

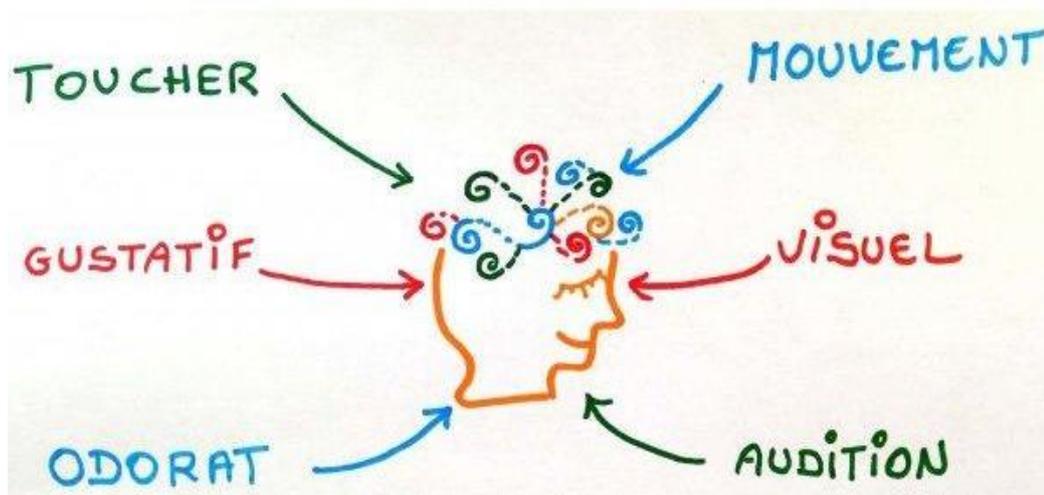
CY Cergy Paris UNIVERSITÉ – INSPÉ de l'académie de Versailles

Site de Hirsch

Année universitaire 2022-2023

PORTFOLIO ERASMUS

Le rôle des jeux dans la mémorisation à l'école primaire



« *Quels jeux et techniques peuvent être utilisés pour bien mémoriser les informations à l'école primaire lors de l'apprentissage d'une langue étrangère ?* »

Nafisa DAVRONOVA

Tuteur du portfolio : Frédéric Ducros

Date de soutenance : le 14 décembre 2022

SOMMAIRE

Introduction.....	3
I. La notion de « MÉMOIRE ». Les techniques de mémorisation et les jeux à l'école primaire.	
1.1. La mémoire, la propriété du cerveau humain.....	5
1.2. Les différentes techniques de mémorisation.....	6
1.3. Jouer, qu'est-ce que c'est ?.....	8
1.4. Pourquoi joue-t-on à l'école et quels jeux sont préconisés ?.....	10
1.5. Le rôle des jeux pour la mémorisation.....	12
II. Observation des techniques et des jeux proposés au cours de mes stages	
2.1. Présentation de mon lieu de stage.....	14
2.2. Les jeux et les techniques utilisés en classe. Types. Organisation.	15
2.3. Analyse des jeux proposés en classe. Les difficultés. Les résultats.....	16
III. Séances menées en classe.	
3.1. Présentation des séances. Difficultés et réussites.....	17
3.2. Bilan: Quel est le rôle des jeux dans l'apprentissage d'une langue étrangère ?.....	19
Conclusion.....	20
Bibliographie.....	21

Introduction

Je suis étudiante en 4^{ème} année de Licence en spécialité « Philologie et apprentissage des langues (la langue française) » à l'Institut National des Langues Etrangères de Samarcande.

Actuellement, je poursuis mes études à CY Cergy Paris Université et à l'INSPE (Institut National Supérieur du Professorat et de l'Education) de l'Académie de Versailles dans le cadre du programme d'ERASMUS+.

C'est ma première visite en France et chaque jour, je continue à découvrir les merveilles de la France par moi-même. La langue française m'attire toujours comme un moyen d'obtenir à l'avenir un meilleur emploi et la langue de la communication pendant mes voyages. De plus, je suis fascinée par la civilisation française dans son ensemble avec ses coutumes, ses traditions, son riche passé culturel et son présent... et la langue française est devenue pour moi la clé qui ouvre les portes de ce monde étonnant, le code d'accès sans lequel il est impossible de comprendre pleinement la France.

Grâce au programme ERASMUS+ j'ai eu la chance d'en savoir plus et d'élargir mes horizons. J'ai vu que l'histoire de ce pays magnifique était plus grande que je pensais.

