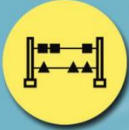




*Klucz do uczenia się*

**„KLUCZ DO UCZENIA SIĘ”  
i teoria Wygotskiego  
w kontekście nowej podstawy  
programowej**



# PROGRAM



## Klucz do uczenia się

- To uniwersalny i unikatowy program edukacji wczesnoszkolnej, jedyny w Polsce, oparty na społeczno-kulturowej teorii poznania i nauczania **Lwa Wygotskiego**.
- Powstał w wyniku ponad 20-letnich badań prowadzonych przez wybitnych psychologów i pedagogów w Moskwie.
- Innowacyjny, **uczący umiejętności uczenia się**.



**„KLUCZ DO UCZENIA SIĘ”**  
to nauka poprzez radosną zabawę,  
(bez wywierania presji i stawiania wygórowanych  
wymagań naszym uczniom)

# Klucz do uczenia się to:



**Galina Dolya** - jest ona m.in. pracownikiem naukowym na wydziale psychologii i pedagogiki umiejętności poznawczych w Rosyjskiej Akademii Edukacji, Krajowym Doradcą ds. Edukacji, Kierownikiem Katedry na Moskiewskim Uniwersytecie Eureka, pedagogiem praktykiem. Za całokształt swojej 20-letniej pracy została uhonorowana najwyższą odznaką państwową – Zasłużony Nauczyciel Rosji.

**Nikolai Veraksa** – jest m.in. profesorem psychologii na Moskiewskim Uniwersytecie Psychologii i Edukacji, Kierownikiem Katedry Psychologii i Pedagogiki w Rosyjskiej Akademii Edukacji, członkiem rosyjskich i międzynarodowych stowarzyszeń psychologicznych.





## GĄSIENICE

- 1 Program literacki
- 2 Ruch ekspresyjny
- 3 Gry rozwijające
- 4 Kreatywne modelowanie
- 5 Od bazgrania do pisania
- 6 Matematyka sensoryczna 1
- 7 Matematyka sensoryczna 2
- 8 Konstrukcje
- 9 Ty- Ja - Świat
- 10



## MOTYLE

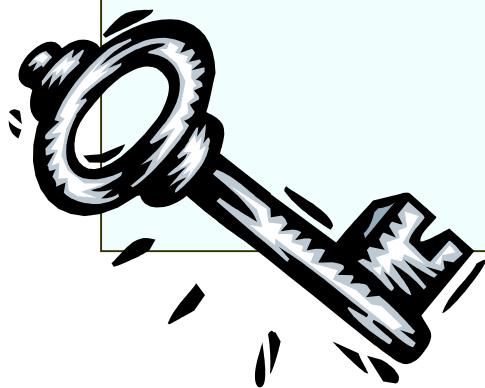
- 1 Program literacki
- 2 Ruch ekspresyjny
- 3 Gry rozwijające
- 4 Kreatywne modelowanie
- 5 Od bazgrania do pisania
- 6 Matematyka 1, 2
- 7 Logika 1, 2
- 8 Konstrukcje
- 9 Program badawczy
- 10 Wizualno - przestrzenny



„każde dziecko na każdym etapie rozwoju można nauczyć wszystkiego; istotne jest tylko, w jaki sposób będziemy to robić.

W wieku przedszkolnym dobrze jest bawić się z dzieckiem, a w zabawie podejmować i rozwiązywać istotne problemy”.

J. Bruner





## PODEJŚCIE WYGOTSKIEGO DO ZABAWY



W zabawie dziecko jest o głowę wyższe od samego siebie. Także w zabawie dziecko na głowę bije swoje prawdziwe umiejętności.

Najważniejsze w zabawie jest to, że powstają nowe relacje... pomiędzy sytuacjami wymyślonymi a sytuacjami rzeczywistymi.

*Wygotski*

**Zabawa tworzy strefę najbliższego rozwoju dziecka.**

**Zabawa daje możliwość wspierania przy przechodzeniu dziecka na wyższy poziom obszaru najbliższego rozwoju.**



*Klucz do uczenia się*

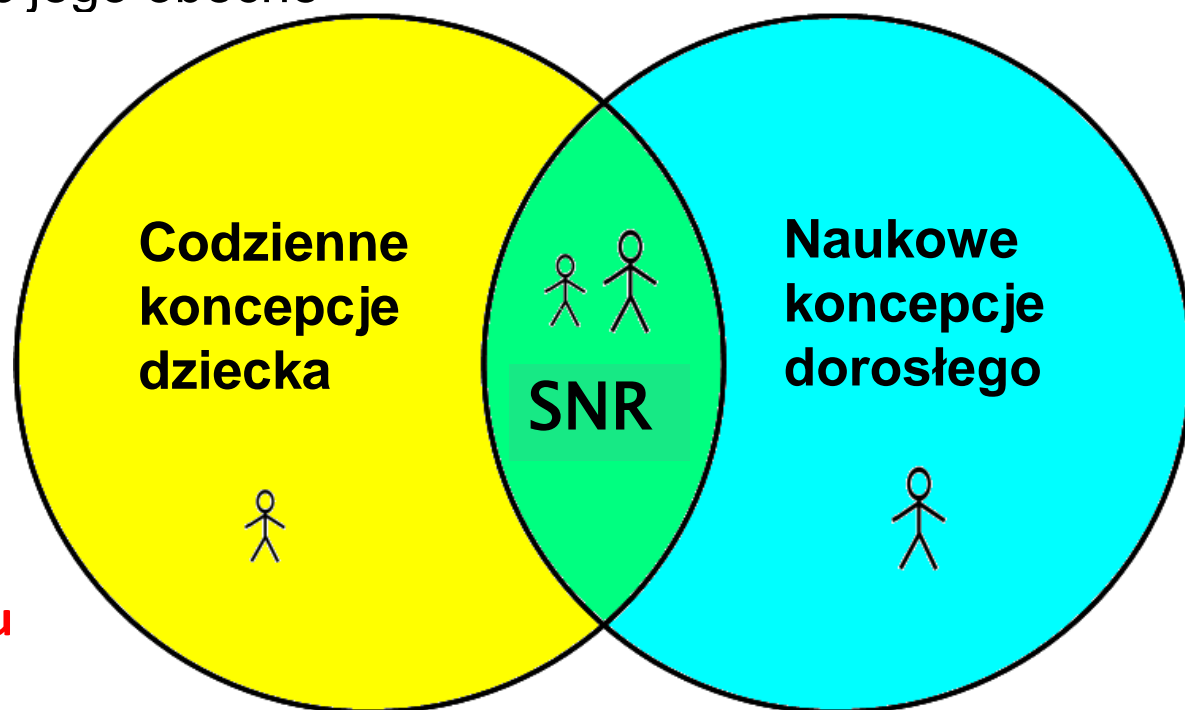
- „Klucz do uczenia się” rozwija wszystkie niezbędne umiejętności, które **zawiera nowa podstawa programowa**, a nawet znacznie je poszerza.
- „Klucz do uczenia się” to **„NAUKA PORZEZ ZABAWĘ”**.  
Wszystkie **scenariusze lekcji** stworzone są w formie **zabawy**, która motywuje i zachęca do nauki dzieci w każdym wieku (żadnych akademickich zadań, tylko i wyłącznie zabawa!)





## *...strefa najbliższego rozwoju (SNR)...*

Wygotski wierzył, że nauczyciel odgrywa kluczową rolę w edukacji. Podczas rozwijania umiejętności dziecka nauczyciel może kierować je ku działaniom lub zadaniom, które będą nieco przewyższać jego obecne możliwości.



**Sfera najbliższego rozwoju „jest miejscem, w którym spotykają się dzieci i dorośli”.**

Mikołaj Veraksa





*...strefa najbliższego rozwoju (SNR)...*



Strefa Najbliższego Rozwoju definiuje te funkcje, które są rozwijane, a nie funkcje, które zostały już ukształtowane. **Istotne są funkcje, które wykształcą się jutro, a dzisiaj są dopiero w zarodku.** Można je określić jako „pąki” lub „kwiaty” na drzewie rozwoju, a nie jako jego „owoce”.

