



# Mam długą, czerwoną rękę i krótką, zieloną nogę... Opis postaci

Agnieszka Kilijańska

## Scenariusz lekcji Poradnik metodyczny do języka francuskiego dla I etapu edukacyjnego (klasy I–III szkoły podstawowej)

opracowany w ramach projektu:

**„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”**

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach  
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022



Redakcja merytoryczna: Renata Rychlicka, Beata Luc  
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.  
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.  
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[ore.edu.pl](http://ore.edu.pl)



Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –  
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
[creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl)

**Temat zajęć:**

Mam długą, czerwoną rękę i krótką, zieloną nogę... Opis postaci

**Poziom edukacyjny:**

szkoła podstawowa

**Klasa, czas trwania zajęć:** II, 45 minut

**Podstawa programowa:**

- edukacja językowa – ja i moi bliscy (rodzina, przyjaciele);
- edukacja plastyczna – rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem;
- wychowanie fizyczne – uczestniczy w zabawach i grach zespołowych, z wykorzystaniem różnych rodzajów piłek;
- edukacja informatyczna – rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.

**Cele ogólne:**

- umożliwienie uczniom komunikacji w języku obcym – zadawanie pytania dotyczącego wyglądu, odpowiadanie na takie pytanie,
- rozwijanie motywacji do nauki języka obcego – rozwijanie umiejętności komunikacji w języku obcym wpływa na motywację, tutaj umiejętność rozumienia i tworzenia wypowiedzi na temat wyglądu,
- współdziałanie w grupie – wspólna zabawa w pajęczą sieć i głuchy telefon,
- utrwalenie nazw części ciała, nazw kolorów, podstawowych przymiotników i rzeczowników służących do opisu.

**Cele operacyjne****Uczeń:**

- wymienia poznane części ciała, przymiotniki służące do opisu,
- rozumie opis postaci podawany przez nauczyciela lub koleżę/koleżankę,
- potrafi opisać siebie i drugą osobę,
- potrafi zapytać o wygląd innej osoby.

**Metody, techniki:**

- podejście komunikacyjne, metoda TPR (ang. *Total Physical Response*),
- praca z ilustracjami, pytania/odpowiedzi, praca plastyczna, gry i zabawy językowe.

**Formy pracy:**

- praca z całym zespołem klasowym,
- praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:**

- monitor interaktywny;
- wełna, kolorowe piłeczki, krzesetka;
- obrazek potworka;
- kartki i kredki;

- plansze/talerzyki z obrazkami;
- klamerki;
- zakodowany obrazek – zadanie domowe;
- piłka (do zadania dodatkowego).

### Wiedza i umiejętności ucznia potrzebne do osiągnięcia celów lekcji:

- znajomość czasownika *être* i *avoir* (trzy pierwsze osoby liczby pojedynczej),
- pytanie *Tu es comment ? Il/elle est comment ? Combien de... ?*

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

### Faza wstępna

- Uczniowie witają się z nauczycielem. Powitanie na każdej lekcji wygląda podobnie. Na początku uczniowie wspólnie z nauczycielem śpiewają piosenkę na powitanie dostępną na YouTube we wskazanym linku – *Bonjour, Bonjour !* (dostęp 9.09.2022). Następnie nauczyciel zadaje uczniom proste pytania, np. pyta ich o samopoczucie, jaki jest dzień tygodnia, jakie ubranie uczniowie mają na sobie itp. Nauczyciel sprawdza zadanie domowe z poprzedniej lekcji, jeżeli jest powiązane z dzisiejszym tematem.
- Rozgrzewka językowa: nauczyciel proponuje dzieciom zabawę w głuchy telefon. Nauczyciel mówi uczniowi na ucho nazwę części ciała, a on przekazuje koledze w ten sam sposób usłyszane słowo. Dzieci kolejno przekazują sobie wyraz, po kilku osobach (5–6) sprawdzamy, co dzieci przekazały. Szósta osoba może zaprezentować usłyszane słowo, pokazując odpowiednią część ciała, a reszta zgadnąć. Kontynuujemy zabawę, aż wszystkie dzieci wezmą w niej udział.

### Faza prezentacji

- Nauczyciel przed lekcją wraz z uczniami przygotowuje część sali – pajęczą sieć (krzeselka, wełna lub sznurek). Między pajęczą siecią rozrzuca kolorowe piłeczki. Następnie wydaje polecenia *Si tu as les cheveux blonds, prends une balle rouge. Si tu as des lunettes, prends une balle bleue*. Dzieci poruszają się jak pająki po pajęczynie i zbierają odpowiednie piłeczki. Ćwiczenie można utrudnić, dając dzieciom na początku rekwizyty, np. papierowe wąsy, brodę, kolorowe peruki itp. Powyższe ćwiczenie jest przeprowadzane z całą grupą uczniów.
- Nauczyciel przypomina dzieciom przymiotniki *grand, petit, long, court* za pomocą obrazka potworka. Dzieci wstają i pokazują przymiotniki, imitując ruchy nauczyciela (*grand* – stają na palcach, *petit* – przykucają, *long* – ręce w bok, *court* – ręce blisko siebie). Następnie wskazane przez nauczyciela dziecko wypowiada dowolny przymiotnik, pozostałe pokazują za pomocą gestów lub pokazują przedmiot w klasie, który jest duży, długi itp.