Pendant ce moment assez court où j'ai vécu en France, j'ai vu la vraie culture française et j'étais à nouveau convaincu que le pays était hospitalier.

En particulier, étudier avec les étudiants français dans une même classe représente pour moi une belle opportunité et me procure une satisfaction personnelle. Cela m'apprend à communiquer directement avec les français. C'était une opportunité de mieux connaître la culture française et de pratiquer la langue.

De plus, grâce à mon stage à l'école primaire, j'ai obtenu une meilleure compréhension du système éducatif français et j'ai pu le comparer avec celui de l'Ouzbékistan.

Pendant mon stage, j'ai remarqué que les enseignants travaillent avec des méthodes différentes, utilisent des tâches et des jeux divers, afin que les élèves comprennent bien le sujet et s'en souviennent.

Pour ma part, la langue française est la première langue étrangère que j'ai commencé à apprendre et à l'aide de laquelle je suis en train d'étudier les autres langues comme l'anglais, le turc. Quand j'ai commencé à les étudier j'ai toujours comparé deux langues entre elles, par exemple, le français avec l'anglais, le turc avec ma langue maternelle – l'ouzbek, j'ai confronté

leurs prononciations, leurs lexiques, leurs grammaires. Cette méthode de comparaison m'aide vraiment pour les retenir .

Cela soulève une variété de questions : Quelles techniques peuvent-elles être utilisées pour bien mémoriser durant l'apprentissage? Quelles difficultés peuvent poser leur utilisation ? Quels critères faut-il considérer pour choisir la bonne méthode pour retenir ? Le rôle des jeux dans l'apprentissage d'une langue étrangère ? Comment les jeux peuvent-ils être utilisés à l'école primaire ?

En préparant ce portfolio, j'ai essayé de faire des recherches autour de la problématique suivante : « Quels jeux et techniques peuvent-ils être utilisés pour bien mémoriser les informations à l'école primaire? Peuvent-elles être effectives dans l'apprentissage d'une langue étrangère ? »

Ce portfolio se compose de trois parties. Dans la première partie, je vais découvrir la notion de « MÉMOIR », les différentes méthodes et techniques de mémorisation et la nécessité des jeux dans le domaine de l'apprentissage des langues étrangères. Dans cette partie il s'agit également d'éclairer quelles techniques et jeux sont plus effectifs pour les élèves à l'école primaire.

La deuxième partie sera consacrée à la présentation de l'école dans laquelle j'ai fait mon stage. Ensuite, je proposerai une analyse des techniques et jeux utilisés par l'enseignant, leurs buts et les résultats attendus.

La troisième partie est une partie pratique dans laquelle j'analyserai les techniques que j'ai proposées en classe.

I. LA NOTION DE « MÉMOIR ». LES TECHNIQUES DE MÉMORISATION. LES JEUX À L'ÉCOLE PRIMAIRE

1.1. La mémoire, la propriété du cerveau humain.

Dans l'apprentissage des langues étrangères, de nombreuses personnes sont confrontées à divers problèmes, notamment la mémorisation effective des mots. La pertinence de cet enjeu réside dans le fait que la reconstitution du vocabulaire est considérée comme l'une des principales conditions de réussite de l'apprentissage d'une langue étrangère. À cet égard, les étudiants doivent savoir quelles méthodes efficaces existent pour cela et comment utiliser les techniques de mémorisation pour réussir la maîtrise d'une langue étrangère.

Avant d'envisager les manières de mémoriser, il est nécessaire de définir un terme tel que « la mémoire ». Il s'agit d'une propriété du cerveau humain qui permet d'enregistrer, de stocker et, si nécessaire, de reproduire des informations.

La mémoire peut être divisée en 3 types principaux : la mémoire sensorielle, la mémoire à court terme et la mémoire à long terme.

