

Tvirtinu:

Kauno sporto mokyklos „Startas“

Direktorius Mantas Raija



**KAUNO MIESTO SAVIVALDYBĖS ADMINISTRACIJA
SPORTO SKYRIUS
KAUNO SPORTO MOKYKLA „STARTAS“
TINKLINIO PADALINYS**

**TINKLINIO SPORTO ŠAKOS
SPORTINIO UGDYMO PROGRAMA
2026-2027 m. m.**

Padalinio vedėja Olga Bulatovienė
Tel. +370 694 21279
El. paštas: tinklinis@smstartas.lt

1. Anotacija

Programa skirta 7-18 m. amžiaus vaikams, norintiems išreikšti save ir įgyti žinių apie tinklinio sporto šaką (salės tinklinis, paplūdimio tinklinis), ugdyti šių sporto šakų įgūdžius ir stiprinti bendrąsias kompetencijas. Programos trukmė priklausomai nuo ugdymo pakopos 2-5 ugdymo metai. Programos intensyvumas 2-6 kartais per savaitę. Programą gali lankyti visi norintys vaikai, gavę raštišką tėvų sutikimą ir sveikatos įstaigos pažymą. Pagrindinė ugdymo organizavimo forma – grupinės pratybos ir varžybos. Programoje: tinklinio teorijos pagrindai, sporto praktika, varžybinė veikla. Vidutinis vaikų skaičius grupėje: 12-15. Programoje numatytos aktyvios veiklos, vyrauja praktiniai ugdymo metodai, kurie leis ugdyti ir lavinti praktinius įgūdžius bei gebėjimus. Baigę pradinio ugdymo pakopą ir įvykdę numatytus pažangos vertinimo rodiklius vaikai turės galimybę tęsti ugdymąsi sportinio meistriškumo, o vėliau ir sportinio tobulumo ugdymo pakopose. Baigęs programą vaikas sustiprės fiziškai, turės teorinių ir praktinių žinių apie tinklinio sporto šaką, gebės savarankiškai žaisti tinklinį, įgys darbštumo, atkaklumo, atsakomybės, emocijų valdymo, valios ir kitų asmeninių savybių.

2. Programos kryptis

Sportas

3. Programos ugdymo pakraipa

Tinklinis (salės, paplūdimio)

4. Tikslas – suteikti tinklinio sporto šakos judesių atlikimo technikos ir žaidimo taktikos, fizinių pratimų atlikimo tikslingumo žinių, formuoti judesių atlikimo technikos ir taktikos suvokimą, suteikti bendrųjų ir dalykinių tinklinio žaidimo kompetencijų.

5. Uždaviniai:

1. Ugdyti holistinį (visuminį) asmens požiūrį į sportą, padėti jaunajam sportininkui suvokti kūno kultūros, sporto, sveikatos ryšį;
2. Laiduoti gerą psichologinę būseną: emocinės ir socialinės sveikatos ugdymą;
3. Taikant optimalius fizinius krūvius laiduoti paauglio organizmo augimą ir brandą;
4. Tobulinti pradinio ugdymo etape įgytus gebėjimus, siekti judesių ir technikos veiksmų kokybės, suinteresuotumo treniruotis ir varžytis;
5. Suteikti žinių apie judesių mokymą, tinklinio technikos ir taktikos veiksmus, jų taikymą varžybose;
6. Lavinti motorinius gebėjimus: judėjimo įgūdžius ir fizines ypatybes.

6. Kiti specifiniai programos uždaviniai:

1. Puoselėti paauglių bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, ugdyti savigarbą, pagarbą kitam asmeniui, tarpusavio pagalbos ir rūpinimosi kitais nuostatas;
2. Saugoti ir stiprinti jaunųjų sportininkų sveikatą, ieškoti talentingų fizinei veiklai vaikų, skatinti sąmoningą fizinį aktyvumą, pratinti sveikai gyventi;

3. Ugdyti garbingo rungtyniavimo, bendravimo ir bendradarbiavimo komandoje nuostatas;

4. Puoselėti olimpinės sporto vertybes.

7. Tikslų ir uždavinių įgyvendinimo vertinimo kriterijai:

1. Mokykloje rengiamų tinklinio varžybų skaičius.
2. Mokykloje rengiamose tinklinio varžybose dalyvaujančių sportininkų skaičius.
3. Sportininkų dalyvaujančių Lietuvos, Europos ir pasaulio čempionatuose skaičius.
4. Sportininkų užėmusių prizines vietas Lietuvos čempionatuose bei tarptautinėse varžybose, skaičius.
5. Parengtų sportininkų skaičius Lietuvos rinktinėms (suaugusių, jaunimo).
6. Vyresnių nei 19 metų sportininkų skaičius ir jų meistriškumas.
7. Įgytų sportininkų meistriškumo pakopų rodiklių skaičius per metus.

