს ან რამდენი დღის წინ მომხდარი ამბის შესახებ
		მაგალითი: იცის, რომ სადილის შემდეგ გარეთ გადის და ამიტომ დედასთან ჭურთუკი მიაქვს ხოლმე		მაგალითი: როდესაც ეკითხებიან, ვინ დააკაკუნა კარზე, ამბობს იმ ადამიანის სახელს, რომელიც ცოტა ხნის წინ კართან იდგა		მაგალით: ალექსანდრე პასუხობს ძიძას, ვინ იყო გუშინ ბებოსთან წვეულებაზე, რა ჭამა და ვისთან ერთად ითამაშა
<b>კულტურა და ტრადიციები</b>	ჯერ არა	იცის ოჯახის წევრების სახელები		მონაწილეობს ოჯახურ დღესასწაულებსა და ზეიმებში		სიამოვნებით ისმენს ხალხურ ზღაპრებს: მაგ., „ნაცარქექია“

		მაგალითი: ბავშვი ასახელებს თავისი უახლოესი ოჯახის წევრებს		მაგალითი: ბავშვი მონაწილეობს ოჯახის ტრადიციებში ახალი წლის, აღდგომისა და შობის დღესასწაულებზე		მაგალითი: „ნაცარქექია“, „წიქარა“ და სხვა
<b>მოქალაქეობა</b>	ჯერ არა	იყენებს სხვადასხვა პროფესიის რეკვიზიტებს		იცავს ყოველდღიური რუტინის მარტივ წესებს		ამოიცნობს ნაცნობი პროფესიის ადამიანებს (მაგ., ექიმი, პოლიციელი, მეხანძრე)
		მაგალითი: ბავშვი სტეტოსკოპს იყენებს ექიმის როლის მორგებისას ან ჩაქუჩს - მშენებლის		მაგალითი: ბავშვი სახლში შესვლისას, უფროსის მითითებით იხდის ფეხსაცმელს და იცვამს სახლის ჩუსტებს, ჭამის წინ ხელებს იბანს და ქუჩას მშობლის გარეშე არ კვეთს		მაგალითი: ბავშვი ქუჩაში პოლიციის ფორმაში გამოწყობილ ქალზე მიუთითებს და ამბობს: „პოლიციელი“
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</b>						
<b>ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა X</b>						

ქულა):					
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	20	პროცენტი:	%

ქვესფერო 8.5 მათემატიკა: ბავშვი იყენებს მათემატიკურ უნარებს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
კლასიფიკაცია	ჯერ არა	საგნების ნაკრებიდან ირჩევს ერთ ობიექტს		მზრუნველის დახმარებით, ახარისხებს საგნებს ერთი მახასიათებლის მიხედვით, როგორცაა ზომა ან ფერი		ამოიცინობს და ასახელებს სულ მცირე ერთ ფერს
		მაგალითი: ბავშვი ბევრი ფანქრებიდან ერთს გაძლევთ, როდესაც ეუბნებით: „მომეცი ფანქარი“.		მაგალითი: ბავშვი და მისი ბებია თმის სამაგრებს ფერის მიხედვით ალაგებენ (მაგ., წითელი, თეთრი, შავი).		მაგალითი: ბავშვს შეუძლია ლურჯ მანქანაზე მიუთითოს, როდესაც მას სთხოვენ ლურჯი მანქანის ამოცინობას და დაასახელოს ლურჯი ფერი, როდესაც ეკითხებიან: „რა ფერისაა ეს?“.
სივრცითი აღქმა	ჯერ არა	იღებს ან იჭერს მოძრავ საგნებს და არეგულირებს მოძრაობას საგნის ზომის,		ფორმის მიხედვით სხვადასხვა ზომის ობიექტებს აწყობს		მოთხოვნის შემთხვევაში, ათავსებს ნივთებს სხვა ობიექტების შიგნით, მათზე და

		წონისა და მდებარეობის მიხედვით				ქვეშ
		მაგალითი: ბავშვი იღებს იატაკზე მოძრავ სათამაშო მანქანას, ან იჭერს საჭმლის ნაჭერს, რომელსაც დედა მის წინ ჰაერში ამოძრავებ		მაგალითი: ბავშვს შეუძლია სხვადასხვა ფორმის კუბურები შესაბამის ყალიბში მოათავსოს		მაგალითი: მოთხოვნის შემთხვევაში, ბავშვს შეუძლია სათამაშო ცხოველი ვედროში, ვედროს თავზე და საბნის ქვეშ მოათავსოს
<b>რიცხვები</b>	ჯერ არა	განასხვავებს „ერთსა“ და „ბევრს“		მზრუნველთან ერთად ითვლის საგნებს		იყენებს სიტყვებს „არცერთი“, „ყველა“ და „მეტი“
		მაგალითი: როდესაც ბავშვს ჰკითხავენ, შეუძლია კრეკერებით სავსე თასიდან „ერთი“ კრეკერი მოგცეს.		მაგალითი: ბავშვი აღმზრდელთან ერთად ითვლის „1, 2, 3, 4, 5...“ და მაგიდაზე მდგარ ჭიქებზე მიუთითებს.		მაგალითი: ყველა ფანქარი გატყდა? მეტი აღარ არის?
<b>გაზომვა</b>	ჯერ არა	ერთმანეთში აწყობს სხვადასხვა ზომის ორ ან სამ სათამაშო კონტეინერს		იყენებს ზომის სიტყვებს - დიდი და პატარა		ჭურჭელს ავსებს და აცარიელებს
		მაგალითი: ბავშვი ერთმანეთზე სამ სხვადასხვა ზომის ქილას ადებს		მაგალითი: მამა დიდია		მაგალითი: ბაღში შლანგიდან წყლით ვედროს შევსება და დაცლა
<b>თითოეული ქულით შეფასებული</b>						

ინდიკატორების რაოდენობა:						
ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):						
ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	20	პროცენტი:		%

განზომილება 8.6 ტექნოლოგია: ბავშვი ტექნოლოგიას დანიშნულები სამებრ იყენებს.

