

LES AVANTAGES DU JEU DANS L'APPRENTISSAGE DES LANGUES

Abdumurodova Shahnoza Akbar qizi

Mirzo Ulug'bek nomidagi
O'zbekiston Milliy universiteti,
Xorijiy filologiya fakulteti talabasi.

Ilmiy rahbar: **Tursunmuratova Dilnoza Turamuratovna**
Fransuz filologiyasi kafedrasida katta o'qituvchisi.

Annotatsiya. Mazkur maqolada chet tili ta'limida o'yinlardan foydalanish afzalliklari, ta'limiy o'yin turlari, tavsiflari haqida so'z yuritiladi.

Kalit so'zlar: o'qitish jarayoni, ta'limiy o'yinlar, kommunikativ, kreativ, nutqiy kompetensiyalarni rivojlantiruvchi o'yinlar.

Аннотация. В данной статье рассматриваются преимущества использования игр в обучении иностранным языкам, типы и характеристики образовательных игр.

Ключевые слова: процесс обучения, образовательные игры, коммуникативные, креативные и игры развивающие речевые компетенции.

Abstract. This article discusses the advantages of using games in teaching foreign languages, the types and characteristics of educational games.

Keywords: learning process, educational games, communicative, creative and games developing speech competencies.

L'application du jeu en processus d'enseignement compte beaucoup d'avantages. Ci-dessous un petit choix:

Le jeu a une fonction motrice quand il motive des acteurs à l'action et à l'obtention du résultat.

Il est utile pour la socialisation avec autres parce que le jeu exige souvent la coopération parmi des apprenants.

Également dans l'aspect social, l'activité ludique améliore la relation entre l'enseignant et des apprenants. Quelquefois, il est efficace quand le professeur participe au jeu comme un joueur parce que la motivation des élèves pour le voir parmi des vaincus est très forte.

Les apprenants ont la possibilité de faire une meilleure connaissance ensemble. Aussi l'enseignant peut les connaître du point de vue de la psychologie (tempérament, personnalité, caractère) et distinguer les relations parmi eux.

Il est une partie du procès cognitif quand il aide au progrès de la pensée et aux compétences communicatives.

De temps en temps, l'activité ludique peut modérer l'atmosphère tendue de l'enseignement. Dans le cas de la grammaire difficile, à la fin du cours, un court jeu peut aider à décharger l'atmosphère et il exerce le sujet grammatical par une façon amusante.

L'activité ludique peut servir comme un moment de récréation.

Le jeu est proche aux élèves déjà dès bas âge, quand ils jouent, ils se sentent bien donc le procès éducatif sera plus facile pour eux.

Le jeu développe l'activité, la créativité, la coopération des apprenants.

Les apprenants doivent respecter des règles, ce qui mène au renforcement de l'auto-contrôle, ils apprennent à gagner ou à perdre.

Dans certaines activités ludiques, le hasard joue un rôle plus important que les connaissances donc le gagnant peut être un élève faible tandis qu'un élève excellent peut vivre l'échec.

Grâce au jeu, l'enseignant peut transmettre des thèmes fastidieux d'une manière intéressante.

Le progrès des compétences de base.

Les difficultés pendant les jeux

L'utilisation des jeux en cours porte en soi aussi quelques écueils. Il faut penser à eux et essayer de les prévenir. Ci-dessous des conseils:

L'écart de l'enseignement = un jeu sert comme un amusement mais pas comme le support d'apprentissage. Cette situation peut arriver quand nous choisissons un nouveau jeu. Il n'est pas conseillé d'essayer les nouveaux jeux dans une classe inconnue.

L'enseignant doit faire attention aux jeux avec des règles compliquées ou une longue explication.

L'activité ludique fera son effet quand l'enseignant établit une atmosphère de jeu. Il doit être intéressé par le jeu.

L'enseignant peut rencontrer les réactions négatives des parents ou des apprenants-mêmes. Il faut changer constamment les activités pendant les cours, ne pas utiliser seulement une méthode de travail.