8. Programos perimamumo ir tęstinumo galimybės

Baigę tinklinio sporto šakos pradinio ugdymo pakopą ir įvykdę numatytus pažangos vertinimo rodiklius vaikai turi galimybę tęsti ugdymąsi sportinio meistriškumo ugdymo, o vėliau ir meistriškumo tobulinimo ugdymo pakopose.

9. Programos apimtis, branduolio dalykai ir jiems skiriamos valandos

Papildinio tinklinio programos apimtis pagal ugdymo pakopas:

Eil. Nr.	Ugdymo programos etapai	Ugdymo programos etapo metai	Ugdytinių amžius (metai)	Ugdytinių skaičius grupėje							Ugdymo valandų skaičius per savaitę
				Iš viso	Iš jų – pasiekusių meistriškumo pakopos (MP) rodiklius						
					MP 6	MP 5	MP 4	MP 3	MP 2	MP 1	
1.	Pradinio rengimo	1	7–12	12							8
		2	9–13	12							8
2.	Meistriškumo ugdymo	1	11–13	8							10
		2	12–14	8	8						12
		3	13–15	8	4	4					14
		4	14–16	7	2	5					16
		5	15–17	7		5	2				18
3.	Meistriškumo tobulinimo	1	17 ir vyresni	6		3	3				24
		2	17 ir vyresni	5		2	3				28
		3	18 ir vyresni	4			3	1			30
4.	Aukšto meistriškumo		18 ir vyresni	4			2	1	1		32
			18 ir vyresni	4				2	1	1	36

(Pagal Kauno miesto savivaldybės sporto įstaigų sportinio ugdymo ir rengimo organizavimo tvarkos aprašu-Patvirtinta 2025-08-04 Nr. M-1011).

Salės tinklinio programos apimtis pagal ugdymo pakopas:

Eil. Nr.	Ugdymo programos etapai	Ugdymo programos etapo metai	Ugdytinių amžius (metai)	Ugdytinių skaičius grupėje						Ugdymo valandų skaičius per savaitę	
				Iš viso	Iš jų – pasiekusių meistriškumo pakopos (MP) rodiklius						
					MP 6	MP 5	MP 4	MP 3	MP 2		MP 1
1.	Pradinio rengimo	1	7–12	12							8
		2	9–13	12							10
2.	Meistriškumo ugdymo	1	11–13	12							12
		2	13–15	12 (10 sportininkų dalyvavo 12 rungtynių)	10						14
		3	14–16	12	6	6					16
		4	15–17	12	2	8	2				18
		5	16–18	12		8	4				20
3.	Meistriškumo tobulinimo	1	17 ir vyresni	12		6	6				22
		2	17 ir vyresni	12		4	8				24
		3	18 ir vyresni	12		2	8	2			28
4.	Aukšto meistriškumo		18 ir vyresni	10			4	4	2		32
			18 ir vyresni	10				7	2	1	36

(Pagal Kauno miesto savivaldybės sporto įstaigų sportinio ugdymo ir rengimo organizavimo tvarkos aprašu-Patvirtinta 2025-08-04 Nr. M-1011).

9.1 Pradinio rengimo ugdymo pakopoje numatomas laikas, skiriamas įvairioms sportinio rengimo rūšims, varžyboms ir parengtumo rodiklių kontrolei, pagal ugdymo (si) metus.

Tinklinio sporto šakos ugdymo programos pradinio rengimo pakopos 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, lavinant judesius, sudaromos sąlygos ugdytiniams priimtina fizine veikla išreikšti savo individualumą, kūrybiškumą, ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius. Vienas iš svarbiausių vaikų kvietimo į pradinio ugdymo grupes motyvų yra jo noras lavinti sporto žaidimų judesius, patirti malonumą varžantis. Bendraujant su vaiku gali būti fiksuojami jo motyvacijos siekti sportinių rezultatų rodikliai, sporto treniruotės suvokimas.