Lew Wygotski



# NARZĘDZIA PSYCHOLOGICZNE



Klucz do uczenia się

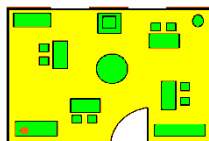
Mapy



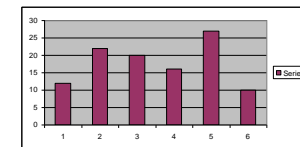
Tabele

Country	Continent	Coast
Switzerland	Europe	No
Ceylon	Asia	Yes
Mexico	North America	Yes

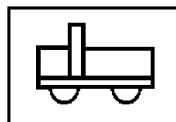
Plany



Grafiki



Schematy



Wzory

$$F = ma$$

Diagramy



Znaki



Tabele

1	x	2	=	2
2	x	2	=	4
3	x	2	=	6
4	x	2	=	8

Symbole



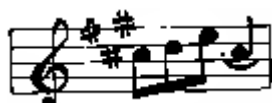
Numery



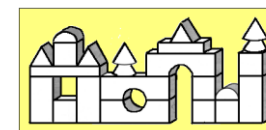
Litery



Notacja muzyczna



Modele



# Wprowadzanie „języka symboli”



*...pośrednie uczenie się – znaki i symbole ...*

Aa



?!;



Pośrednik pełni przede wszystkim rolę przekaźnika znaków, symboli i znaczeń



:

5

0



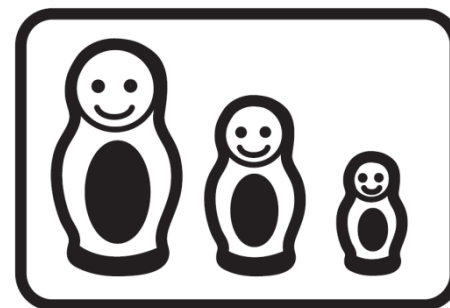
>



1



# MATEMATYKA SENSORYCZNA



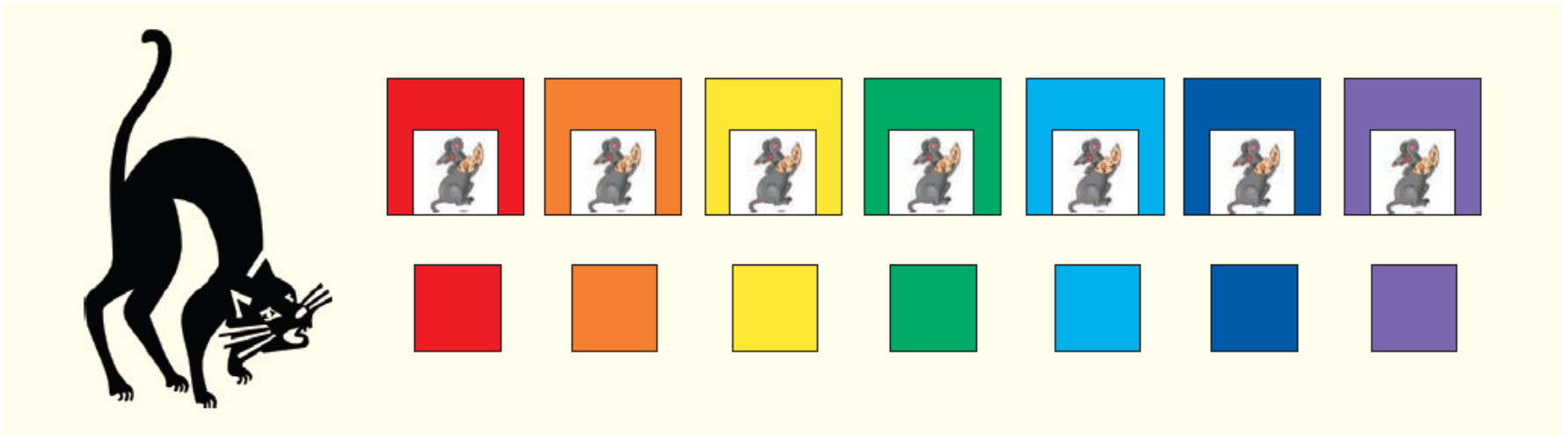
- Wprowadza koncepcje i język matematyki;
- pomaga dzieciom w rozpoznawaniu i stosowaniu podstawowych standardów sensorycznych: **koloru**, **kształtu** i **rozmiaru**.
- Umożliwia analizę przedmiotów i ich wzajemnych relacji poprzez wszystkie zmysły, rozwijając **kompetencje sensoryczne** dziecka;
- Stanowi wstęp do modułu **MATEMATYKA 1 i 2** oraz **LOGIKA**.



## UKRYJ MYSZKĘ

### CELE

Rozwijanie umiejętności rozpoznawania kolorów w odniesieniu spektrum 7 kolorów: czerwony, pomarańczowy, żółty, zielony, niebieski, błękitny i fioletowy.  
Ćwiczenie dobierania kolorów do norm sensorycznych.



### WYNIK DYDAKTYCZNY

Dzieci potrafią ułożyć kolorowe drzwi na odpowiadających im kolorach domków.  
Dzieci potrafią rozróżniać drzwi spośród 7 kolorów spektrum.





# „Klucz do uczenia się” w Sochaczewie





Czy mi się uda?!



Ale fajnie -  
Pasuje!

Opracowanie: Elżbieta  
Firmanty; Mira Pleskot





Opracowanie: Elżbieta Firmanty; Mira



# KREATYWNE MODELOWANIE



Poprzez wspólne działanie, **manipulowanie figurami geometrycznymi** w celu stworzenia kompozycji artystycznych otaczającego świata, dzieci odkrywają **wzór i symetrię**,  
Rozwijają umiejętności **współpracy** i **umiejętności społeczne**.



## PADA DESZCZ, LEJE JAK Z CEBRA!

### CELE

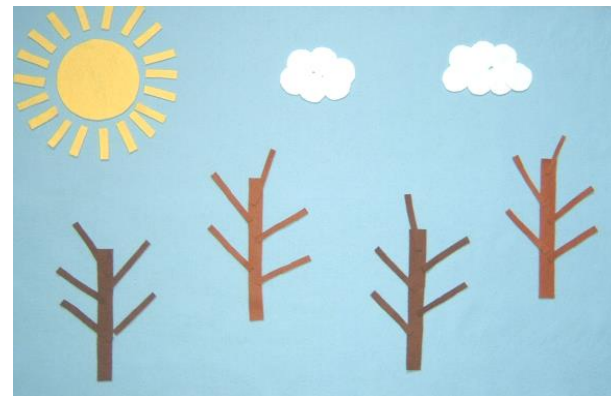
Rozwijanie ciekawości i kreatywności.

Wykonanie i przekształcenie obrazu deszczu.

Zastosowanie podanej procedury, aby dodać dodatkowe cechy (deszcz).

Praca w grupie.

Rozmowa o porach roku.



### WYNIK DYDAKTYCZNY

Dzieci słuchają nauczyciela i angażują się w zadanie grupowe.

Dzieci przestrzegają prostych zasad zachowania społecznego.

Dzieci współpracują z rówieśnikami i dorosłymi.

Dzieci uczestniczą entuzjastycznie i aktywnie w całej sesji.



# KREATYWNE MODELOWANIE



# KREATYWNE MODELOWANIE





# GRY ROZWIAJĄCE

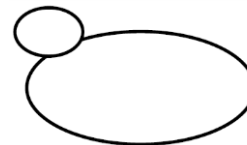
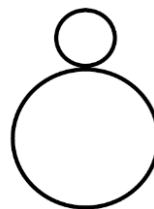
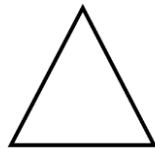
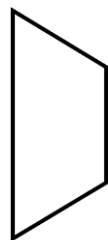
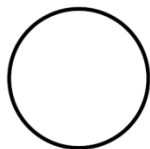
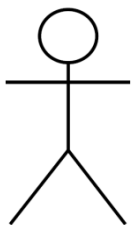


Bawiąc się w małych i większych grupach dzieci rozwijają **wyobraźnię** produktywną, umiejętność rozpoznawania symboli, umiejętności **językowe** i **komunikatywne**, **kreatywne rozwiązywanie problemów**, **samoregulację** oraz **poczucie własnej wartości**.



**CZY TO PTAK? CZY TO SAMOLOT?****CELE**

Nazwać różne przedmioty funkcjonujące w świecie rzeczywistym na podstawie szkicu.  
Znaleźć jak największą liczbę możliwych rozwiązań tego samego problemu.  
Rozwijać wyobraźnię, kreatywność i oryginalność.

**WYNIK DYDAKTYCZNY**

Dzieci słyszą wiele różnych odpowiedzi na pytanie „Czym to może być?”.  
Każde dziecko może udzielić przynajmniej jednej własnej odpowiedzi na pytanie „Czym to może być?”.



## ROBOTY

## CELE

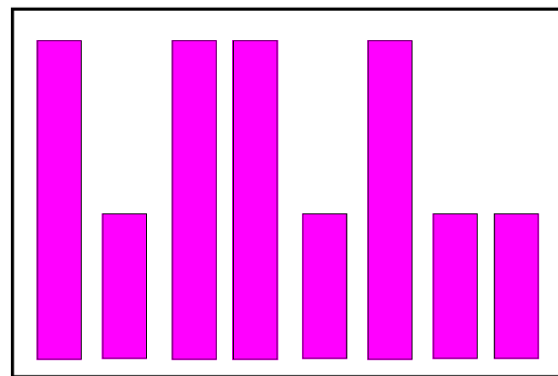
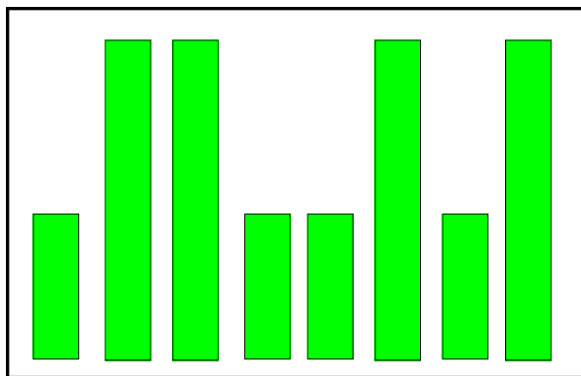
Rozwijanie umiejętności odczytywania komunikatów wizualnych.