Pour le bon fonctionnement du mécanisme de la mémoire, les modes de perception des informations sont importants : émotions, odeurs, images visuelles, sons, touchers et mouvements. L'un des mécanismes importants de la mémoire est la mémorisation - le processus d'impression et de stockage ultérieur des informations perçues. Il existe deux types de mémoire : involontaire et intentionnelle. La mémorisation des mots et des phrases est fortement influencée par le type de personnalité. Par conséquent, selon la méthode de maîtrise des nouveaux mots, les étudiants peuvent être divisés en trois groupes : auditif, visuel et pratique. Dans l'article « Aspects psychologiques de la mémorisation des mots de la langue anglaise¹ » sont présentées les caractéristiques de ces groupes : « Les audionalistes - qui se souviennent davantage lorsqu'ils reçoivent des informations en écoutant ; les visualistes - les étudiants mémorisent davantage les informations en utilisant la vision et les praticiens - un groupe d'étudiants pour qui les actions pratiques sont le facteur dominant de mémorisation ».

¹ Akhmedova M.M., Buranova D.D. Aspects psychologiques de la mémorisation de nouveaux mots de la langue anglaise// Sciences théoriques et appliquées, 2015. N° 10. P. 4-6.

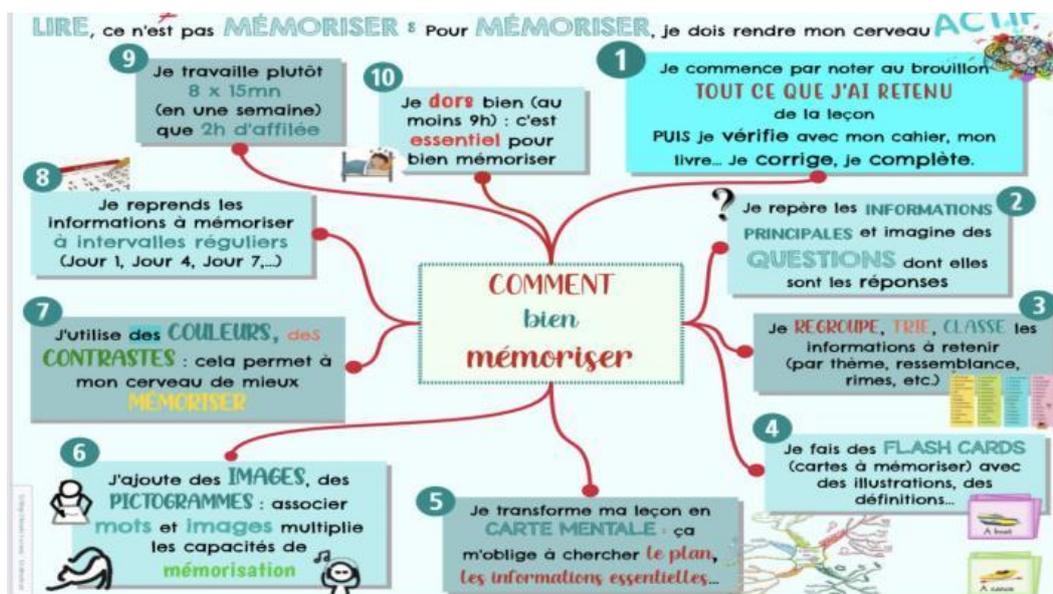
Pour la mémorisation des mots pendant les cours, il est nécessaire de prendre en compte les caractéristiques des élèves. Par exemple, il est souhaitable pour un audiologiste d'écouter plus souvent des enregistrements audio et vidéo, pour un visualiste de dessiner des schémas visuels, pour un praticien de résoudre des problèmes pratiques et d'effectuer des exercices. De plus, lorsque vous travaillez avec un groupe d'élèves, la tâche de mémoriser de nouveaux mots devient plus difficile, car l'enseignant doit transmettre la même information avec différents types de perception. Dans ces conditions, il est plus efficace de combiner les méthodes et de tenir compte des caractéristiques individuelles des élèves.

De plus, l'enseignant doit se rappeler que connaître la traduction d'un mot n'est pas toujours suffisante pour assimiler complètement la discipline : « Connaître un mot, ce n'est pas seulement connaître la traduction d'un mot ou mémoriser les définitions du dictionnaire. Même si l'élève connaît la traduction et la définition du mot, cela ne veut toujours rien dire, car de nombreux enseignants ont rencontré un tel problème : l'élève connaît la traduction du mot, mais ne peut pas comprendre l'essence de la phrase² ». Par conséquent, il est important que l'enseignant enseigne aux élèves non seulement à se souvenir du mot, mais aussi à le comprendre et à l'appliquer dans le contexte requis.

1.2. Les différentes techniques de mémorisation

Il existe différentes méthodes pour une mémorisation efficace des mots, en tenant compte des particularités de la perception des informations par les élèves.