Le jeu dure longtemps. Ce n'est pas un problème si l'enseignant garde le but (exercer un sujet). Il a choisi une autre manière avec laquelle il renforce les connaissances. Il est possible de choisir des jeux courts.

Les apprenants ont tendance à utiliser leur langue maternelle. Dans ce cas, il est utile de les pénaliser (perte d'un point, sauter un tour, etc.). Pour les précautions, l'enseignant peut réviser des mots nécessaires.

Tous les apprenants ne veulent pas jouer. Le professeur les persuade. Dans le cas de son échec, il faut penser aux rôles secondaires (juge, noter des points, etc.).

Il faut distinguer l'état psychique et physique des apprenants et selon cela choisir une activité adéquate. Le matin, il est possible d'utiliser une activité plus difficile, l'après-midi une activité plus simple.

Il est indispensable de penser aux paramètres de la salle de classe. L'enseignant peut réguler l'espace de jeu (éloigner des bancs d'école).

Les joueurs font souvent du bruit. Il est favorable de déterminer un signal pour le calme.

L'activité ludique est très exigeante pour l'enseignant du point de vue de la maîtrise, de la préparation et de la réalisation.

Les types des jeux

Il existe beaucoup de possibilités pour diviser des jeux en catégories différentes, d'après des aspects de contenu (p.ex. jeux de mouvement, jeux de conversation), d'après la durée (longue, courte durée), d'après l'évaluation (quantité, qualité, temps). Mais pour chaque enseignant, il est très important de déterminer l'objectif de l'enseignement qu'ils veulent réaliser par le jeu.

Le déroulement du jeu

Les méthodes d'activation, concrètement le jeu didactique, peuvent être utilisées dans toutes les phases de l'enseignement avec l'objectif de récapitulation ainsi que l'exposition de nouveaux points de langue. Elles ne sont pas recommandées pour la phase de résumé d'un nouveau sujet et pour la phase diagnostique. Il faut savoir qu'elles ne peuvent pas remplacer un enseignement classique, seulement l'enrichissent et le rendent plus attractif. La préparation et la réalisation d'un jeu se déroulent selon les expériences actuelles de l'enseignant.

Il faut choisir des activités où l'enseignant amène le plus grand nombre d'apprenants.

Avant le jeu

La base de la méthode efficace est une préparation précise et de qualité. Pour cette raison, cette étape exige beaucoup de temps. Le choix du jeu ne doit pas être aléatoire et il faut rechercher avec soin. L'enseignant se concentre sur l'organisation, le contenu, la préparation du matériel, l'état des apprenants, la sélection des groupes.

Le plus important est de décider de l'objectif et de tenir à le garder. La préparation de l'enseignant peut avoir cette forme :

déterminer les objectifs du jeu (cognitifs, sociaux, émotionnels, explication des raisons pour le choix de ce jeu)

faire le diagnostic de la disponibilité des apprenants (connaissances nécessaires, expériences, adresses, exigence convenable du jeu, collectif)

détermination des règles du jeu (leur consolidation, leur changement)

délimiter la fonction du dirigeant du jeu (il s'occupe du procès, il évalue les résultats, possibilité de choisir l'un des apprenants)

déterminer la façon de l'évaluation (discussion)

assurer le milieu adéquat (organisation de la salle de classe ou du terrain)

préparation des outils, du matériel, des accessoires (production personnelle, achat)

détermination de la limite temporelle (durée, part du cours)

réfléchir sur des variantes éventuelles (modification, interventions troublantes)

Pour s'assurer du bon choix, l'enseignant peut soumettre l'analyse quand il pose des questions soi-même.

Quel est l'objectif de cette activité?

À quel niveau d'apprentissage peut-on l'introduire?

Quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit-il avoir ?

Quels savoir-faire entrent en jeu?

Qu'apporte cette activité en termes d'apprentissage?