Rozwijanie umiejętności myślenia symbolicznego.

Rozwijanie umiejętności czekania na swoją kolej.

Rozwijanie umiejętności słuchania innych.

Rozwijanie umiejętności samoregulacji.



## WYNIK DYDAKTYCZNY

Dzieci potrafią działać zgodnie ze wzorem odgrywając właściwe dźwięki.

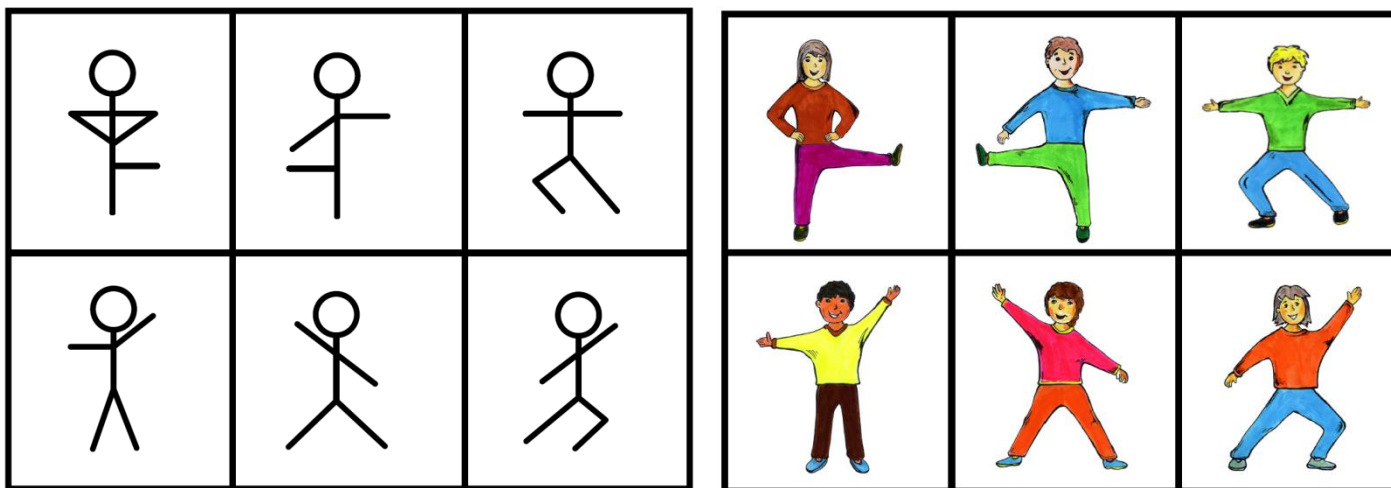


## LOSOWANIE LUDZIKÓW

## CELE

Rozwijanie samoregulacji.

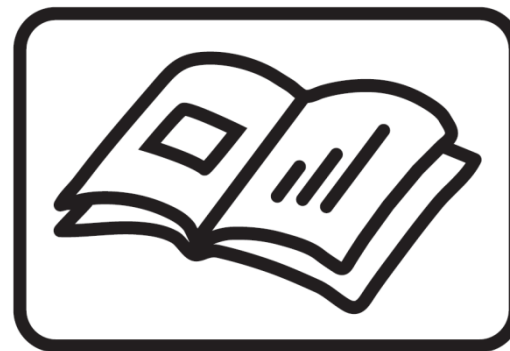
Rozumienie symboli: dekodowanie wiadomości wizualnych.



## REZULTATY NAUCZANIA

Dzieci potrafią dopasować obrazek przedstawiający prawdziwą rzecz do jego schematycznej reprezentacji.

# PROGRAM LITERACKI



**Przeprowadzając przez określony zestaw procedur, znany jako modelowanie wizualne, rozwija zamiłowanie do bajek, znajomość bajkowego języka oraz gruntowne zrozumienie struktury bajki.**

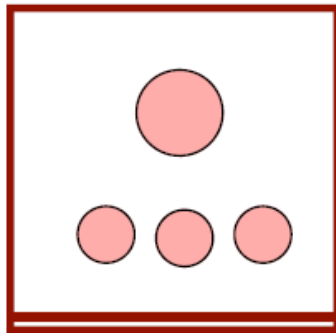


# TRZY MAŁE PROSIACZKI ZROZUMIENIE BAJKI

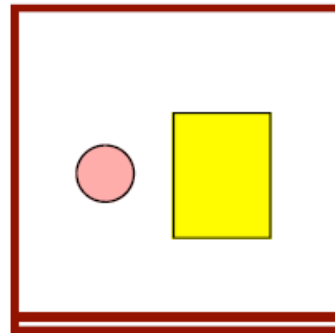


## MODELOWANIE WIZUALNO - PRZESTRZENNE

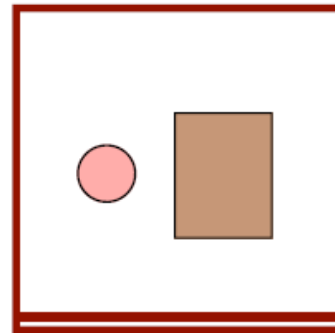
### TRZY MAŁE PROSIACZKI



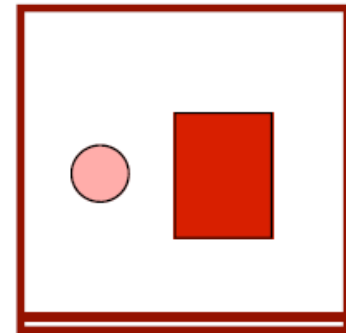
1



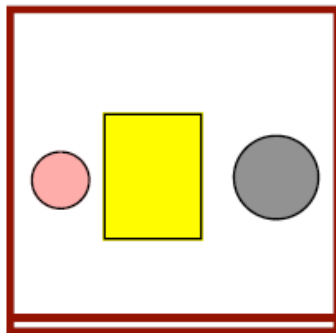
2



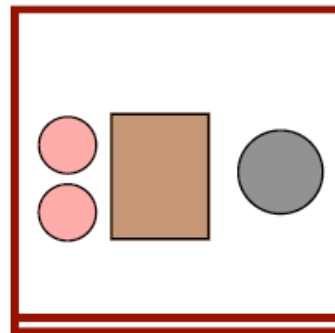
3



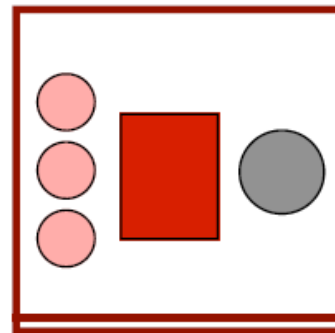
4



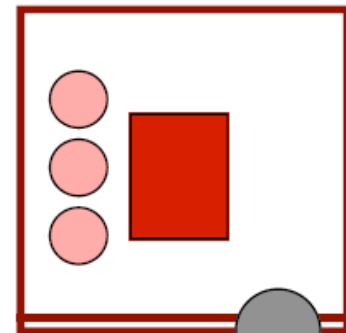
5



6



7



8





# TY-JA-ŚWIAT

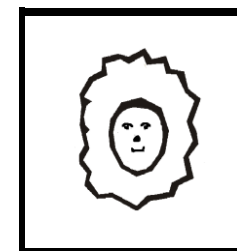
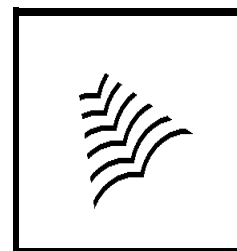
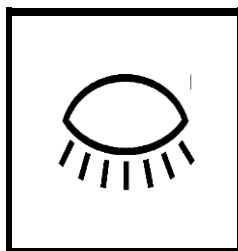
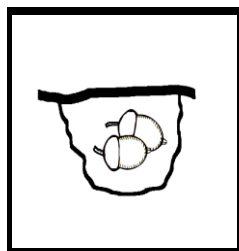
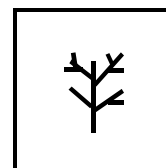
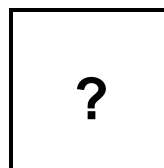
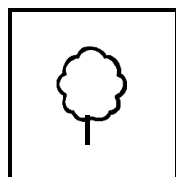
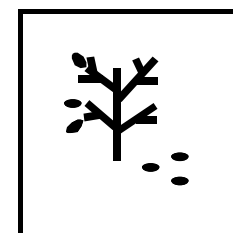
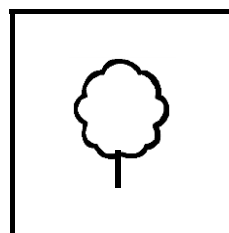
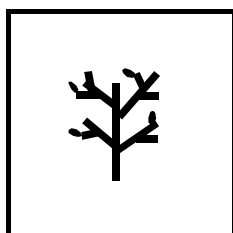
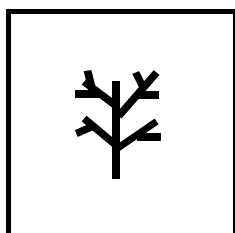
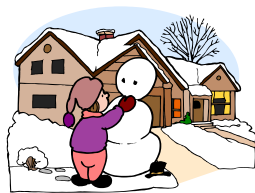


Używając symboli i modeli wizualnych, dzieci uczą się o sobie samych jako **istotach fizycznych**, **emocjonalnych** i **społecznych**;  
Uczą się o świecie **przyrody i materii**;  
O istotach **żywych** i przedmiotach **nieożywionych**.