² Sultanova AS Enrichissement du vocabulaire de la langue anglaise // Formation et enseignement : méthodes et pratiques, 2013. N° 5. P. 121-127.



1. Cartes pour mémoriser des mots. Vous pouvez commencer par les noms des choses les plus simples à la maison ou écrire les mots difficiles à retenir. Pour ce faire, utilisez des morceaux de papier brillants ou des autocollants. Il faut écrire le mot étranger au recto et la traduction au verso. Mais il est également permis d'écrire le mot avec la traduction sur le côté visible. La réception par cartes est efficace pour les visuels.

2. Créer des cartes mémoire. Cette méthode convient également aux élèves ayant une perception visuelle. Les cartes mentales sont des organigrammes qui vous aident à apprendre des mots sur des sujets donnés. Par exemple, le sujet "Angleterre" peut être analysé en utilisant cette technique comme suit. Sur une feuille de papier, vous devez écrire le nom du sujet. Ensuite, vous devez dessiner des flèches à partir du mot - des en-têtes plus étroits (symboles du pays, de la ville, des sites touristiques). Après cela, sous chaque rubrique, des mots sont écrits dont il faut se souvenir. Ainsi, un thème détaillé est obtenu sous forme de schéma. De plus, certains mots sont déjà mémorisés lors du processus de dessin du diagramme.

3. Chanter. Les chansons ont une fonction pédagogique, car elles sont un moyen de mieux maîtriser le matériel lexical et d'élargir le vocabulaire potentiel des élèves. Elles contribuent à l'amélioration des compétences de prononciation des langues étrangères, les constructions grammaticales y sont mieux absorbées et activées. Les chansons contiennent souvent des noms propres et les réalités des pays de la langue étudiée, ce qui contribue à la mise en œuvre de la fonction éducative dans le processus d'apprentissage et à la formation de la compétence socioculturelle des élèves. La chanson remplit une fonction évolutive, car elle contribue à l'éducation esthétique des élèves, à la révélation de leurs capacités créatives et au développement de leur oreille musicale. L'utilisation de matériel de chanson dans une leçon de langue étrangère présente un certain nombre d'avantages méthodologiques. Les matériaux de chanson sont divers

non seulement en termes de contenu, mais aussi en termes d'informations linguistiques qu'ils contiennent. Les chansons représentent tous les genres de discours (histoire, description, raisonnement), elles contiennent un discours direct et indirect, elles démontrent des exemples de différents styles fonctionnels de discours, du familier au sublime. Le même matériel de chanson peut être utilisé pour atteindre différents objectifs d'apprentissage en fonction des tâches effectuées sur sa base, c'est-à-dire que les chansons ont la propriété d'une utilisation polyvalente complexe.

4. La répétition rationnelle de nouveaux mots. L'auteur de l'article « Effective Ways to Memorize English Words³ » en donne une description détaillée basée sur sa propre expérience « L'oubli est associé à l'incapacité de se souvenir. Et ici, une technique peut venir à la rescousse, qui vous permet de transférer des connaissances à court terme vers le domaine de la mémoire à long terme et les intervalles de temps entre les répétitions doivent être progressivement augmentés. Je recommande aux enfants de répéter chaque portion de mots les 1er, 2e, 4e et 7e jours⁴ ». Ainsi, l'information sera beaucoup mieux mémorisée contrairement à la répétition de la répétition tout au long de la journée. Cette méthode est efficace pour les étudiants avec tout type de perception.

5. Créer des histoires. Pour ce faire, il est nécessaire de composer une nouvelle en langue étrangère à partir de 8 à 10 nouveaux mots. Après leur première histoire, les élèves sentent qu'ils sont déjà capables de raconter toute une histoire dans une langue étrangère.

6. Apprendre de nouveaux mots en contexte. Cette technique est efficace pour mémoriser des mots polysémantiques ou des expressions définies.

7. Les jeux éducatifs. Les jeux éducatifs sont avant tout un excellent moyen de développer des compétences d'apprentissage essentielles. Il peut s'agir de différents types de jeux, allant des activités pratiquées dans la cour de récréation aux jeux de société classiques, en passant par les jeux vidéo multi-joueurs.

1.3. Jouer, qu'est-ce que c'est ?

Plusieurs personnes pensent que jouer, c'est le contraire de travailler.. Le jeu est souvent associé à la notion d'activité libre et sans contrainte.