Peut-on la faire individuellement ou en groupes?

Est-ce une activité:

convergente (production guidée)

divergence (production ouverte)

qui nécessite la résolution de problèmes nouveaux (production libre)

Où s'inscrit-elle dans la progression?

À quel moment peut-on la proposer:

au cours d'une leçon

à la fin d'une leçon

à n'importe quel moment?

Peut-on la proposer plusieurs fois :

telle quelle

avec une variante?

Quelles préparations exige-t-elle?

Quelles consignes faut-il donner?

Combien de temps dure-t-elle?

À quel moment et comment faut-il contrôler la production linguistique?

L'enseignant prépare aussi la manière de l'introduction du jeu. Il doit savoir s'il dira le but du jeu ou s'il le révélera pendant le résumé final. Il juge s'il faut réviser des expressions nécessaires avec les étudiants début. Il fixe le nombre minimal et maximal dans les groupes. Il réfléchit s'il distribuera le matériel avant l'explication des règles ou « après ». Quelquefois, il est indispensable de les distribuer en avance, dans d'autres cas, des matériaux peuvent disperser des apprenants.

Pendant le jeu

Tout d'abord, il faut assurer l'attitude ludique et examiner tout les facteurs qui entrent en jeu, surtout l'état psychique et physique des apprenants. L'enseignant doit présenter l'activité d'une manière attrayante donc il éveille l'intérêt des apprenants.

S'il est nécessaire, l'enseignant divise des apprenants en groupes. Il doit savoir comment. Il existe beaucoup de possibilités mais la division doit être objective. Pour de petits groupes (5-6 joueurs) cette structure est recommandée : 1 étudiant excellent, 2-3 étudiants de moyen, 1-2 étudiants médiocres. La division se déroule au hasard, volontairement ou avec l'intention par le professeur. La division au hasard assure une bonne atmosphère de jeu mais elle crée souvent des équipes déséquilibrées. Pour des apprenants, c'est la division la plus objective. Il existe une grande gamme comment diviser des apprenants : nombres, lancer un dé, par un billet de loterie, selon la couleur des vêtements, par ordre alphabétique etc. Si les apprenants se partagent volontairement, la bonne atmosphère de jeu est conservée mais les groupes ne sont pas équilibrés. Ils se réunissent selon des relations dans la classe. Souvent l'enseignant a besoin de partager ses élèves en groupes équilibrés donc il choisit la division avec l'intention. Des apprenants ne l'acceptent pas plusieurs fois. Chaque jeu exige la manière différente pour la division donc l'enseignant devrait expliquer son but. Le professeur peut déterminer des capitans qui choisissent ou tirent leurs membres. Le capitaine devrait être le personnage qui sait motiver et comprend le contenu du jeu.

Plusieurs fois des enseignants utilisent la division selon des bancs d'école. Ce n'est pas efficace car ils sont assis selon une sympathie mutuelle et ils sont habitués à eux-mêmes.

Il faut choisir des activités quand chaque membre du groupe doit participer. De cette façon, l'enseignant évite la situation quand quelqu'un est passif et après il profite du travail des autres. La solution: chaque membre a son rôle, diviser des apprenants en plus petits groupes, garder et pousser ceux qui ne travaillent pas.

Quelquefois, l'enseignant a besoin de choisir un ou plus de volontaires. Il peut faire du choix d'occasion ou de choix délibéré, puisqu'il connaît des dispositions de l'apprenant. Pour éliminer des apprenants hyperactifs, l'enseignant leur profite comme des enregistreurs, des contrôleurs, c'est à dire dans des activités importantes mais silencieuses. Il doit être attentif dans le choix des filles adolescentes. Elles sont souvent timides et elles ne sont pas capables de se libérer.

La division des apprenants et le choix des volontaires ne doivent pas durer beaucoup de temps afin que l'enseignant ait le temps pour jouer et pour le résumé final.