Sporto žaidimų teorija - pagrindinis branduolio dalykas, paskirtis – suteikti mokiniui pasirinkto žaidimo teorijos pradmenis.

Sporto žaidimų teorijos uždaviniai:

- suteikti žinių apie sporto žaidimų kilmę ir raidą;
- supažindinti su sporto žaidimų judesių atlikimo technika ir taktika;
- padėti pažinti save, formuoti gebėjimą bendrauti, atsakomybę už bendrą veiklą ir siekiamus tikslus;
- suvokti sporto žaidimų taisykles;
- ugdyti asmeninės higienos, sveikos gyvensenos nuostatas.

Teorinį parengtumą lemia trenerio vedamų paskaitų kokybė ir sportininko savišvieta.

Sporto žaidimų praktika – pagrindinis branduolio dalykas, paskirtis – sukurti prielaidas tikslinam sportiniam vaikų rengimui.

Sporto žaidimų praktikos uždaviniai:

- ugdyti koordinacines, lankstumo, vikrumo ir kitas fizines ypatybes;
- mokyti kūno valdymo technikos veiksmų;
- išmokyti pagrindinių kamuolio valdymo technikos ir taktikos veiksmų ir pritaikyti juos žaidimuose;
- formuoti individualius ir grupinius taktikos veiksmų gebėjimus;
- mokyti individualios ir grupinės gynybos.

Varžybinės veiklos uždaviniai:

- realizuoti išmokus technikos veiksmus rungtyniaujant;
- realizuoti išmokus taktikos veiksmus rungtyniaujant;
- įvertinti varžybinės veiklos efektyvumą;
- skatinti vaikus siekti užsibrėžto tikslo, derinant asmeninius ir komandinius veiksmus.

Sporto žaidimų varžybinės veiklos metodinės nuostatos:

- įgyvendinant pradinio ugdymo programą reikėtų vengti pernelyg dažno testavimo,
- kontrolinių treniruočių, varžymosi, komandinių sporto žaidimų varžybinės veiklos programos turinys lemia programą įvykdžiusių vaikų gebėjimus ir pasiekimus.

9.2 Meistriškumo ugdymo pakopoje numatomas laikas, skiriamas įvairioms sportinio rengimo rūšims, varžyboms ir parengtumo rodiklių kontrolei, pagal ugdymo(si) metus:

Meistriškumo ugdymo programos paskirtis – sukurti tikslingo sportinio rengimo pagrindus, formuoti fizinės veiklos įpročius antrajame daugiamečio žaidėjo rengimo etape. Taikant įvairius judesių mokymo metodus lavinti pasirinkto žaidimo veiksmus. Plėtoti sportininko judesių individualumą ir gebėjimą, kurti judesius, išreikšti kūrybiškumą, mokant malonaus sportinio žaidimo veiksmų, lavinti judesius, žaidėjo prigimčiai artima fizine veikla, ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius.

Sporto žaidimų teorija – programos branduolio dalykas, paskirtis – padėti įsisavinti sveikatos ugdymo, sportinio rengimo ir organizmo darbingumo regeneracijos žinias, ugdyti sportininko asmenybę.

Sporto žaidimų teorijos uždaviniai:

- gilinti sveikos gyvensenos sampratą ir įgūdžius;
- lavinti bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus;
- suteikti žinių apie organizmo adaptaciją prie fizinių krūvių, nuovargio ir atsigavimo mechanizmą;
- gilinti techninio ir taktinio rengimo žinias;
- supažindinti su individualios technikos ir taktikos veiksmais ir jų taikymo būdais rungtyniaujant.

Sporto žaidimų praktika – pagrindinis branduolio dalykas, paskirtis – sukurti tikslingo sportinio vaikų rengimo pagrindus.

Sporto žaidimų praktikos uždaviniai:

- ugdyti fizines ypatybes, taikant bendrojo lavinimo, parengiamuosius ir specialiuosius pratimus;
- mokyti kūno valdymo technikos veiksmų;
- mokyti įvairių kamuolio valdymo technikos veiksmų puolant ir ginantis;
- mokyti individualių ir grupinių technikos ir taktikos veiksmų puolant ir ginantis.