³ <https://preply.com/en/blog/how-to-memorize-new-words-in-english/>

⁴ Pushkasha O.F. Des moyens efficaces de mémoriser des mots anglais // Bulletin des congrès scientifiques, 2015. N° 4-4 (4). pages 128-132.

D'après le dictionnaire Le Robert, le mot « jouer » est défini comme « se livrer au jeu, s'amuser⁵ ». Etymologiquement, le mot « jeu » vient du latin « jocus » qui signifie plaisanterie.

On voit que le français n'utilise que le terme « jeu » alors que l'anglais dispose de deux termes, « play » et « game », qui renvoient à des pratiques différentes. « Play » renvoie à du jeu libre, sans contrainte, dont l'issue est inconnue, alors que « game » renvoie à une situation encadrée dont l'issue est connue (un gagnant, une réalisation, etc.).

De nombreux chercheurs comme J. Piaget, H. Wallon, D. Winnicott, J. Château, R. Caillois, G. Brougère ont traité du jeu selon des points de vue variés. Ils ont tous souligné la caractéristique importante du jeu dans le développement de l'enfant. Cependant, la diversité de ces approches a conduit à une diversité de définitions. Ils ont évalué le statut psychologique et social des enfants et ont fait les commentaires suivants⁶ :

L'enfant joue :

- s'il choisit de s'engager dans l'action, de lui-même ou suite à un processus d'adhésion ;
- s'il décide librement de ses modalités d'action, dans un cadre défini (règles sociales ou/et règles de jeu) ;
- si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, sans conséquence sérieuse dans le monde réel ;
- si ses actes n'ont d'autre but que le plaisir lié au jeu lui-même, dans ses aspects individuels et/ou sociaux... .

Denise Garon, conceptrice du Système ESAR, docteure en psychopédagogie, professeure au Cégep de Sainte-Foy, a élaboré une classification (Coll. Rolande Filion, Manon Doucet, psychopédagogues et Robert Chiasson, bibliothécaire) qui s'appelle « ESAR ».

Elle distingue :

- les jeux d'Exercice (jeux sensoriels et moteurs),
- les jeux Symboliques (jeux de rôle et de simulation),
- les jeux d'Assemblage (jeux de construction et de montage)
- les jeux de Règles qui regroupent notamment les jeux de stratégie, les jeux de hasard.

⁵ <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/jouer>

⁶ Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche Ressources maternelle - Jouer et apprendre. Cadrage général. <http://eduscol.education.fr/ressources-maternelle>

Les jeux à règles sont préconisés à partir de 4 ans, parce que les enfants doivent respecter les règles des jeux. Ces jeux regroupent les jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition. Ils permettent de développer chez les joueurs des compétences sensori-motrices (courses, billes, ...) ou cognitives (cartes, jeux de société divers...). D'après le cadrage général des ressources maternelles recommandées par l'Education Nationale, on peut définir deux catégories de jeux à règles : les jeux à règles spontanées, c'est-à-dire s'établissant au fur et à mesure du jeu et les jeux à règles transmises (institutionnelles, de générations en générations) comme les jeux de billes, le jeu de l'oie, les échecs .

Actuellement, le système de classification de Denise Garon est devenu une des références universelles et internationales, largement expérimentées pour classifier les jeux. « La classification ESAR permet de décrire chaque objet ludique en fonction des compétences qu'il requiert et de porter un regard critique sur ces objets ou d'observer le jeu à partir des habiletés et des compétences de l'enfant, de l'adolescent et de l'adulte⁷».

En bref, les concepts de « jouer » et « jeu » ont des significations différentes et ils sont interprétés différemment. Mais pour nous, les jeux que nous pouvons intégrer au processus d'apprentissage sont importants.

1.4. Pourquoi joue-t-on à l'école et quels jeux sont préconisés ?

Il existe une relation ancienne entre le jeu et l'éducation, mais la nature de cette relation a totalement changé. À l'origine, le jeu était utilisé comme une récréation (reposer mentalement le corps) ou comme une astuce (pour effectuer des tâches éducatives pour les enfants). Le jeu était alors « au service de la bonne cause », pourtant, il ne se servait pas dans un but éducatif.