# GĄSIENICE

# TY, JA, ŚWIAT - 23,24...



SPIŻARNIA ZIMOWA

HIBERNACJA

MIGRACJA

CIEPŁE FUTRA ZIMOWE

## DRZEWO RODZINNE

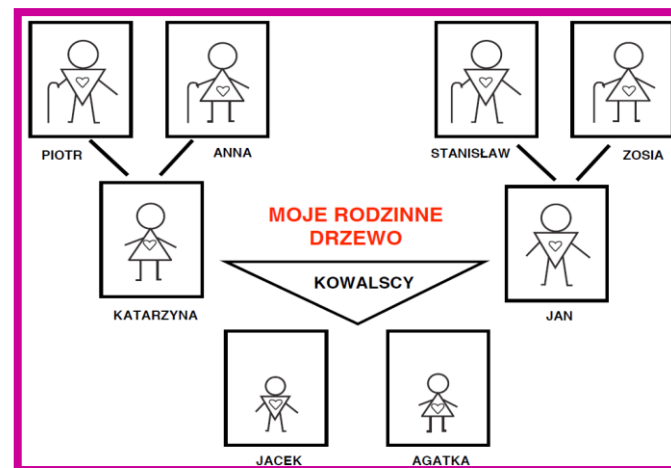
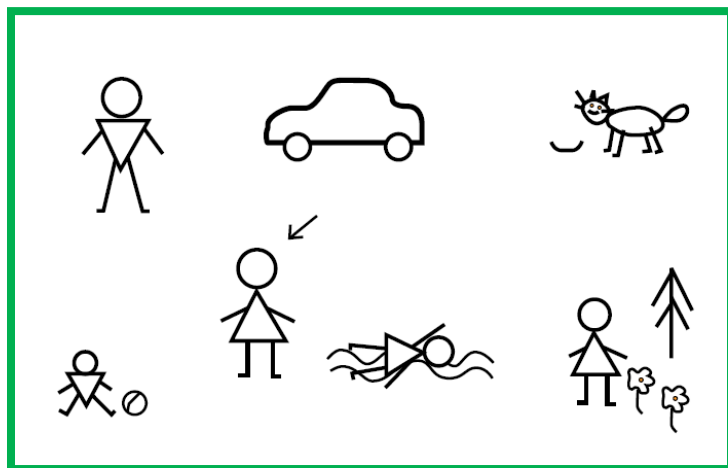
## CELE

Rozwijanie umiejętności tworzenia i rozumienia drzewa rodzinnego.

Wprowadzenie systematycznego wykorzystywania symboli do przekazywania informacji.

Rozwijanie umiejętności zastosowania nazwisk i imion.

Rozwijanie umiejętności stosowania kształtów zastępczych do oznaczania prawdziwych przedmiotów



## REZULTATY NAUCZANIA

Dzieci potrafią zastępować prawdziwe przedmioty symbolami.

Dzieci potrafią wykonać swoje drzewo rodzinne.

Dzieci potrafią opisać swoje drzewo rodzinne.

Dzieci potrafią opisać znaczenia symboli w liście nauczyciela.

Dzieci potrafią podać nauczycielowi swoje nazwisko.



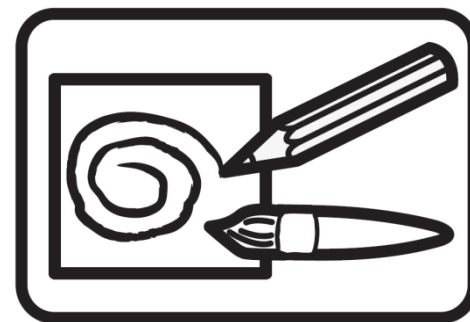


**Elżbieta Firmanty & Mira Pleskot**





# OD BAZGRANIA DO PISANIA



Doskonali podstawowe **umiejętności niezbędne zarówno do pisania, jak i twórczego, artystycznego wyrażania się.**

Rozwija „postrzeganie sztuki” oraz wprowadza różnorodne narzędzia symboliczne: kompozycję, rytm i kolor.

## PSOTNY KOTEK I KLĘBEK WŁÓCZKI

### CELE

Rozwój umiejętności posługiwania się kredkami ołówkowymi

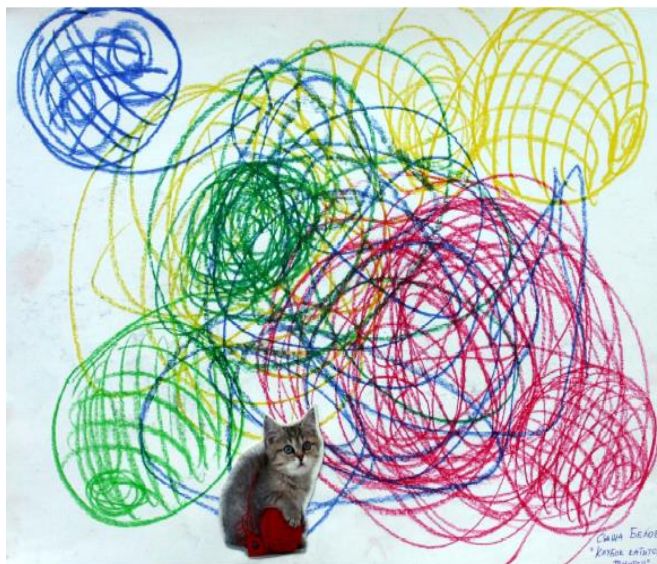
Rozwój świadomości zagospodarowania powierzchni podczas rysowania/pisania

Rozwój rytmu artystycznego

Wypełnienie podczas rysowania całej dostępnej powierzchni ciągłymi liniami — ruchy koliste

Doskonalenie psychograficznych umiejętności pisania

Wprowadzenie substytucji — przedstawiania prawdziwych przedmiotów i wydarzeń za pomocą rysunków



### WYNIK DYDAKTYCZNY

Dzieci zagospodarowują dostępną powierzchnię, rysując linie ruchami kolistymi.

Dzieci umieją wytłumaczyć, że narysowały włóczkę Psotnego Kotka.





Bożena Świdarska i Dorota Kamińska – konsultanci metodyczni z  
MCCDN

# ... OD BAZGRANIA DO PISANIA ...

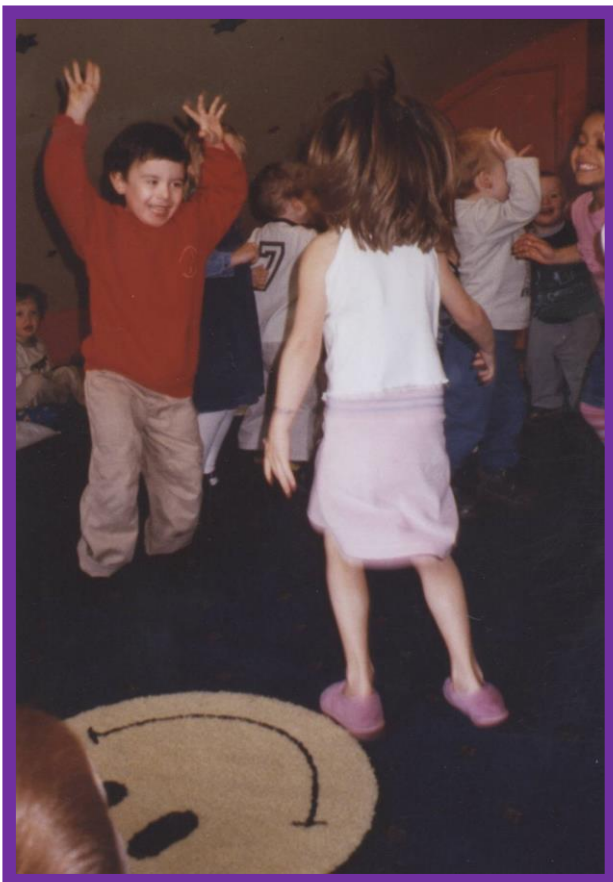


Applecroft School

© Galina Dolya 2007



Klucz do uczenia się



# RUCH EKSPRESYJNY



Przy pomocy ruchu ciała, gestów, mimiki twarzy i muzyki, rozwija **inteligencję emocjonalną**, umiejętność **komunikacji pozawerbalnej**, kreatywność oraz twórczą **wyobraźnię**.



## MAŁY PTASZEK - DUŻY KOGUCIK

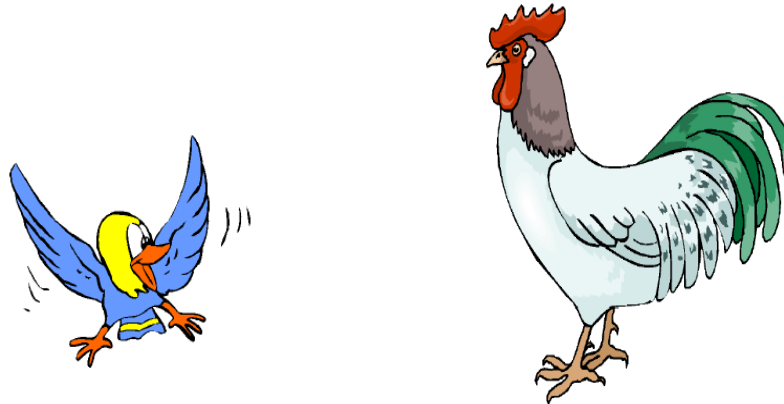
### CELE

Porównanie zwierząt różnej wielkości (duży kogucik/mały ptaszek).