L'enseignant explique des règles en détail. Pour une meilleure compréhension, il les formule dans la langue maternelle. Il pose des questions de contrôle pour que le jeu ait un

déroulement correct. Tout le monde observe les règles. Il est interdit de les changer radicalement pendant l'activité. Mais l'enseignant doit tenir le jeu en harmonie donc il sait changer quelques règles discrètement, par exemple il prolongera le temps, il donnera des tâches plus difficiles aux élèves plus exécutifs.

L'atmosphère de jeu peut être troublée par la tricherie. L'étudiant qui essaie d'éluder des règles veut améliorer sa position et c'est un signal que le jeu l'amuse. Il faut réagir immédiatement et le sanctionner. Il faut que les élèves connaissent la punition en avance (perte du point, sauter le tour, etc.). Si un joueur est agressif, il est nécessaire d'interrompre l'activité et de parler sur l'acceptation des règles. L'enseignant peut éliminer ce joueur ou finir le jeu quand il n'est pas capable de supprimer ce problème.

Quand des joueurs suivent leur score, cette possibilité les inspire à une activité plus grande.

Si l'une des équipes s'attarde, le professeur cherche des moyens comment remettre ce groupe dans le jeu. Le professeur peut lui donner des conseils ou un assistant du second groupe. Dans ces cas, tous doivent être d'accord.

L'enseignant est attentif au déroulement et il réagit sur des situations tout de suite mais il doit faire attention aux réactions inutiles et fréquentes. C'est courant que la même activité se déroule différemment de classe en classe. Il est important de terminer le jeu même s'il est mal réussi. L'enseignant peut finir le jeu précocement seulement quand des apprenants dérangent.

Après le jeu

Il faut finir le jeu par l'évaluation. Il s'agit non seulement de la proclamation des résultats mais aussi du résumé de travail des apprenants et du résumé de l'apport pédagogique. Cette partie peut être réalisée par les apprenants. Ils peuvent exprimer leurs impressions. L'enseignant reçoit le retour sur les règles, le déroulement, la pénibilité pour son utilisation prochaine. Des élèves peuvent noter des faits importants qu'ils ont rencontrés.

Ce moment est une bonne occasion de corriger des fautes qui sont apparues pendant le jeu. Pour ne pas les oublier, il est conseillé que l'enseignant les note sur un papier parce que la correction immédiate trouble l'activité.

Ce bilan final est vraiment nécessaire pour l'effet en retour. L'école conduit des apprenants à l'autoévaluation et c'est une bonne occasion de l'exercer. Pour ces raisons, l'enseignant doit espacer bien son activité ludique.

Déjà au début, les étudiants veulent savoir quel est le prix en cas de la victoire. Le prix est l'une des sources de la motivation. L'enseignant a deux possibilités, soit annoncer un devoir pour le vaincu de type: effacer le tableau, rangement des outils, ranger les chaises, soit récompenser les vainqueurs. Il s'agit de petits cadeaux (p. ex. autocollant), du diplôme, applaudissements. Il n'est pas convenable de leur donner des cadeaux chers, d'argent ou de note. Le jeu serait attirant parce qu'il n'influence pas le moyenne d'étude. Bien sûr, les prix et les punitions dépendent de l'équipe des apprenants.

Les jeux de compétition

Si l'enseignant connaît bien sa classe (relations, comportement), il peut utiliser une compétition en cours. Il faut évoluer l'observation des règles, le respect mutuel, la coopération. Des étudiants sauraient accepter l'échec, accepter des opinions d'autres, s'instruire des fautes pour que « je sois le gagnant prochaine la fois ». Quelques personnes pensent que des jeux de compétition ne conviennent pas au milieu de l'école. Par ailleurs la vie sans concurrence n'est pas réelle. Le jeu de compétition permet de mieux motiver. Attention aux situations quand le même apprenant gagne ou perd au jeu, le jeu didactique doit avoir un effet équilibré.