Si l'on regarde l'histoire du jeu dans l'éducation, on pourra voir que ce n'est pas un phénomène récent. Il est complexe et long. L'humanisme de la Renaissance combine de manière innovante le jeu et l'apprentissage. Gargantua, le héros de Rabelais, joue aux cartes pour apprendre les mathématiques ; au XVIIIe siècle, Rousseau propose d'aborder l'apprentissage de manière ludique. Un autre grande pédagogue du XVIIIe siècle, Madame de Genlis fera du jeu un principe pédagogique systématique. Certains s'opposent déjà à cette « instrumentalisation » du jeu, mais au XIXe siècle, la sphère de la frivolité du jeu a déjà disparu. Le sérieux du jeu est repris par les

⁷ <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/education-et-pedagogie-reflexion/organiser-et-animer-des-espaces-pedago-ludiques-du-cdi/definition-et-caracteres-du-jeu.html>

mouvements d'éducation nouvelle. Ensuite, les notions qui visent la productivité et le travail, sont apparues⁸.

En Ouzbékistan aussi, le jeu joue un rôle très important dans l'enseignement préscolaire. Par exemple, d'après les programmes d'État de l'enseignement préscolaire, approuvés par le décret №802 du Cabinet des ministres de la République d'Ouzbékistan du 22 décembre 2020, au moins 15 % du processus éducatif d'une journée des enfants à l'école maternelle devrait consister à travailler sur des jeux éducatifs. Selon ce document, l'un des principes fondamentaux du processus éducatif dans l'enseignement préscolaire est l'éduquer et de développer les connaissances par le jeu⁹.

A l'école, on soulève la nécessité pour l'enfant de s'engager dans des jeux basés sur la découverte et les règles pour un bon développement physiologique, neurologique, psychosocial, émotionnel et cognitif. Chaque âge a son propre développement, qui doit être respecté. Le jeu est souvent considéré comme une aide pédagogique efficace et appropriée pour l'enseignement des matières. Le jeu ne permet pas seulement aux élèves d'entrer plus facilement et naturellement dans l'apprentissage, mais aussi, ils permettent d'apprendre, de réviser et de mémoriser des notions grâce à une autre entrée.

Le jeu contribue ainsi à impliquer les élèves et les rendre acteurs de leurs apprentissages. Par ailleurs, notre période accordant beaucoup de place aux nouvelles technologies, il est très important de motiver les enfants pour apprendre, parce qu'ils passent leur temps libre à jouer à divers jeux vidéo sur les smartphones. La plupart de ces jeux n'ont pas de fonction éducative. Par conséquent, il faut que les professeurs utilisent différents jeux en classe. Cela exige des connaissances et des compétences pédagogiques de la part de l'enseignant.

Apprendre une nouvelle langue étrangère n'est jamais une affaire très facile, c'est pourquoi intégrer le jeu en classe de langue peut se révéler très efficace pour les apprenants surtout à l'école primaire. L'apprentissage d'une langue vivante étrangère se définit principalement par la mémorisation du lexique et des formulations.

Diverses activités didactiques et pédagogiques sont mobilisées par les enseignants afin de favoriser ce processus. Dans ce cas, les jeux éducatifs facilitent l'apprentissage de nouveaux mots. Par exemple, dans les écoles primaires ouzbeks, les élèves apprennent une langue étrangère en

⁸ <http://www.inrp.fr/vst> Service de Veille scientifique et technologique . Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée, par Marie Musset et Rémi Thibert

⁹ <https://lex.uz/docs/-5179335> Le décret №802 du Cabinet des ministres de la République d'Ouzbékistan du 22 décembre 2020.

jouant sans règles grammaticales énoncées et ce, dès la première classe. Pour apprendre le français, les élèves disposent d'un manuel qui commence par une séquence sur les salutations.

D'abord, les élèves doivent écouter les enregistrements, ensuite, il faut qu'ils jouent un rôle en imitant. Avec ces exercices, les élèves peuvent améliorer deux compétences en même temps : enrichir le vocabulaire et apprendre l'utilisation de ces mots dans une langue étrangère. Ces types de jeux permettent de motiver les élèves en classe de langue. En plus, ils peuvent continuer facilement ce jeu pendant la récréation avec leurs amis. Cela permet de développer des compétences langagières.

Au cours d'une séance consacrée au lexique dans les écoles françaises, les professeurs utilisent régulièrement des jeux afin d'enrichir le vocabulaire des élèves. Ce sont les jeux les plus utilisés pour mémoriser les nouveaux mots : cartes recto-verso (mot-définition, mot-image...), jeux de memory, loto, de l'oie, jeu des 7 familles, jeu du bérêt, charades, anagrammes, jeux de mots, mots valises, mots croisés, cachés, mêlés. Pour réinvestir : jeux de portraits, devinettes, chasses au trésor (vocabulaire positionnel), etc¹⁰.