Rozwinięcie umiejętności rozróżniania zwierząt różnej wielkości, poprzez wyraziste użycie gestów i przestrzeni osobistej.

Użycie przestrzeni osobistych różnej wielkości w celu rozpoznania dużych i małych zwierząt.

Użycie obszarów ruchu różnej wielkości w celu rozpoznania dużych i małych zwierząt.



### WYNIK DYDAKTYCZNY

Dzieci potrafią na prośbę zatrzepotać powoli „dużymi skrzydłami koguta” i szybko „malutkimi skrzydłami ptaszka”.

Dzieci potrafią na prośbę naśladować świergot ptaszka i brzmiący śpiew koguta, wykonując przy tym stosowne ruchy.



Miejskie Przedszkole w Sochaczewie. Zajęcia prowadzi dyr. Renata Trzos



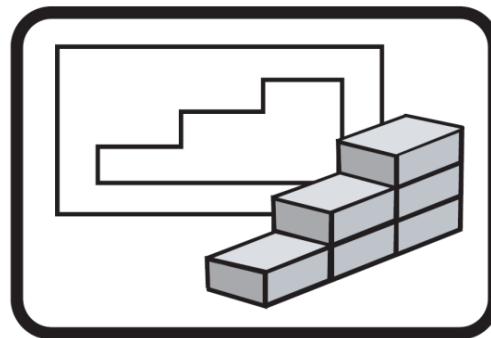
# Ruch ekspresyjny







# KONSTRUKCJE



Rozwijają umiejętności matematyczne, **ukierunkowane na konkretny cel**. Dzieci uczą się analizowania struktury przedmiotów; **planują** i **wyjaśniają** swoje plany, **wdrażają** je wykorzystując do tego celu drewniane modularne klocki.



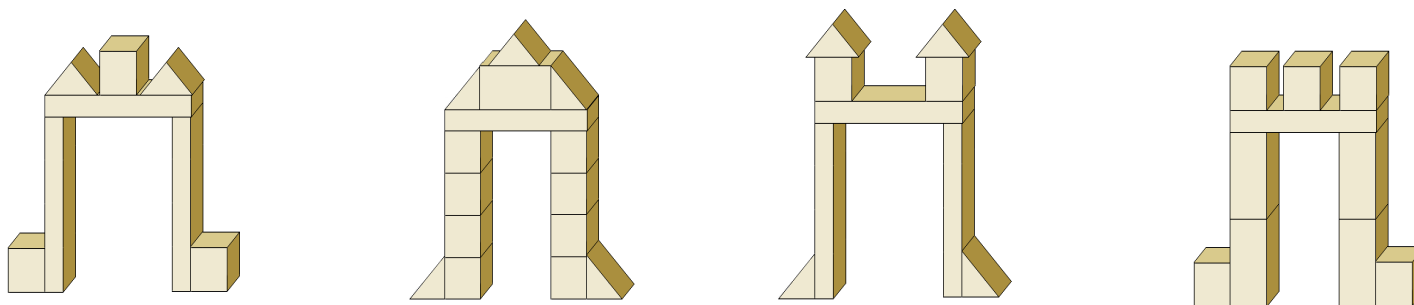
## WEJŚCIE DO KRÓLESTWA KSZTAŁTÓW BUDOWANIE OZDOBNYCH BRAM I DRZWI

### CELE

Utrwalenie umiejętności budowania prostych i stabilnych przęseł.

Nauczenie dzieci, jak analizować konstrukcję i wyodrębnić główne i podstawowe elementy funkcjonalne bramy (wsporniki i belka) oraz elementy dodatkowe (wsporniki dekoracyjne i pomocnicze).

Rozwijanie umiejętności nazywania i identyfikowania klocków stosowanych do budowy bram.



### REZULTATY NAUCZANIA

Dzieci potrafią rozpoznawać najważniejsze (funkcjonalne) i dekoracyjne (dodatkowe) części konstrukcji.

Dzieci potrafią budować swoje własne konstrukcję zgodnie z podanym przykładem.

Dzieci zapamiętują i odtwarzają kolejność czynności.

Dzieci potrafią budować swoje własne kreatywne wersje ozdobnych bramek.



## DOMKI DLA TRZECH MAŁYCH ŚWINEK BUDOWANIE WEDŁUG SZCZEGÓŁOWEGO SCHEMATU TRÓJPERSPEKTYWICZNEGO

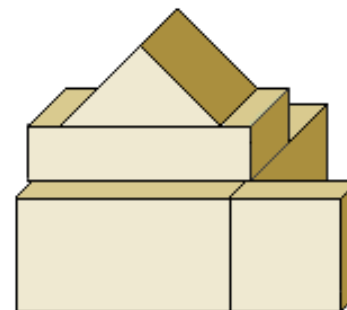
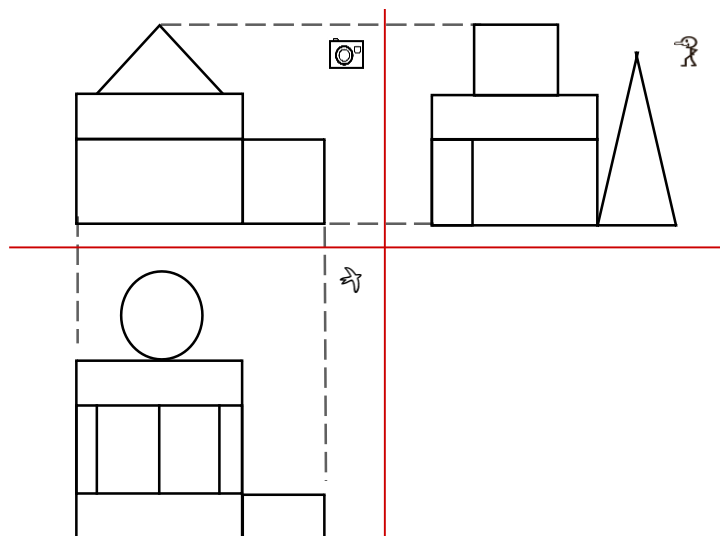
### CELE

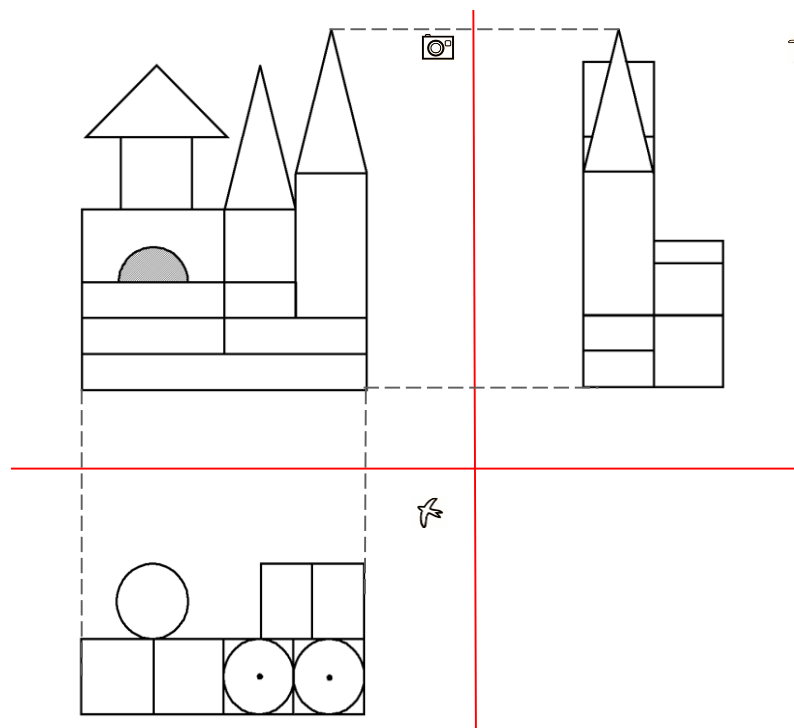
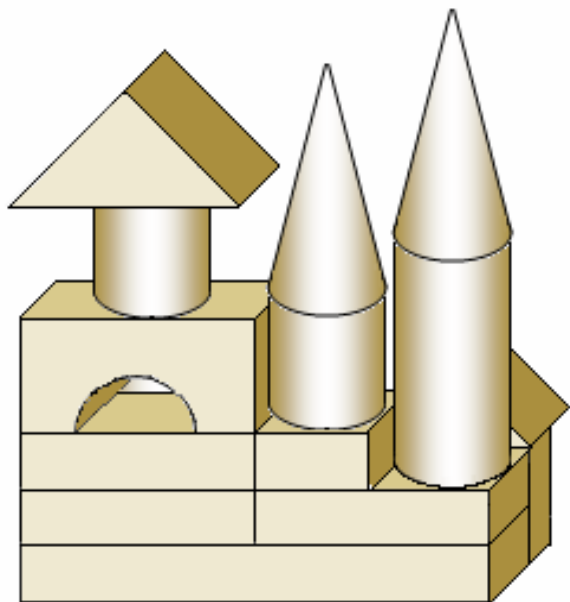
Rozwijanie umiejętności analizowania szczegółowych schematów widoku z przodu, widoku z góry i widoku z boku w połączeniu ze sobą.