### Faza ćwiczeń

- Kolejne ćwiczenie polega na opisaniu ustnym przez uczniów potworka wyświetlonego na ekranie. Uczniowie odpowiadają na pytania nauczyciela: *Il est comment ? Il a combien de bras ? Il a combien de jambes ?*
- Do kolejnego ćwiczenia dzieci przygotowują kartki i kredki. Nauczyciel po jednym zdaniu opisuje wymyślonego potworka, np. *Il est grand, il a 3 yeux. Il a un bras qui est long et un bras qui est court. Il a 5 jambes bleues. Il porte une barbe jaune et une moustache rouge*. Każdy rysuje według swojej wyobraźni, ale zgodnie z opisem podawanym przez nauczyciela.

- Następnie nauczyciel rozdaje uczniom plansze/talerzyki, podzielone na części. Na każdej części są narysowane inne elementy wyglądu, np. na pierwszym kawałku niebieskie oczy, na drugim długie, ciemne włosy, na trzecim okulary itp. Dzieci otrzymują po 3 klamerki, za pomocą których oznaczają swój wygląd, przypinając je w odpowiednim miejscu do talerzyka, np. uczeń ma krótkie, jasne włosy, niebieskie oczy, jest wysoki – takie elementy wybiera na talerzyku. Nauczyciel pyta kilku uczniów: *Tu es comment ?* Uczniowie odpowiadają, a następnie uczniowie zadają to samo pytanie koledze siedzącemu obok. Na koniec nauczyciel zadaje pytanie *Il/elle est comment ?*, wskazując jednocześnie osobę, która odpowie na pytanie i osobę, która będzie opisana.

### Faza podsumowująca

- Podsumowując lekcję, nauczyciel zadaje dzieciom pytania typu: Czego się dzisiaj nauczyłeś(-aś)? Co zapamiętałeś(-aś)? Wymień trzy słowa, które zapamiętałeś(-aś). Czy coś było dla ciebie trudne? Za zaangażowanie dzieci otrzymują naklejki – mogą to być naklejki motywujące z napisami, np. ładnie rysujesz, świetna praca itp. Gdy istnieje taka możliwość, nauczyciel rozdaje uczniom naklejki z francuskimi napisami typu *bon travail, bravo, tu es très bon* itp. Nauczyciel chwali uczniów za pracę na lekcji.
- Jako zadanie domowe dzieci dostają do pokolorowania według kodu (szczegóły podane w komentarzu metodycznym) potworka o dziwnym wyglądzie. Mogą go dodatkowo upiększyć według uznania.
- Nauczyciel kończy lekcję, recytując wspólnie z dziećmi rymowankę (*au revoir mon professeur, salut mes amis, je vais à la maison, c'est tout pour aujourd'hui*). Przy wyjściu z sali ustawia trzy pudełka (czerwone, żółte i zielone). Prosi uczniów, żeby wrzucili kuleczkę do zielonego, gdy lekcja im się podobała, do żółtego, gdy podobała im się częściowo, do czerwonego, gdy nie polubili żadnego ćwiczenia.

### Komentarz metodyczny

- Lekcja pozwala utrwalić wcześniej poznane słownictwo, angażuje uczniów pod względem ruchowym oraz pobudza wyobraźnię. Przygotowując lekcję, możemy skorzystać również ze scenariusza do programu nauczania na temat *Co umie robić robot?* (PDF, 915 kB; dostęp 9.09.2022), który jest dostępny na [Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej](#) (dostęp 9.09.2022).
- Gdy mamy w grupie dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi SPE, warto podawany opis potworka wspomóc gestami. Dzieci radzące sobie lepiej z nauką języka po zakończeniu ćwiczenia mogą spróbować opisać ustnie nauczycielowi potworka, którego narysowały. Można to również wykonać z całą grupą. Nauczyciel wskazuje osobę, a dziecko opisuje element, który potrafi opisać. Pamiętajmy, by wszystkie komunikaty dostosować do możliwości poznawczych dzieci, by były one krótkie i proste. Dotyczy to zarówno lekcji stacjonarnych, jak i zdalnych. Przy zdalnych musimy upewnić się, że wszystkie dzieci nas słyszały i rozumiały.
- Gdy mamy w grupie dziecko z niepełnosprawnością ruchową, które ma problem z motoryką małą, proponujemy przygotować elementy potworka, z których dziecko będzie mogło go ułożyć. Takie dziecko może mieć również problem z chodzeniem po pajączynie. W tej sytuacji prosimy je o pomoc np. przy wyborze koloru piłeczek do zbierania. Jeżeli nie mamy piłeczek, możemy w tej zabawie użyć nakrętek



lub przygotować kolorowe kartoniki. Gdy mamy ucznia nadpobudliwego ruchowo, prosimy go o zebranie np. 3 piłeczek przy wykonywaniu tego samego polecenia.