Nous avons discuté des principales caractéristiques positives des jeux éducatifs ci-dessus. Cependant, il existe également des difficultés et des obstacles à l'intégration des jeux dans le cadre de l'enseignement.

Tout d'abord, il peut être difficile de choisir ou de concevoir un jeu. Il faut consacrer beaucoup de temps pour arriver à concevoir un jeu de qualité. Choisir et adapter les jeux en fonction du niveau des élèves peut être chronophage et nécessite une expertise de la part de l'enseignant.

Ensuite, il est problématique de parvenir à bien gérer la classe lorsque tout le monde est fortement impliqué dans le jeu. Il est en effet plus difficile pour les enfants de leur se concentrer et de rester calmes.

De plus, dans les jeux d'équipe, il est difficile de savoir si tous les élèves travaillent. Dans ce cas, certains élèves peuvent ne pas être impliqués et laisser les autres s'investir dans le jeu.

Comparons le rôle des jeux à visée pédagogique dans les systèmes éducatifs de l'Ouzbékistan et de la France: en Ouzbékistan, les jeux éducatifs sont utilisés comme une méthode relativement nouvelle. Pendant le stage, j'ai vu que les enseignants du système éducatif français utilisaient des jeux depuis longtemps et au quotidien.

¹⁰ <https://eduscol.education.fr/83/j-enseigne-au-cycle-1>
<https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre>

Un autre point qui a attiré mon attention est qu'en France, les enseignants sont assez libres, ils peuvent facilement aborder les notions comme ils le souhaitent : c'est la liberté pédagogique. Enfin, les écoles françaises disposent de matériel et d'outils plus importants (supports visuels, jeux).

1.5.Le rôle des jeux.

Pour une majorité de personnes, la pratique d'un jeu est associée au temps libre et au divertissement. Or plusieurs études ont démontré que jouer à certains jeux a un effet positif sur l'apprentissage. Les jeux éducatifs pour enfants peuvent vraiment faire la différence pour le développement personnel et l'acquisition active d'aptitudes essentielles.

De la marelle dans la cour de récréation au Scrabble à la maison, il y a tout un tas de jeux auxquels nous avons joué et qui nous ont permis d'acquérir au fil du temps, sans nous en rendre compte, une maîtrise fondamentale de l'orthographe et la capacité à résoudre des problèmes. Les jeux éducatifs aident ainsi les enfants à appréhender des disciplines classiques comme les maths et la lecture, mais aussi à développer un esprit d'équipe, à persévérer et à mieux comprendre le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu pousse les plus jeunes à s'impliquer et est même « l'un des moyens les plus efficaces pour eux d'acquérir des connaissances et des compétences de base¹¹ ». Les écoles intègrent donc de plus en plus les jeux à leur programme pédagogique pour stimuler les enfants et leur permettre d'apprendre dans un environnement ludique, tout en améliorant leurs capacités adaptatives. D'autres études scientifiques soutiennent cette idée, démontrant également l'effet des jeux d'apprentissage sur l'amélioration de la mémorisation, la pensée imaginative, et même la socialisation positive pour les enfants. Les jeux sont nécessaires :

-pour la lecture et l'orthographe : essayez Bananagrams, Boggle ou le Scrabble, qui permettent tous d'améliorer l'orthographe, les capacités de lecture et le jeu en équipe. Comme il existe des versions pour les adultes et les enfants, ces derniers pourront continuer d'apprendre avec leur jeu préféré.

-pour les maths : essayez la série des Zoombinis, très appréciée des professeurs, ou même un jeu familial comme le Monopoly. Conçus pour les enfants âgés de plus de 9 ans, ils permettent tous les deux d'améliorer les compétences en logique, en calcul et en probabilités. Ils améliorent aussi la pensée critique et abordent même la notion d'investissement !

¹¹ <https://moluch.ru/archive/138/38761/>

-pour la créativité et la résolution des problèmes : essayez des jeux classiques comme le Solitaire et les échecs, ou Story Cubes pour encourager les enfants à relater des histoires. Vous réussirez même à leur faire écrire ces histoires, ce qui améliorera leurs capacités de lecture et d'écriture.