Uczenie dzieci poprawnego 'odczytywania' szczegółowego **schematu trójperspektywicznego** oraz budowanie konstrukcji na jego podstawie.

Uczenie dzieci dostrzegania w schemacie rzeczywistych powiązań między klockami do budowania (rozmieszczenie klocków do budowania względem siebie).

Rozwijanie umiejętności rozpoznawania klocków do budowania na podstawie ich graficznego przedstawienia na schemacie trójperspektywicznym (rzut prostopadły.)





### WYNIK DYDAKTYCZNY:

Dzieci **budują domki dla trzech świnek według szczegółowych schematów trójperspektywicznych.**

Dzieci rozpoznają i właściwie rozmieszczają klocki na podstawie szczegółowego schematu trójperspektywicznego.

Dzieci rozpoznają widok z przodu, z góry i z boków domów.

Dzieci projektują i budują domki dla zwierząt.

Dzieci **rysują szczegółowe schematy trójperspektywiczne**, by utrwalić domek dla zwierząt.

Dzieci pewnie rysują schematy wykorzystując szablon.

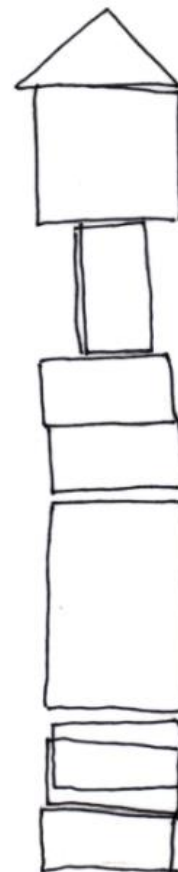
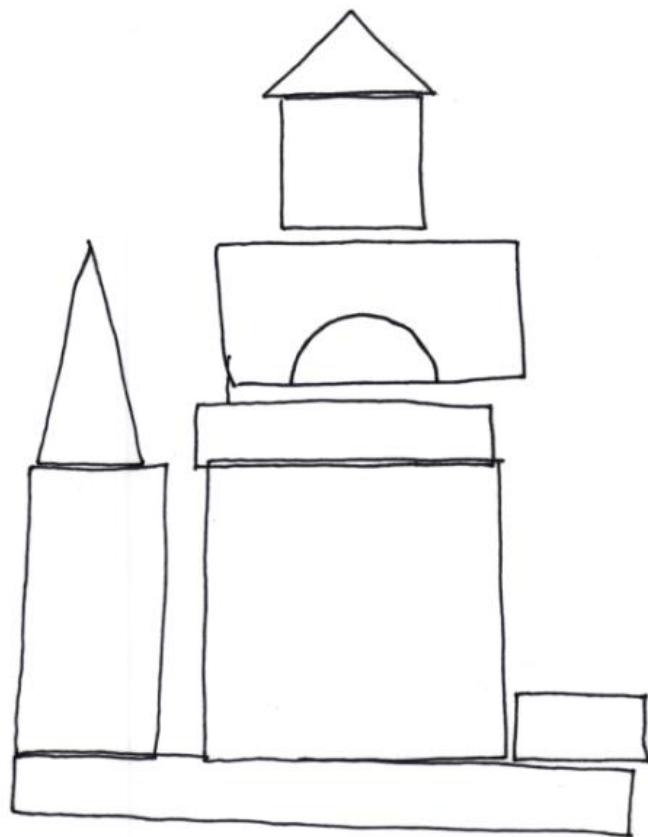


# KONSTRUKCJE



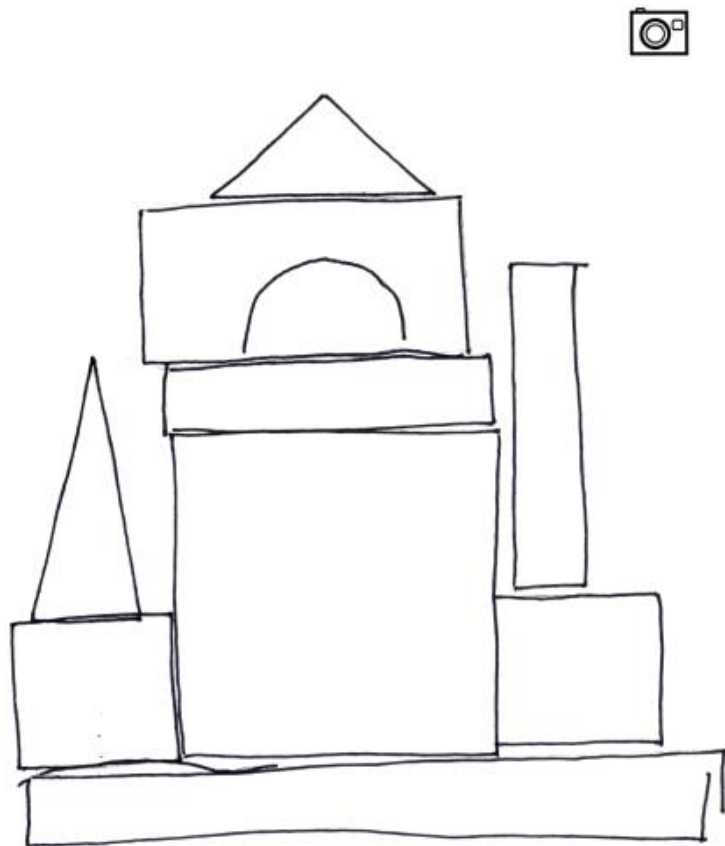
# KONSTRUKCJE

АЛИСА  
4 ГОДА

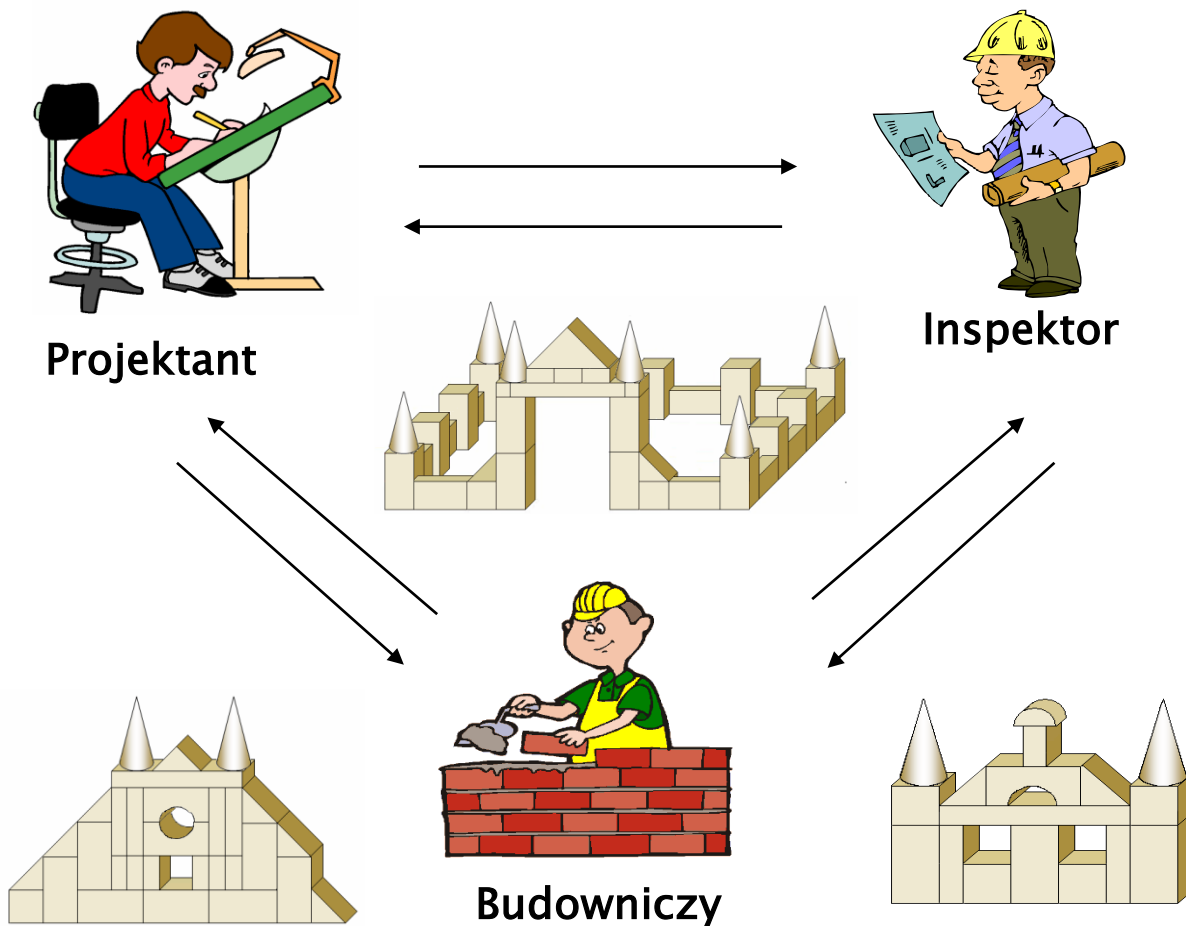
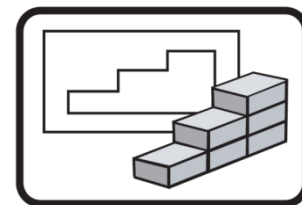


# KONSTRUKCJE

ЖЕНЯ  
4, 3 года



# KONSTRUKCJE



Podczas pracy z Programem

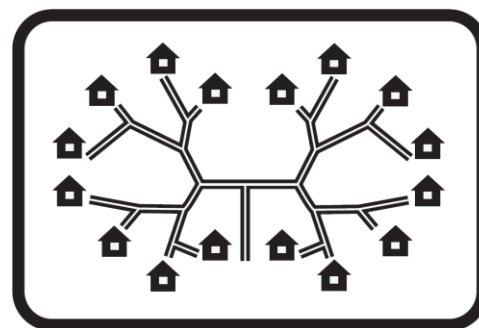
Klucz do uczenia się są rozwijane umiejętności komunikacji. W sposób szczególny dzieje się to w module „Konstrukcje”.







