**SCENARIUSZ ZAJĘĆ OTWARTYCH Z WYKORZYSTANIEM PODŁOGI INTERAKTYWNEJ FUNFLOOR W SOSW NR 3 W BYDGOSZCZY**

***data:*** 16.05.2022r

***rodzaj spotkania:*** zajęcia otwarte z wykorzystaniem podłogi interaktywnej FunFloor i Pakietu Język angielski

***Temat spotkania:*** Mój dzień - czynności

***prowadzący:*** Milena Maślińska i Małgorzata Szymborska

***Cele rewalidacyjne:***

- utrwalanie słownictwa czynnego w języku angielskiego: nazwy czynności, zwroty powitalne i pożegnalne,

- rozwijanie umiejętności czytania w języku angielskim czasowników nazywających czynności dnia codziennego,

- ćwiczenia naśladownictwa w zakresie motoryki dużej,

- usprawnianie analizy i syntezy wzrokowej – dopasowywanie takich samych obrazków

***Pomoce dydaktyczne***: podłoga interaktywna, fiszki z nazwami czasowników, ilustracje przedstawiające pory dnia, pudełko z fiszkami zawierającymi czasowniki w języku abgielskim

***Przebieg zajęć:***

Zad.1. Rozpoczęcie zajęć – powitanie

- p. Milena wita się z uczniami w języku polskim. Do każdego ucznia kieruje inne powitanie: Dzień dobry! Witaj! Cześć! Dobry wieczór!

- p. Małgorzata wita uczniów tymi samymi zwrotami, co pani Milena lecz w języku angielskim.

- Wszyscy uczniowie powtarzają najpierw zwrot po polsku, a następnie po angielsku.

- p. Milena pyta uczniów, czy jakieś zwroty były dla nich dziwne, nieodpowiednie.

- Chętny uczeń odpowiada, że nie powinno się witać o tej porze słowami: „Dobry wieczór!”

Zad. 2. Pory dnia

p. Milena tłumaczy, że rodzaj powitania zależy od pory dnia.

Gra PORY DNIA - DZIEŃ I NOC

- Na ekranie wyświetla się wyrażenie a lektor wypowiada nazwę danej pory dnia. Gra polega na złapaniu elementów związanych z dniem albo z nocą, w zależności od widocznego napisu.

Zad. 3. Fiszki ze zwrotami powitalnymi

p. Małgorzata wyjaśnia zadanie. Prezentuje uczniom fiszki z napisanymi formami powitania i prosi uczniów o odczytanie i powtórzenie tych zwrotów oraz prosi o dopasowanie ich do właściwej pory dnia.

Zad. 4. Gra POWITANIA I POŻEGNIANIA 1. PORY DNIA

Na planszy pojawiają się cztery obszary przedstawiające pory dnia oraz ilustracja pokazująca scenkę powitania lub pożegnania. Celem gracza jest dopasowanie sytuacji z obrazka do odpowiedniej pory dnia ukazanej na ilustracji.

Zad.5. Gra POWITANIA I POŻEGNIANIA 2. DOPASUJ

Na planszy wyświetlone są ilustracje, z których dwie są takie same. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskoczenie na dwa takie same obrazki.

Zad. 6. Plan aktywności – czynności powtarzane każdego dnia

Uczniowie układają na zwykłej podłodze piktogramy przedstawiające codzienne czynności we właściwej kolejności.

Zad. 7. Gra MÓJ DZIEŃ- MOJE CODZIENNE CZYNNOŚCI

Na planszy widzimy ilustracje przedstawiające codzienne czynności. Zadaniem dziecka jest ułożenie obrazków w prawidłowej kolejności, zwracając uwagę na godzinę.

Zad.8. Gra MOJE CZYNNOŚCI - YES OR NO

Na środku planszy pojawia się postać. Zadaniem gracza jest zdecydowanie czy postać wykonała czynność zgodną z komendą. W tym celu używamy widocznych na ekranie przycisków NO/YES.

Zad. 9. Zagadki – kalambury

p. Milena pokazuje jakąś czynność.

Uczniowie odgadują i nazywają czynność po polsku.

p. Małgorzata wymienia dwa czasowniki po angielsku. Uczniowie odgadują angielską nazwę pokazanej czynności.

- Powtórzenie zabawy z dwoma innymi czasownikami, tym razem czynności pokazują chętni uczniowie.

Zad.10. Gra MOJE CZYNNOŚCI - WYBIERZ CZYNNOŚĆ

Na planszy pojawia się postać oraz wyrażenie, które jest odczytywane przez lektora. Celem gry jest wybranie właściwego obrazka, który opisuje usłyszane wyrażenie.

Zad.12. Losowanie

Każdy uczeń losuje z kolorowego pudełka karteczkę z nazwą czynności w języku angielskim. Odczytuje czasownik w języku angielskim, z ewentualną pomocą p. Małgorzaty. Następnie tłumaczy czasownik na język polski. Ewentualne błędy poprawia p. Małgorzata.

Wszyscy uczniowie powtarzają poprawną wymowę czasownika w j. angielskim.

Zad. 13. Gra POWITANIA I POŻEGNIANIA 2. DOPASUJ

Na planszy wyświetlone są ilustracje, z których dwie są takie same. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskoczenie na dwa takie same obrazki.