

JEUX D'EXERCICES DANS LES COURS DE FRANÇAIS À L'ÉCOLE

PRIMAIRE.

Islom Dehqonov Teshayevich

professeur agrégé du département

de l'université de Férghana

Saidjonova Oumida

étudiante III - année de l'université de Férghana

Аннотация: В этой статье рассказывается об уникальных особенностях игры-упражнений и различных способах их использования на уроках французского языка в начальных классах. Выявлено, какова роль учителя в процессе выбора игры-упражнения и выполнения игровых упражнений.

Ключевые слова: игра, память, внимания, активность, быстрота реакции, реплики из различных диалогов, модальные фразы на разные темы.

Annotation: Cet article décrit les particularités des jeux d'exercices et les différentes manières de les utiliser dans les cours de français à l'école primaire. Il a été révélé quel est le rôle de l'enseignant dans le processus de choix d'un exercice de jeu et d'exécution d'exercices de jeu.

Mots clés: jeu, mémoire, attention, activité, vitesse de réaction, remarques issues de dialogues divers, phrases modales sur des sujets variés.

Abstract: This article describes the particularities of exercise games and the different ways of using them in French lessons in primary school. It was revealed what is the role of the teacher in the process of choosing a game exercise and performing game exercises.

Key words: game, memory, attention, activity, reaction speed, lines from various dialogues, modal phrases on various topics.

Tout le monde dans la classe est bien conscient que la suggestion «Maintenant, jouons un peu!» - nos enfants réagissent immédiatement et avec plaisir. De plus, ils sont prêts à accepter même les compétitions «en rangées» comme un jeu - qui peut répondre plus rapidement à la question de l'enseignant.

Chaque personne a besoin de jouer, mais pour un enfant, c'est son pain quotidien. Le jeu est toujours volontaire, libre, incertain (sinon ce sera une performance et non un jeu) et altruiste. Ce sont ces caractéristiques qui, ensemble, créent une personnalité en développement (elle prend des décisions indépendantes, interagit avec des partenaires, etc.) et est véritablement créative.

A titre d'exemple d'utilisation des jeux dans les activités pédagogiques à l'école primaire lors de l'apprentissage du français, j'en donnerai plusieurs.

"Je connais cinq prénoms des garçons..." - l'idée de cette "poche" (c'est-à-dire que le professeur l'a toujours avec lui et ne nécessite pas de préparation particulière) jeu-exercice s'inspire du divertissement autrefois très célèbre de filles avec un ballon dans les cours : "Je connais cinq noms de garçons...", "Je connais cinq couleurs...". J'utilise ce jeu pour former la compréhension linguistique élémentaire des enfants en utilisant le matériel linguistique disponible. Les élèves nomment 5 mots en chaîne sur divers sujets. Le jeu favorise le développement de la mémoire, de l'attention, de l'activité, de la vitesse de réaction et guide les élèves vers une utilisation ciblée de l'information.

«Se taire - parler» («Tais-toi - parle») - J'utilise ce jeu pour donner des cours de phonétique. Les élèves, sur commande et sous la direction du professeur, commencent à prononcer n'importe quel texte : un exercice phonétique, une comptine, un poème, une comptine, puis le professeur, d'un coup de main, traduit ce texte de l'audible à la voix intérieure de chaque élève, après un moment, avec un deuxième coup, cela le rend à nouveau audible - comme si «on allumait et éteignait la radio sans interrompre la transmission». Les étudiants continuent constamment à parler, même si ils sont interrompus de manière inattendue. Ce jeu vous apprend à maintenir le rythme général d'une action avec votre oreille interne, se concentre sur la cohérence avec vos camarades de classe, un excellent moyen de développer les compétences de prononciation, garantissant que les élèves maîtrisent simultanément les caractéristiques phonétiques et intonatives de la langue française sous une forme indivise.

"Contact" Les étudiants sont répartis en deux équipes. Le premier pense à une expression ou à un mot (par exemple « en lapin »), puis il sélectionne un élève de la deuxième équipe et lui dit le mot qu'il a pensé. La tâche de cet étudiant est d'expliquer à son équipe le plan de l'adversaire sans mots, uniquement avec des gestes, des expressions faciales et quelques signes conventionnels. Si le «démonstrateur» n'a pas pu accomplir la tâche et que l'équipe n'a pas donné la bonne réponse, alors les adversaires démontrent leur version de la présentation et l'expliquent. Après avoir terminé le jeu, vous pourrez discuter de la facilité avec laquelle ce mot (expression) a été mis sous des formes non verbales et pourquoi, si le «démonstrateur» a été capable d'identifier les caractéristiques essentielles qui mèneraient rapidement l'équipe à la bonne réponse.

«Vole – ne vole pas» - (une variante d'un jeu d'enfant également bien connu). L'enseignant nomme les mots dont il doit tester les connaissances, mélangés à d'autres, et lève la main à chaque mot. Si le mot nommé appartient au groupe souhaité («Campagnol»), les enfants lèvent également la main, sinon ils s'assoient simplement. Lever la main peut être remplacé par des applaudissements, des piétinements, de la toux - les enfants eux-mêmes peuvent suggérer une méthode de réaction, il leur sera alors plus agréable de travailler. Cette forme visible de contrôle peut être utilisée pour améliorer les compétences phonétiques (différence entre les sons) et le matériel lexical.

«Devinez!» ("Devinez quoi!"). Le leader (l'un des étudiants les plus préparés) propose aux étudiants la première lettre du mot caché et un indice - d'autres mots qui s'y rapportent d'une manière ou d'une autre (intrigue similaire, phrase stable, association, etc.) Par exemple, avec (cadeau) - Bonne année, une poupee, des patins à roulettes, etc. La difficulté réside non seulement dans la compréhension de la connexion donnée, mais aussi dans la sélection de telles combinaisons de mots qui seraient perçues comme une paire incontestable par la majorité des joueurs (sinon le jeu n'aurait pas lieu) et en même temps ne seraient pas trop évident. La discussion

après le jeu ne sera pas moins productive - sur l'exactitude des tâches, les méthodes de résolution, sur quelles bases le lien entre les mots est établi, etc.

Ainsi, le jeu peut être un outil efficace pour développer les compétences en prononciation, lexicales et grammaticales lors d'un cours de français. Des manières intéressantes d'expliquer et de former le matériel grammatical et lexical contribuent à la formation et au développement de la compétence communicative des étudiants. La joie résultant des résultats de l'activité mentale crée une attitude positive envers l'apprentissage d'une langue étrangère et maintient l'intérêt pour le sujet.

Références:

1. Gaillard, F.A. Propos de la latéralisation des écoliers. / F.A. Gaillard // Les cahiers pédagogiques. – 2014.
2. Иванченко, А.И Французский язык: Лексика в картинках: 2-3 классы / А.И. Иванченко. – М., 2015.
3. Dehqonov Islom Teshayevich, Fozilov Raxmatullo Feruz o'g'li (2023). FRANSUZ TILI DATSLARIDA O'YINLARDAN FOYDALANISH. FORMATION OF PSYCHOLOGY AND PEDAGOGY AS INTERDISCIPLINARY SCIENCES. INTERNATIONAL SCIENTIFIC ONLINE CONFERENCE. In Italy.18, 33-36.