Varžybinė veikla – programos branduolio dalykas, paskirtis – įvertinti išmokyto žaidimo technikos ir taktikos veiksmų kokybę rungtyniaujant.

Varžybinės veiklos uždaviniai:

- modeliuoti žaidėjų varžybinę veiklą;
- išmokyti žaidėjus vertinti savo varžybų veiklos efektyvumą;
- nustatyti sąsajas tarp žaidėjų parengtumo ir varžybų veiklos efektyvumo.

Sporto žaidimų varžybinės veiklos metodinės nuostatos:

- varžybinės veiklos technikos ir taktikos veiksmai turi būti tobulinami ir per pratybas.
- kartojami technikos veiksmai, taktiniai deriniai varžantis.

9.3 Meistriškumo tobulinimo pakopoje numatomas laikas, skiriamas įvairioms sportinio rengimo rūšims, varžyboms ir parengtumo rodiklių kontrolei, pagal ugdymo (si) metus.

Meistriškumo tobulinimo ugdymo programos paskirtis – maksimaliai realizuoti individualius sportininkų gebėjimus, optimizuoti sportinio rengimo komponentus: treniruotes, varžybų veiklą, savirangą ir fizinio darbingumo regeneraciją. Formuoti fizinės veiklos vertybines nuostatas trečiajame daugiamečio žaidėjo rengimo etape. Tobulinti pasirinkto žaidimo veiksmus, taikant judesių mokymo metodus. Plėtoti sportininko judesių individualumą ir gebėjimą efektyviai prisitaikyti prie komandinės žaidimo taktikos, ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius.

Pagrindine varomąja jėga siekiant užsibrėžtų tikslų turėtų tapti siekimų motyvacija. Ji realizuojama treneriui valdant sportininkų elgesį sportinės kovos ir rengimosi jai metu.

Sporto žaidimų teorija – programos branduolio dalykas, paskirtis – padėti suvokti individualios ir komandinės taktikos, žaidimo technikos veiksmų vertinimo technologiją. Gilinti sportinio rengimo ir organizmo darbingumo regeneracijos žinias, ugdyti sportininko asmenybę.

Sporto žaidimų teorijos uždaviniai:

- žinoti sveikatos reikšmę sportiniam rezultatui, sportinės formos įgijimo, išlaikymo ir praradimo dėsnius;
- ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus ir psichinį stabilumą;
- suvokti organizmo nuovargio, darbingumo savikontrolės, funkcinio rengimo technologiją;
- gilinti techninio ir taktinio rengimo žinias;
- pagrįsti individualios technikos ir taktikos veiksmus ir jų taikymo būdus rungtyniaujant.

Sporto žaidimų praktika – pagrindinis branduolio dalykas, paskirtis – lavinti sportininkų fizinius gebėjimus, taikant specialiuosius pratimus, tobulinti kūno, kamuolio valdymo veiksmų techniką, individualią ir grupinę žaidimo taktiką.

Sporto žaidimų praktikos uždaviniai:

- ugdyti fizines ypatybes, taikant bendrojo lavinimo, parengiamuosius ir specialiuosius pratimus;
- tobulinti kūno valdymo technikos veiksmus;
- tobulinti kamuolio valdymo technikos veiksmus puolant ir ginantis;
- tobulinti individualią, grupinę techniką ir taktiką.

Varžybinė veikla – programos branduolio dalykas, paskirtis – įvertinti sportininkų žaidimo technikos ir taktikos veiksmų kokybę rungtyniaujant, koreguoti sportinį rengimą atsižvelgiant į varžybų rezultatus.

Varžybinės veiklos uždaviniai:

- modeliuoti žaidėjų varžybinę veiklą;
- vertinti komandos ir savo varžybų veiklos efektyvumą;
- nustatyti sąsajas tarp žaidėjų parengtumo ir varžybų veiklos efektyvumo.

Sporto žaidimų varžybinės veiklos metodinės nuostatos:

- varžybinės veiklos technikos ir taktikos veiksmai turi būti tobulinami ir per pratybas.
- kartojami technikos veiksmai, taktiniai deriniai lenktyniaujant ir varžantis;
- įgyvendinant meistriškumo tobulinimo programas būtina testuoti sportininkus – tokiu būdu užtikrinamas grįžtamasis ryšys tarp trenerio teikiamų krūvių ir sportininko parengtumo;
- varžybinės veiklos dalyko turinys nulemia programą įvykdžiusių sportininkų gebėjimus ir pasiekimus.