- Przy zabawie w głuchy telefon jako pierwszego możemy wybrać ucznia nadpobudliwego, zaspokoimy tym samym jego chęć ruchu oraz zwrócenia na siebie uwagi. Prosimy dzieci, by pokazały lub powiedziały na głos słówka po przekazaniu 5–6 osobom, a następnie zabawę kontynuujemy, podając nowe słowo kolejnemu dziecku, aż wszyscy wezmą udział w zabawie.
- Jako ćwiczenie dodatkowe proponujemy zabawę z piłką. Dzieci siedzą na dywanie w kółku, rzucają do siebie piłkę i wypowiadają na głos słówka, które pojawiły się na lekcji i dotyczyły części ciała lub opisu wyglądu. Nie wolno powtarzać słówek podanych przez kolegów lub koleżanki.
- Żeby zakodować obrazek, możemy skorzystać ze strony [nowoczesnenauczanie.edu.pl](http://nowoczesnenauczanie.edu.pl) (dostęp 9.09.2022) gdzie za pomocą generatora zrobimy to w kilka minut. Zadanie polega na wymyśleniu stworka, którego tworzymy za pomocą kolorowych kwadratów w generatorze, dzieci natomiast dostają jedynie opis, gdzie ma być jakiego koloru kwadrat, np. czerwony A4, B5 itp. Według podanego kodu rysują to, co stworzył nauczyciel. Talerzyki do ćwiczenia z opisywaniem osoby możemy wykonać sami. Drukujemy różne elementy wyglądu i naklejamy w odpowiednich miejscach.
- Pracując w trybie zdalnym, nie jesteśmy w stanie wykorzystać części ćwiczeń, np. będziemy musieli zrezygnować z głuchego telefonu lub ćwiczenia z pajęczą siecią. Możemy je zastąpić inną formą tego samego zadania, np. prosimy uczniów dzień wcześniej o przygotowanie karteczek w kilku kolorach, które zastąpią piłeczki. Zadajemy pytania, a uczniowie pokazują odpowiednią karteczkę. Jeżeli mamy zbyt dużą liczbę dzieci, nie będą one wszystkie naraz widoczne na ekranie, wtedy możemy zastąpić karteczki wyświetleniem odpowiedniej ikonki do zgłaszania się (w zależności od komunikatora będzie to podniesiona ręka, uśmiechnięta buźka itp.). Głuchy telefon możemy zamienić na interaktywne memory, które również pozwoli nam powtórzyć słownictwo.
- Lekcja kształtuje u dzieci kompetencje rozumienia i tworzenia informacji oraz kreatywność i wyobraźnię (podstawy do rozwoju kompetencji w zakresie przedsiębiorczości), a także kompetencje cyfrowe.
- Uczeń kształtuje rozumienie ze słuchu, zbierając piłeczki oraz rysując potworka zgodnie z opisem ustnym nauczyciela. W tym ćwiczeniu rozwija również wyobraźnię i kreatywność. Nauczyciel podaje jeden opis dla wszystkich, jednak każde dziecko stworzy inny rysunek. Dziecko kształtuje samodzielne tworzenie i przekazywanie informacji, gdy podejmuje próbę opisanie siebie lub kolegi, a także odpowiada na pytania nauczyciela dotyczące wyglądu potworka. Dzieci kształtują kompetencje cyfrowe, wykonując zadanie domowe związane z odkodowywaniem obrazka. Kodowanie jest podstawą programowania. Rozwój kreatywności możemy zaobserwować również, gdy dzieci pomagają nauczycielowi tworzyć pajęczą sieć.
- Podczas lekcji wykorzystano różne strategie rozwijające samodzielność. Należą do nich strategie pamięciowe – zapamiętywanie związane z działaniem – dzieci obrazują nazwy przymiotników; dodatkowo zastosowano grupowanie słów służących do opisu (kolory, rzeczowniki do opisu twarzy i głowy, do opisu całej postaci). Strategie społeczne wykorzystano przy współpracy w tworzeniu pajęczej sieci.

**Agnieszka Kilijańska** – nauczycielka i lektorka języka francuskiego z 18-letnim stażem pracy. Obecnie pracuje jako nauczycielka języka francuskiego oraz edukacji wczesnoszkolnej w Społecznej Szkole Podstawowej i Społecznym Liceum Ogólnokształcącym im. W. Korfanteo w Katowicach. Ukończyła studia podyplomowe z zakresu terapii pedagogicznej i rewalidacji dziecka ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Autorka materiałów dydaktycznych dla nauczycieli języka francuskiego.