

L'UTILISATION DES MOMENTS LUDIQUES DANS LES COURS DE FRANCAIS

Ismoilova Marjona

SamDChTI Roman-German tillari Roman-german tillari fakulteti,
Filologiya va tillarni o'qitish (fransuz tili) yo'nalishi 4-bosqich 2110 guruh talabasi.

Rizaxanova M.G.

Ilmiy raxbar: Katta o'qituvchi.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15678185>

Annotatsiya. Ushbu maqola maktabda chet tillarini o'qitish bilan bog'liq muammolarni ko'rib chiqishga yordam beradi. Ya'ni, maktab o'quvchilarining diqqatini chet tilini o'rganishga qanday jalb qilish, talabalar va o'qituvchi o'rtasidagi masofani qanday olib tashlash mumkin.

Muallif o'quvchilar bilan do'stlashish, ularning chet tilini o'rganishga bo'lgan qiziqishini yo'naltirish imkonini beruvchi o'yin daqiqalariga alohida e'tibor qaratgan.

Kalit so'zlar: o'yin momentlari, usul, jarayon, dominant, funktsional o'yinlar, o'yin maqsadi.

THE USE OF FUN MOMENTS IN FRENCH LESSONS

Abstract. This article will help to consider the problem associated with teaching foreign languages at school. Namely, how to quickly attract the attention of schoolchildren to learning a foreign language, how to remove the distance between students and teacher. The author paid special attention to game moments, the use of which can, without straining students, unite them with each other and direct their interest in learning the language.

Key words: game moments, method, process, dominate, functional games, goal of the game, educational games, written tasks, oral tasks, pedagogical technologies, teaching, foreign languages.

Une leçon fait partie intégrante du processus éducatif. Pendant le cours, vous pourrez retracer tous les avantages et inconvénients du potentiel scientifique utilisé par l'enseignant. Un enseignant expérimenté n'a besoin que d'assister à quelques cours pour comprendre comment enseigner dans une classe donnée.

C'est par le jeu que les enfants découvrent et comprennent le monde qui les entoure. Tout en s'amusant, ils travaillent sur des aspects essentiels de leur développement, notamment le renforcement de leurs compétences motrices, cognitives, sociales et émotionnelles. Toutefois, le pouvoir du jeu va au-delà de l'apprentissage précoce : il joue un rôle déterminant dans le développement de la santé mentale de votre enfant – et de la vôtre ! Découvrez pourquoi prendre le temps de jouer est à la fois ludique et sain.

Chaque professeur développe son propre style et ses méthodes au fil du temps. Si une méthode convient à un groupe, elle peut ne pas être applicable à un autre.

Nous pouvons distinguer des groupes de jeux en fonction de la nature de la méthodologie de jeu elle-même :

- sujet;
- parcelle;
- jouer un rôle;
- entreprise;

- les imitations ;
- des jeux de dramatisation.

À notre avis, afin d'augmenter la motivation pour apprendre le sujet, développer la parole de l'élève, ses capacités mentales, entraîner sa mémoire et sa réflexion, dans les technologies pédagogiques modernes, il est conseillé d'inclure divers jeux éducatifs dans la leçon. Dans le jeu, l'élève réfléchit ses idées, les assimile plus profondément, le jeu fait naître le besoin de nouvelles connaissances: pendant le jeu, les élèves ont souvent différentes questions qu'ils posent au professeur. Nous examinerons plusieurs types de jeux qui aident les enseignants à diversifier leurs cours.

Par exemple, au tout début, dès les premiers cours, afin de faire connaissance avec les élèves, vous pouvez utiliser des jeux selon la méthode « Brise glace ».

Quel que soit le jeu que l'on choisisse, traditionnel ou numérique, il occupe une place importante dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère. Il ouvre de nouvelles opportunités selon le niveau et la catégorie d'âge des élèves, et contribue également à des réactions différentes tant de la part de l'enseignant que de l'élève.