Fizinio aktyvumo grupė (FAG) – ugdymo grupė, kurioje užsiimama fizine veikla siekiant stiprinti ugdytinių sveikatą, tobulinti fizines ir psichines savybes bei įgūdžius neturint tikslo pasirengti aukšto meistriškumo sporto varžyboms ir (ar) dalyvauti jose. Šioje grupėje ugdytiniai ugdomi pagal sportinio ugdymo pradinio rengimo etapo programą.

10. Programoje taikomi ugdymo metodai (veiklos būdai):

Žodiniai: aiškinimas, pasakojimas, analizavimas, aptarimas.

Vaizdiniai: veiksmo technikos rodymas, vaizdo įrašo rodymas, taktikos situacijos rodymas,

Praktiniai: kartojimo, intervalinis, pakaitinis, žaidimo, varžybų, pratimų komplektų, kombinuotų pratimų, situacijų.

Klaidų nustatymo ir taisymo: ieškoma klaidos priežastis ir ji šalinama.

Organizavimo: individualusis, grupinis, srautinis (ratu: savarankiškas, kombinuotų ir įtemptų situacijų).

Žinių mokėjimų ir įgūdžių tikrinimo ir vertinimo: parengiamoji, einamoji, suvestinė.

11. Ugdomos kompetencijos

Asmeninės kompetencijos – valdyti emocijas ir jausmus, kryptingai siekti savo tikslų.

Socialinės kompetencijos – pozityviai bendrauti, būti atsakingam, valdyti konfliktus, gerbti kito jausmus, padėti kitiems, priimti pagalbą.

Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos – inicijuoti idėjų įgyvendinimą, aktyviai kūrybingai veikti, pagrįstai rizikuoti.

Komunikavimo kompetencijos – išsakyti mintis, išklausti.

Pažinimo kompetencijos – daryti išvadas, stebėti, vertinti.

Dalykinės kompetencijos – gebėti savarankiškai žaisti tinklinį derinant savo veiksmus su komandiniais.

12. Pažangos vertinimas

Formuojamasis vertinimas atliekamas vaikui ir treneriui bendradarbiaujant, padeda tobulinti pažangą, stiprina motyvaciją, skatina vaiką analizuoti savo pasiekimus, padeda numatyti perspektyvą. Vertinimo tikslas – padėti mokytis, bet ne kontroliuoti. Formuojamasis vertinimas atliekamas nuolatos ir turi suteikti treneriui ir sportininkui grįžtamąją informaciją apie ugdymo(si) pažangą. Ši informacija treneriui padeda tinkamai planuoti tolesnio ugdymo strategiją. Pagrindiniai metodai: stebėjimas, informacijos rinkimas, analizė, informacijos pateikimas.

Diagnosticinis vertinimas padeda išsiaiškinti vaiko tam tikro ugdymosi laikotarpio pasiekimus ir pažangą. Šis vertinimo būdas taikomas prieš pradedant arba baigiant naują treniruočių ciklą, kai reikia numatyti tolesnio ugdytinių treniravimosi poreikius bei tikslus. Jis padeda sportininkams pamatyti ir pripažinti savo stipriąsias puses bei spragas ir yra prasmingas tik tada, kai atliekamas sistemingai teikiant kokybišką grįžtamąją informaciją treneriui ir auklėtiniui. Dažniausias diagnostinio vertinimo metodas – etapinis kontrolinių normatyvų (testų) vykdymas ir palyginimas su ankstesniais rezultatais. Diagnostinis vertinimas išaiškina sportininko tam tikro ugdymosi laikotarpio pasiekimus ir pažangą. Vertinimo forma – varžybose pasiekti rezultatai.

Apibendrinamasis vertinimas taikomas orientuojantis į ugdymo(si) laikotarpio pradžioje numatytus ugdymo(si) tikslus, apibendrina diagnostinio, formuojamojo vertinimo rezultatus. Apibendrinamojo vertinimo informacija naudojasi treneris, skirdamas sportininką į aukštesnę

ugdymo grupę ar vertindamas savo pedagoginę veiklą. Pagrindiniai apibendrinamojo vertinimo metodai – ugdymosi rezultatų ir pažangos suvestinė, kontroliniai normatyvai, dalyvavimas varžybose ir / ar pasiektas rezultatas (tikslas) bei įgytos kompetencijos.