Il est efficace quand le professeur utilise aussi des jeux de coopération où des étudiants jouent avec autres, non directement contre. Pendant ces jeux des joueurs s'efforcent dans le même but ensemble. L'échec est supporté mieux durant ce jeu qu'un apprenant jouant seul contre les autres.

Conclusion. Les outils pour les jeux

Le matériel qui est nécessaire pour des jeux se trouve dans deux variantes :

matériaux pour les enseignants matériaux pour les apprenants Il est utile quand l'enseignant établit son fichier des jeux. Il sert comme le soutien pour son utilisation prochaine. Il conserve des informations en détail sur l'activité. Il deviendrait l'inspiration pour des collègues. Sa structure est suivante : matière, thème de la leçon, niveau des apprenants, nombre d'apprenants objectif de l'activité phase de la leçon, planification temporelle outils, matériaux nécessaires motivation, méthodes, formes, interprétation du thème règles en détail, instructions pour l'enseignant questions, devoirs pour élèves, réponses et solutions correctes inclus manière de l'évaluation des résultats conclusion de l'activité, résumé variantes, modifications, alternative du jeu auteur, date de la création notes avec des expériences actuelles de cette activité Les matériaux pour les apprenants sont des outils avec lesquels ils travaillent et ils jouent. Ils peuvent avoir beaucoup de formes : cartes, photographies, images, textes dés, boîtes, jetons, figurines, accessoires chronomètres (comptent le temps) logiciel, vidéo, présentation sur PowerPoint, activités sur le tableau interactif ordinateur, projecteur, tableau interactif petits cadeaux pour les gagnants I est utile de préparer pour chaque thème ou chaque activité un ensemble de mots, d'images, d'objets. Il s'agit de l'ensemble des instruments qui caractérisent un sujet. Par exemple : nourriture et boissons - agneau, baguette, banane, beurre, fromage, orange, porc, poulet, soupe, vin, yaourt personnages historiques - Arthur Rimbaud, Céline Dion, Charlemagne, Gustave Eiffel, Marguerite Duras, Marie Curie, Sigmund Freud vêtements - anorak, chapeau, chaussettes, jupe, pantalon, pull, robe, sandales, short, veste.

Le matériel ludique réussi est simple - facile à remplacer, robuste - beaucoup de manipulation, esthétique - attrait visuel, polyvalent - utilisation dans de nombreuses situations, pertinent. Attention aux matériaux avec fautes d'orthographe et de grammaire.

Littérature et références:

1. Chapelle, C., & Tochon, F. V. (2009). Jeux et enjeux de l'usage des jeux dans l'apprentissage des langues. *Les Cahiers de l'APLIUT*, 28(3), 15-27.
2. Li, C. (2010). A study of the use of games in the teaching of second language listening comprehension. *Theory and Practice in Language Studies*, 1(12), 1819-1822
3. Mena, A., & Mena, C. (2017). Effects of games on foreign language vocabulary learning: A meta-analysis. *System*, 66, 99-115
4. TURSUNMURATOVA, Dilnoza. "BADIY MATN TARJIMASIDA LISONIY VOSITALARNING O 'RNI." *News of UzMU journaTuramuratovna, Tursunmuratova Dilnoza.*
5. "GEKTOR MALONING "SANS FAMILLE" ASARIDAGI BOSH QAHRAMONLAR KLASSIFIKATSIYASI." *PEDAGOGS* 48.1 (2023): 67-72.1 1.1.1. 1 (2024): 300-303.
6. Turamuratovna, Tursunmuratova Dilnoza, and Akhmedova Gulnoza Khayotovna. "OLIY TA'LIMDA QOIDALI O 'YINLARDAN TA'LIM VOSITASI SIFATIDA FOYDALANISH." *Proceedings of International Conference on Modern Science and Scientific Studies*. Vol. 3. No. 2. 2024.