Cependant, le jeu n'était pas particulièrement populaire dans les méthodologies plus anciennes, et encore moins dans l'éducation des adultes, jusqu'à la troisième génération de cours audiovisuels dans les années 1980 et l'approche communicative. C'est à cette époque que sont progressivement abandonnées les théories de référence structuralistes et behavioristes qui avaient orienté l'enseignement des langues vers l'étude des formes et des structures dans les années 1950 et 1960. Le constructivisme et le cognitivisme ramènent alors l'apprenant au centre de l'apprentissage en contexte. Depuis lors, l'enseignement des langues comprend « des activités plus variées et plus « créatives » telles que des jeux, des simulations et des jeux de rôle » (Puren, 2012 [1988], p. 258). Le livre de Kare et Debieser (1978) intitulé *Play, Language and Creativity*.

Les jeux en classe française reflètent ce nouvel intérêt à tel point que les termes « jeu » et « jeu » apparaissent de plus en plus dans les programmes officiels, les supports pédagogiques et les manuels scolaires. G.K. Selevko donne la définition suivante de la technologie du jeu : « il s'agit d'un type d'activité dans des situations visant à recréer et à assimiler une expérience sociale, dans laquelle l'autonomie du comportement est formée et améliorée » [3, p. 256]. Le concept de « technologies pédagogiques du jeu » comprend un groupe assez étendu de méthodes et de techniques d'organisation du processus pédagogique sous la forme de divers jeux pédagogiques.

Il convient de noter en particulier les éléments suivants:

le jeu stratégique n'est qu'un espace culturel organisé pour le divertissement de l'enfant, dans lequel il va développer ses compétences. Le jeu « Qui est ? » utilisé pour développer l'automatisme chez les étudiants en utilisant l'expression « C'est ». Les élèves se donnent la main pour former un cercle. Et celui qui conduit le jeu (sélectionné en fonction du comptage) se trouve au centre du cercle, les yeux fermés (ou les yeux bandés). Au signe de l'enseignant, les enfants se mettent à danser en cercle, et l'un d'eux touche légèrement la main (l'épaule) de l'animateur. Le groupe demande à l'unisson : « Qui est ? Le chauffeur appelle le nom d'un des gars : « C'est Pierre ». Sinon, le groupe « Non !

Communicatif: un jeu est une activité communicative qui permet à l'étudiant d'entrer dans une situation réelle de communications humaines complexes. Le jeu se joue selon le type de jeu : « Que fais-tu » avec remplacement de quelques tours. Réalisation de soi de l'enfant dans le jeu : le jeu permet, d'une part, de construire et de tester un projet de soulagement des difficultés spécifiques de la vie dans la pratique de l'enfant, d'autre part, d'identifier les lacunes de l'expérience.

Pour les enseignants dont les élèves ont facilement accès à Internet, les jeux de rôle sur ordinateur peuvent constituer un bon choix. Ces jeux donnent aux étudiants intéressés la possibilité d'entrer en contact direct avec des personnes du monde entier qui ont des intérêts communs mais qui doivent utiliser le français pour communiquer, soulignant ainsi la valeur de l'apprentissage des langues au-delà des niveaux scolaires.

Les jeux ont un effet positif sur la formation des intérêts cognitifs des élèves et favorisent l'apprentissage conscient d'une langue étrangère. Ils favorisent le développement de qualités telles que l'indépendance, l'initiative et la capacité à travailler en équipe. Les élèves travaillent activement, avec enthousiasme, s'entraident, écoutent attentivement leurs camarades et l'enseignant gère uniquement leurs activités d'apprentissage.

REFERENCES

1. Solovova E. N. Méthodes d'enseignement des langues étrangères : cours avancé : un manuel pour les étudiants des universités pédagogiques et les enseignants. – M., 2008. – 272 p.
2. Conseil de l'Europe, 2001, Cadre européen commun de référence pour l'apprentissage et l'enseignement des langues. Strasbourg, Conseil de l'Europe, 1ed.996 ; 2e éd. corr. 1998. Paris, Didier. Téléchargeable sur : <http://www.culture2.coe.int/portfolio/documents/cadrecommun.pdf>
3. Mikhaïlenko T.M. Les technologies du jeu comme type de technologies pédagogiques // Pédagogie : traditions et innovations : matériaux de la Conférence scientifique internationale (Chelyabinsk, octobre 2011). – T. I. – Tcheliabinsk : Deux membres du Komsomol, 2011. – P. 140-146.
4. Selevko G.K. Technologies éducatives modernes : manuel. – M. : Instruction publique, 1998. – 256 p.