Pradinio ugdymo grupių sportininkų pasiekimai vertinami:

- pagal mokomosios grupės stabilumą:

75-100 proc. – grupė stabili;

50-75 proc. – vidutinis grupės stabilumas;

50 proc. ir mažiau – grupė nestabili.

- testavimo rezultatus.

Vertinama fizinio išsivystymo rodiklių dinamika, funkcinio parengtumo rodiklių dinamika, specialiojo fizinio parengtumo rodiklių dinamika.

Meistriškumo ugdymo ir tobulinimo grupių sportininkų pasiekimai vertinami vadovaujantis sportinio ugdymo organizavimo rekomendacijomis, pagal *Kauno miesto savivaldybės sporto įstaigų sportinio ugdymo ir rengimo organizavimo tvarkos aprašu-Patvirtintu 2025-08-04 Nr. M-1011*.

Taip pat atsižvelgiama į testavimo rezultatus (Eurofito testai), taikomi įvairūs vertinimo metodai dalykinėms ir bendrosioms kompetencijoms atskleisti.

13. Pažangos ir pasiekimų įrodymai

Mokyklos nustatyto formos pažyma bei dalyvavimas tam tikro lygio varžybose, pagyrimo raštai, diplomai, medaliai, asmeniniai prizai, atstovavimas rinktinei.

14. Atrankos į programą būdai

Tinklinio sporto šakos sportinio ugdymo programos grupes lankyti gali visi sveiki, motyvuoti sportuoti ir tobulėti norintys vaikai, paaugliai ir jaunuoliai, pateikę reikalingus dokumentus:

- prašymą, kuriame nurodytas raštiškas tėvų arba globėjų sutikimas, gyvenamoji vieta, telefonas, mokymosi įstaiga, gimimo data.
- gydytojo pažymą apie sveikatos būklę, leidimą lankyti sporto pratybas ir dalyvauti varžybose.
- gimimo liudijimo arba paso kopiją.

15. Išteklių ugdymui

Ugdymo procesas vyks:

Patalpose priklausančiose nuosavybės teise – Kauno sporto mokyklos „Startas“ tinklinio sporto salė, paplūdimio tinklinio smėlio aikštynas (Miško g. 3, Kaunas), Kauno Ledo Arena (Aušros g. 42C.).

Nuomojamose patalpose – Kauno m. mokyklų, progimnazijų, gimnazijų sporto salės, Rio Arena, Kauno Sporto Halė.

Sporto inventorius (kamuoliai, tinklai, stoveliai ir kt.) ir sporto įranga (tablo, vartyklės ir kt.)

Ugdomoji medžiaga: trenerių ugdymo, metiniai planai, video medžiaga.

Vaikai ugdomi sveikoje ir saugioje aplinkoje.

Vykdant tinklinio sporto šakos ugdymo programą, vadovaujamosi pasirenkamojo vaikų ugdymo principais:

- savanoriškumo – vaikai laisvai renkasi švietimo teikėją ir jo siūlomas veiklas;
 - prieinamumo – veiklos ir metodai yra prieinami visiems vaikams pagal amžių, išsilavinimą, turimą patirtį nepriklausomai nuo jų socialinės padėties;
 - individualizavimo – ugdymas individualizuojamas pagal kiekvienam vaikui reikalingą kompetenciją, atsižvelgiant į jo asmenybę, galimybes, poreikius ir pasiekimus;
 - aktualumo – veiklos, skirtos socialinėms, kultūrinėms, asmeninėms, edukacinėms, profesinėms ir kitoms kompetencijoms ugdyti;
 - demokratiškumo – mokytojai, tėvai ir vaikai yra aktyvūs ugdymo(si) proceso kūrėjai, kartu identifikuojantys ugdymosi poreikius;
 - patirties – ugdymas yra grindžiamas patyrimu ir jo refleksija;
 - ugdymosi grupėje – mokomasi kurti tarpasmeninius santykius, priimti bendrus sprendimus, dalytis darbais ir atsakomybe;
 - pozityvumo – ugdymosi procese kuriamos teigiamos emocijos, sudaromos sąlygos gerai vaiko savijautai.
-