7. Turamuratovna, Tursunmuratova Dilnoza, and Akhmedova Gulnoza Khayotovna. "FRAZEOLOGIZMLAR TAHLILI XUSUSIDA." Proceedings of International Conference on Modern Science and Scientific Studies. Vol. 3. No. 2. 2024.
8. Sadullaeva N., Sapaeva D. Analysis of Eponyms in the Terminology of Dermatovenerology //Annals of the Romanian Society for Cell Biology. – 2021. – C. 452-459.
9. Sadullaeva, N., & Bakhtiyorova, M. (2021). Reflection of Onomastic Principles in Naming. Annals of the Romanian Society for Cell Biology, 3001-3007.
10. Sadullaeva N., Burieva U. The Peculiarities of Incomplete Sentences in Modern English //Annals of the Romanian Society for Cell Biology. – 2021. – C. 3008-3020.
11. Sadullaeva S., Arustamyan Y., Sadullaeva N. Shifting the assessment paradigm from knowledge to skills: Implementation of new appraisal procedures in EFL classes in Uzbekistan //International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering. – 2019. – T. 9. – №. 1. – C. 4943-4952.
12. Arustamyan, Y., Siddikova, Y., Sadullaeva, N., Solieva, M., & Khasanova, N. (2020). Assessment of Educational Process and its Organization. International Journal of Psychosocial Rehabilitation, 24(S1), 573-578.
13. Nilufar S., Elvira A. GENDER SPECIFICITY OF PEDAGOGICAL DISCOURSE //INTERNATIONAL SCIENTIFIC CONFERENCES WITH HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTIONS. – 2023. – T. 3. – №. 08.05. – C. 187-190.
14. Gulnoza K., Sadullaeva N. LINGUISTIC FEATURES OF GLUTTONIC DISCOURSE.
15. Djafarova, Dildora, Yaxshiboyeva Nodira, and Abdullayeva Zulfiya. "Socio-Cultural Memory And Its Reflection In French Phraseology." Journal of Positive School Psychology (2022): 2883-2889.
16. Yaxshiboyeva, Nodira. "Reconstruction of coloristic expressions in erkin azam's" noise" and" pakana's love"." Конференции. 2021.
17. Ilhomovna, Djafarova Dildora, and Bobokalonov Odilshoh Ostonovich. "Interaction of Language Games in the Articulation of “Historical Memory” Within French and Uzbek Phraseology." American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education (2993-2769) 2.1 (2024): 348-354.
18. Ilhomovna, Djafarova Dildora, Bobokalonov Odilshoh Ostonovich, and J. A. Yakubov. "Archaic Phraseological Units as Windows into “Historical Memory” in French and Uzbek Linguistic Traditions." American Journal of Public Diplomacy and International Studies (2993-2157) 2.1 (2024): 163-169.
19. Ilhomovna, Djafarova Dildora, Bobokalonov Odilshoh Ostonovich, and Yaxshiboyeva Nodira Ergashovna. "Contemporary Usage of Archaic Phraseological Units Expressing “Historical Memory” In Uzbek and French Languages." American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education (2993-2769) 2.2 (2024): 371-377.
20. Ilhomovna, Djafarova Dildora. "Phraseological Units Expressing" Memory"/" Mémoire" in Linguistics and their Analysis through Texts." Best Journal of Innovation in Science, Research and Development 2.11 (2023): 490-492.
21. Яхшибоева, Нодира. "Таржима жараёнида маданиятлараро мулоқотнинг социолингвистик хусусиятлари." Академические исследования в современной науке 2.17 (2023): 165-169.

22. Иногамова, Ф. М., and Н. Э. Яхшибоева. "Фразеологик маънонинг конвенциаллиги." Academic research in educational sciences 3.5 (2022): 1176-1182.
23. Яхшибоева, Н. (2023). Туристический дискурс как один из особых видов институционального дискурса. International Bulletin of Applied Science and Technology, 3(6), 879-884.
24. Яхшибоева, Нодира. "The role of tourism terminology in french." O'ZBEKISTON MILLIY UNIVERSITETI XABARLARI, 2023,[1/4] (2023).