# WIZUALNO - PRZESTRZENNY



Rozwija świadomość przestrzenną oraz umiejętność „odczytywania” map. Dzieci patrzą na przedmioty w przestrzeni i używają **symboli**, by poprzez **modele wizualne** (mapy, schematy, plany) przedstawić to, co widzą one same oraz pozostali.



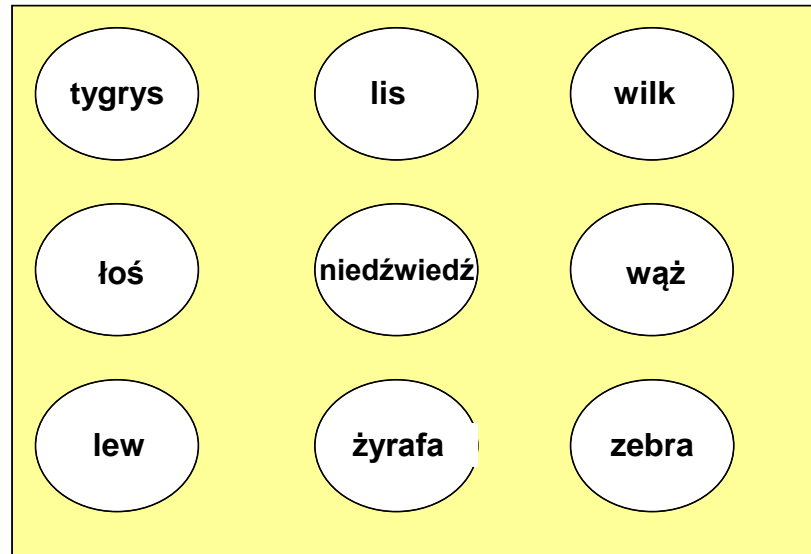
## IDZIEMY DO ZOO

## CELE

Rozwijanie świadomości przestrzennej.

Nauka zrozumienia świata z różnych perspektyw.

Zastosowanie przyimków „przed”, „za”, „po lewej stronie”, „po prawej stronie” i „pomiędzy”.



## WYNIK DYDAKTYCZNY

Każde dziecko potrafi odpowiedzieć na pytania:

*Kto jest po prawej (lewej) stronie od określonego zwierzęcia?*

*Kto jest przed (za) określonym zwierzęciem?*

*Kto jest pomiędzy dwoma określonymi zwierzętami?*



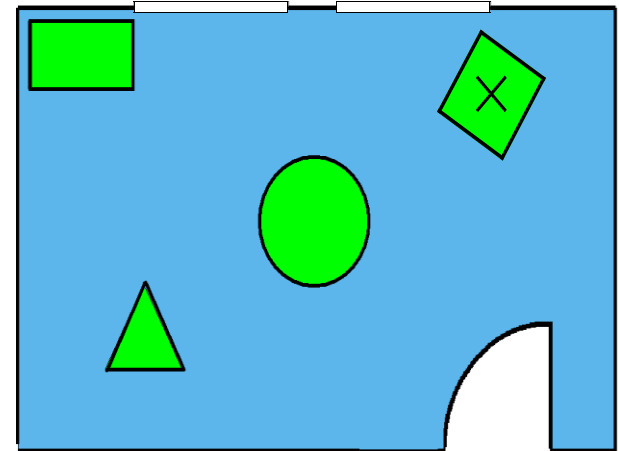
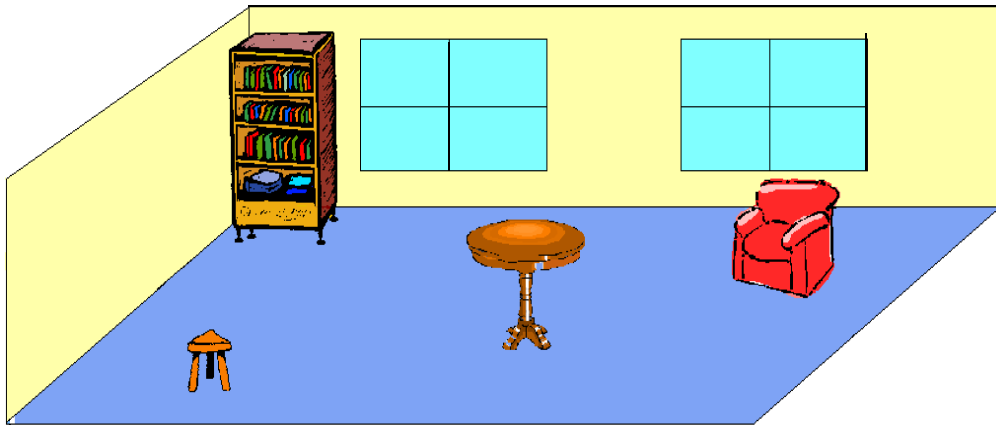
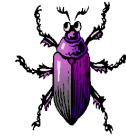
## SCHOWAJ ŻUCZKA

### CELE

Rozwijanie świadomości przestrzennej.

Ćwiczenie w rysowaniu planów.

Oznaczanie przedmiotów na planie w wyznaczonych granicach.



### WYNIK DYDAKTYCZNY

Dzieci rysują zarys pokoju lalki, rozmieszczając ściany, drzwi i okna.

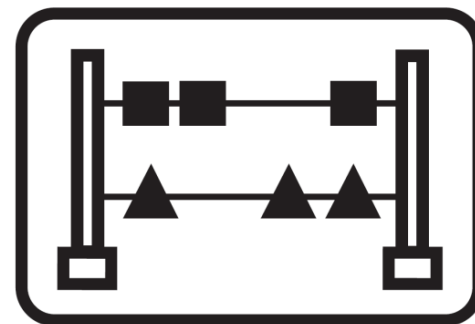
Dzieci rysują figury zastępcze, przedstawiające zarys poszczególnych mebli.







# MATEMATYKA



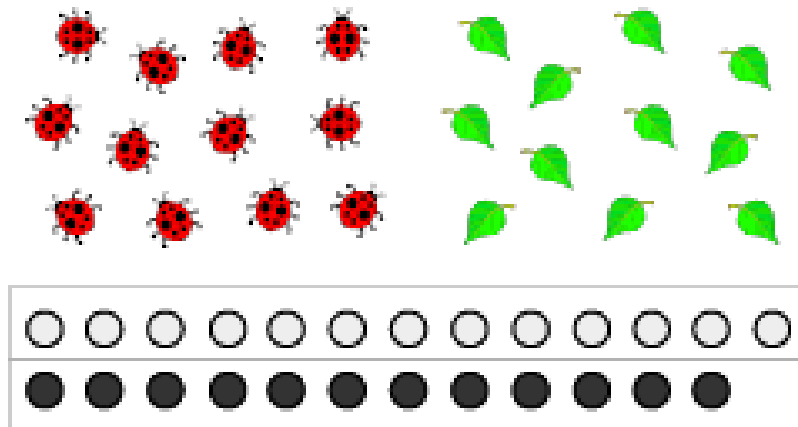
Używając modeli wizualnych dzieci odkrywają język matematyczny i pojęcie miary; porównują różne ilości i właściwości przedmiotów oraz badają związki: *więcej*, *mniej*, *tyle samo*.



## BIEDRONKI I LIŚCIE. OCENA DIAGNOSTYCZNA

## CELE

- Ocenienie umiejętności użycia modelu wizualnego (siatka zgodności) w celu porównania liczby przedmiotów w dwóch zestawach.
- Ćwiczenia wykorzystywania metody dopasowywania „jeden do jednego” podczas porównywania liczby przedmiotów w dwóch zestawach.
- Ćwiczenia tworzenia modelu wizualnego związku matematycznego między dwoma zestawami przedmiotów.
- Rozwijanie zrozumienia pojęć mniej niż, więcej niż oraz taka sama ilość.