	ჯერ არა	1	2	3	4	5
ყოველდღიური ტექნოლოგია	ჯერ არა	თითო რთავს მექანიკურ სათამაშოს		მოთხოვნის შემთხვევაში, შუქს ანთებს ან აქრობს		ასახელებს ან აჩვენებს, რომ იცის ნაცნობი ტექნოლოგიების, მაგალითად, ტელევიზორის ან მობილური ტელეფონის გამოყენება.
		მაგალითი: ბავშვი ელექტრო სათამაშო მანქანის დილაკს აჭერს, რომ ის ჩაირთოს.		მაგალითი: აღმზრდელის თხოვნაზე ბავშვი შუქს აქრობს.		მაგალითი: როდესაც ბავშვს ტელევიზორის ჩართვას სთხოვენ, ის დისტანციური მართვის

						პულტით ჩართავს ტელევიზორს.
<b>ხელსაწყოები და აღჭურვილობა</b>	ჯერ არა	აკვირდება, როდესაც მოზრდილები იყენებენ სამედიცინო ინსტრუმენტებს, სამშენებლო იარაღებსა და მანქანებს		თამაშის დროს ბაძავს სამედიცინო ინსტრუმენტების, სამშენებლო ხელსაწყოებისა და მანქანების გამოყენებას.		სვამს კითხვებს კონკრეტული ინსტრუმენტების, ხელსაწყოებისა და მანქანების შესახებ
		მაგალითი: ბავშვი უყურებს, როგორ აგროვებენ ნაგავს ნაგვის მუშები და ნაგვის მანქანაში ყრიან		მაგალითი: ბავშვი სათამაშო ლურსმანს სათამაშო ჩაქუჩით აჭედებს ან სათამაშო სატვირთო მანქანით მიწას გადააქვს.		მაგალითი: ბავშვმა იკითხა, თუ როგორ მუშაობს ისეთი რაღაცეები, როგორცაა საბურღი, ჩაიდანი, უთო ან ტელეფონი.
<b>თითოეული ქულით შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა:</b>						
<b>ჯამი (შეფასებული ინდიკატორების რაოდენობა x ქულა):</b>						

ზედა მწკრივში მოცემული ქულების ჯამი:		შესაძლო მაქს. ქულა:	15	პროცენტი:	%
--------------------------------------	--	---------------------	----	-----------	---

სფერო	სფეროში ყველა ქვესფეროს ქულების ჯამი:		შესაძლო ქულები:	პროცენტი (მე-2 სვეტიდან მიღებული ჯამი გაყავით შესაძლო ქულებზე):
VIII. მეცნიერება, ისტორია და მათემატიკა	8.1 მე და ჩემი ჯანმრთელობა		80	%
	8.2 მე და გარემო			
	8.3 ქიმია და ფიზიკა			
	8.4 მე და სამყარო:			
	8.5 მათემატიკა			
	8.6 ტექნოლოგია			
	ჯამი			

აღმზრდელის შენიშვნები ბავშვის საბუნებისმეტყველო მეცნიერებების, ისტორიისა და მათემატიკის შესახებ:

ოჯახის ჩანაწერები ბავშვის საბუნებისმეტყველო მეცნიერებების, ისტორიისა და მათემატიკის შესახებ:

ბავშვის განვითარების შეფასების ქულების შეჯამება:

ბავშვის სახელი:			საბავშვო ბაღი:	
დაბადების თარიღი:			შეფასების თარიღები:	
ბავშვის ასაკი თვეებში:			ფორმების შემავსებელი პირი:	

სფერო	დომენში ყველა განზომილ ების ქულების ჯამი:	შესაძლო ქულები:	პროცენტი (მე-2 სვეტიდან მიღებული ჯამი გაყავით შესაძლო ჯამზე):	შეამოწმეთ სიძლიერის სამი სფერო (ყველაზე მაღალი %) ✓	რეკომენდაციებისთ ვის შეამოწმეთ სამი სფერო (ყველაზე დაბალი %) ✓
I. ფიზიკური და სენსორული განვითარება		95	%		
II. სოციალურ-ემოციური განვითარება		60	%		
III. კომუნიკაცია, ენა და მეტყველება		45	%		
IV. კოგნიტური განვითარება		45	%		
V. დამოუკიდებლობა და ადაპტური ქცევა		60	%		
VI. ხელოვნება		25	%		
VII. წიგნიერება		15	%		
VIII. მეცნიერება, ისტორია და მათემატიკა		90	%		

**რეკომენდაციები ბავშვის განვითარების მხარდასაჭერად:**

შენიშვნა: უნდა იყოს მინიმუმ სამი რეკომენდაცია და ისინი უნდა შეესაბამებოდეს შემაჯამებელ ცხრილში მონიშნულ სფეროებს ყველაზე დაბალი პროცენტული მაჩვენებლით.

	სფერო	რეკომენდაციები საკლასო ოთახისთვის (შენიშვნა: დარწმუნდით, რომ ისინი შესასრულებელია ტიპიური საკლასო რუტინის პირობებში)	რეკომენდაციები სახლისთვის (შენიშვნა: დარწმუნდით, რომ ისინი ტიპიური ოჯახური რუტინის ფარგლებში შესასრულებელია)
1.			
2.			
3.			