## WYNIK DYDAKTYCZNY

Dzieci potrafią:

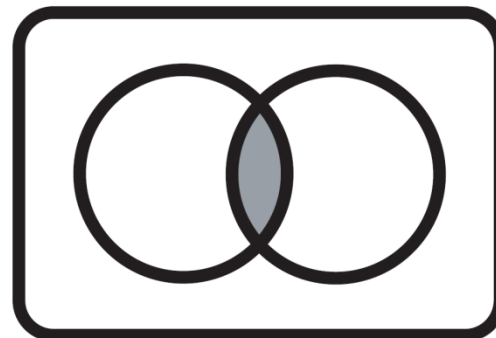
- dopasowywać różne żetony do biedronek i liści;
- prawidłowo układać żetony na siatce zgodności;
- tworzyć model wizualny i wykorzystywać go do prawidłowego porównywania liczby przedmiotów z dwóch zestawów.
- samodzielnie wykonują zadanie.







# LOGIKA



Rozwija umiejętność **analizowania** przedmiotów i zdarzeń, zauważania ich „niewidocznych” stron, identyfikowania ich zasadniczych właściwości. Uczy **myślenia** sekwencyjnego, wyciągania **wniosków**, **klasyfikowania** i **systematyzowania** informacji.





## PTAKI, STATKI I SAMOLOTY

## CELE

Wprowadzenie matematycznej koncepcji włączenia i wyłączenia.

Wprowadzenie Diagramu Venna jako modelu wizualnego służącego klasyfikacji.

Rozwijanie umiejętności dostrzegania relacji pomiędzy grupami obiektów.

Doskonalenie czynności modelowania wizualnego.

Doskonalenie umiejętności użycia symboli do oznaczenia grup obiektów.

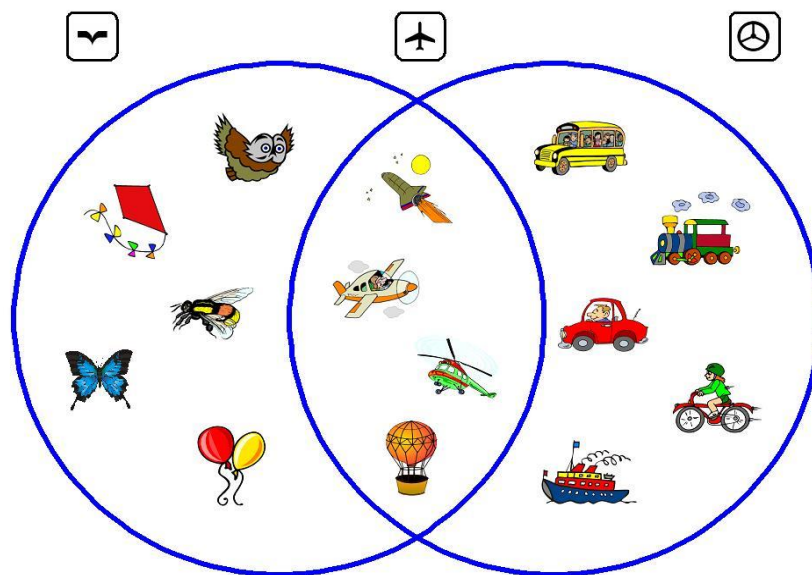
Rozwijanie umiejętności współpracy.



OBIEKTY LATAJĄCE

TRANSPORT POWIETRZNY

TRANSPORT



## WYNIK DYDAKTYCZNY

Dzieci rozpoznają symbole reprezentujące różne grupy obiektów.

Dzieci umieszczają obrazki środków transportu i obiektów latających w odpowiednich sekcjach Diagramu Venna.

Dzieci współpracują.



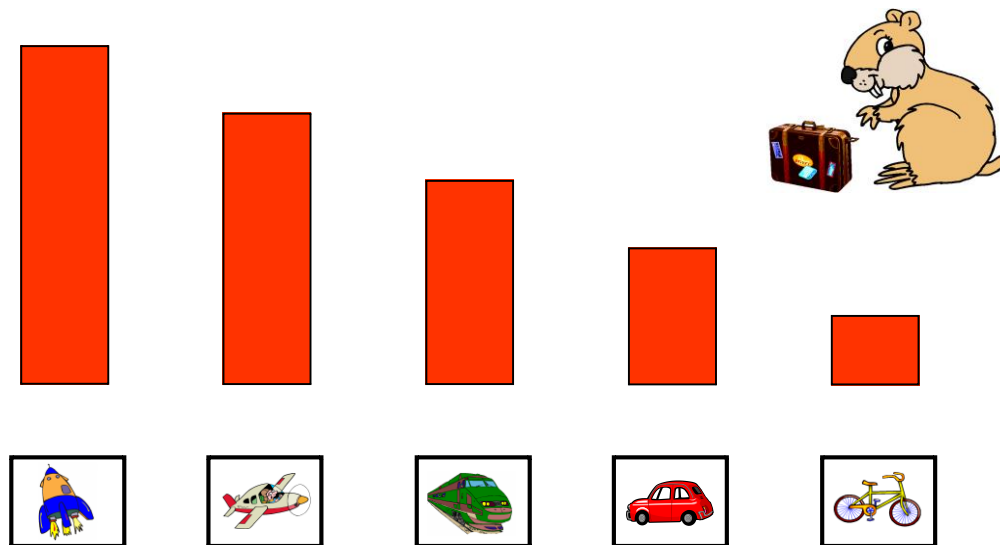
## KTÓRY JEST NAJSZYBSZY?

### CELE

Rozwinięcie umiejętności tworzenia uporządkowanego ciągu za pomocą odpowiednich pasków.

Ćwiczenie umiejętności modelowania wizualnego.

Wykorzystanie uporządkowanego ciągu, jako wizualnego modelu cech niewidzialnych, np. względnej prędkości.



### WYNIK DYDAKTYCZNY

Dziecko potrafi uporządkować rząd pięciu pojazdów od najszybszego do najwolniejszego;

Dziecko potrafi zbudować uporządkowany ciąg pokazujący względną prędkość pięciu środków transportu.



# PROGRAM BADAWCZY



**Przeprowadzając przez określony zestaw procedur, znany jako modelowanie wizualne, rozwija zamiłowanie do bajek, znajomość bajkowego języka oraz gruntowne zrozumienie struktury bajki.**



## DZIADEK MRÓZ

### CELE

Zrozumienie przemiany stanów wody (substancja stała zmienia się w ciekłą, gdy zostaje ogrzana, ciecż zmienia się w ciało stałe, gdy jest zimno).



### WYNIK DYDAKTYCZNY

Dzieci wiedzą, że lód zmienia się w wodę, gdy zostaje podgrzany; woda zmienia się w lód, gdy zostaje zamrożona.







- ❑ **Cele** realizowane są we wszystkich **obszarach działalności edukacyjnej** dziecka.
- ❑ W każdym **scenariuszu** podane są **umiejętności i wiadomości**, którymi powinno wykazać się dziecko po realizacji danej sesji.





## Jaki wpływ na rozwój dziecka ma program „Klucz do uczenia się”?

- ☉ Dzieci są bardziej samodzielne, spontaniczne, a te, które były mniej aktywne - uaktywniły się.
- ☉ Dzieci są otwarte, wczuwają się w różne role, łatwiej wchodzą w zabawy.
- ☉ Dziecko staje się twórcą i aktorem.
- ☉ Program zapewnia holistyczne podejście do rozwoju dziecka.
- ☉ Przygotowuje dziecko do nauki szkolnej w sposób kompleksowy.
- ☉ Uczy uczenia się.
- ☉ Dziecko używa większej ilości symboli (kodowanie i dekodowanie).
- ☉ Przejawia większą radość i zaciekawienie w zabawie.
- ☉ Osiąga sukces na miarę swoich możliwości.
- ☉ Potrafi lepiej organizować sobie czas zabawy.
- ☉ Rozwija swoje umiejętności.
- ☉ Dzieci uczą się grupowo.
- ☉ Rozwija talent i motywację
- ☉ Dzieci są szczęśliwe.
- ☉ Dzieci są aktywne i chętne do działania.
- ☉ Dzieci stały się bardziej otwarte, wierzą w swoje możliwości, cieszą się z efektów swojej pracy, zawsze odnoszą sukces.
- ☉ Dzieci stały się bardzo pomysłowe, twórcze i odważne.
- ☉ Dzieci chętnie podejmują różne wyzwania, bez lęku przed niepowodzeniem.
- ☉ Są bardziej twórcze, kreatywne i samodzielne.



„Podejść do krawędzi

„Nie możemy, boimy się”

„Podejść do krawędzi”

„Nie możemy, spadniemy”

„Podejść do krawędzi”

I podeszli...

A on ich pchnął...

I oni polecieeli

Apollinaire






Klucz do uczenia się

## KONTAKT


Czarny Dwór 4a/34,80 - 365 Gdańsk

 58/ 352 - 43 - 59

[ida.winiarek@kluczdouczeniasie.pl](mailto:ida.winiarek@kluczdouczeniasie.pl)

 728-98-30-98

[maciej.winiarek@kluczdouczeniasie.pl](mailto:maciej.winiarek@kluczdouczeniasie.pl)

 664-700-250

[www.kluczdouczeniasie.pl](http://www.kluczdouczeniasie.pl)