Au-delà de ces aptitudes traditionnelles, les jeux éducatifs peuvent aussi aider les enfants à découvrir le monde qui les entoure de manière sûre et encadrée. Ces jeux basés sur l'apprentissage font souvent appel aux émotions, ce qui aiderait les enfants dans leur mémorisation. Les jeux ont aussi le pouvoir de leur montrer l'importance de la persévérance, même lorsqu'ils perdent une partie :

-pour le monde qui nous entoure : essayez le jeu SimCityEDU, qui sensibilise les plus jeunes aux dégâts liés à la pollution, ou le jeu en ligne gratuit Nowatera qui vise à protéger la biodiversité.

-pour la stratégie et la persévérance : essayez des classiques comme Civilisation, Bataille Navale, Risk ou encore Blokus qui aident les enfants à chercher de nouveaux moyens pour résoudre les problèmes et surmonter les difficultés.

-pour stimuler l'esprit d'équipe : essayez des jeux coopératifs tels que La rivière de lave ou des charades, qui permettent de jouer en famille ou entre amis et d'apprendre à plusieurs, tout en favorisant les liens affectifs et le travail d'équipe.

Même si les jeux ne remplaceront jamais l'apprentissage traditionnel en classe, il est évident que les jeux éducatifs peuvent être un atout non négligeable pour le développement de l'enfant. En agrémentant l'enseignement d'activités amusantes, les jeux d'apprentissage peuvent aider les plus jeunes à s'impliquer dans leur éducation et à développer des compétences sans même s'en rendre compte.

II. Observation des techniques et des jeux proposés au cours de mes stages

2.1. Présentation de mon lieu de stage.

L'école primaire Makeba dans laquelle j'ai effectué mes stages d'observation se trouve à Nanterre. À partir du 4 octobre 2022, tous les mardis, je suis en stage dans une classe de CE1. Dès le premier jour, l'équipe des professeurs m'a accueilli chaleureusement, surtout Madame Inas Bentot, référente de mon stage qui m'a encouragé et m'a expliqué le système éducatif français.

Les cours commencent à 8h45. Jusqu'à midi, il y a une récréation de 15 minutes. La récréation est le moment tant attendu des enfants pour s'amuser entre copains. Ils sont dans la cour de l'école. Ils jouent à différents jeux physiques pendant la récré : chat perché, jeu du loup ou touche-touche, cache-cache, Le jeu de l'élastique, la marelle, 1, 2, 3 soleil, etc. Les jeux de cour de récréation répondent au besoin d'activité physique nécessaire au bon développement psychomoteur des enfants. De 12h à 13h45, c'est la pause déjeuner. L'après-midi, à 14h45 les élèves ont de nouveau une récréation. A 16h30, ils partent chez eux ou vont à l'étude. Avant de commencer ses cours, la maîtresse marque les absents et note les enfants qui déjeunent à la cantine scolaire ou à la maison.

La leçon commence par les ateliers, le professeur divise les tâches entre les groupes : les bleues font les maths, les jaunes font l'écriture, les verts et les violets ont commencé par la géographie en apprenant des nouveautés. Chaque 15 minutes les groupes changent leurs tâches.

De plus, on utilise PLAN DE TRAVAIL afin de faire choisir aux élèves leurs tâches qu'ils vont faire.

Outre cela, j'ai remarqué que les professeurs français ne donnent pas beaucoup de devoirs pour faire à la maison aux élèves du CE1 ce qui n'est pas le cas en Ouzbékistan. Je pense que la quantité de devoirs dépend de l'emploi de temps. En effet, dans mon pays, les élèves sont à l'école de 8 h du matin jusqu'à 13h et ce, 5 fois par semaine. Ils restent davantage chez eux qu'en France.

Je trouve que les élèves français sont plus libres en classe que les élèves ouzbeks. Cela reflète non seulement les différences dans les systèmes éducatifs des deux pays, mais aussi les différences culturelles.

2.2. Les jeux et les techniques utilisés en classe. Types. Organisation.

Lors de mon stage à l'école Makeba, j'ai régulièrement suivi et analysé tous les cours du professeur. J'ai également essayé de trouver des réponses à ma problématique en lien avec le sujet de mon portfolio. Le fait que les enseignantes Mesdames Inas Bentot et Tifaine soient l'une des enseignantes avec de nombreuses années d'expérience m'a permis de mieux analyser ses pratiques.

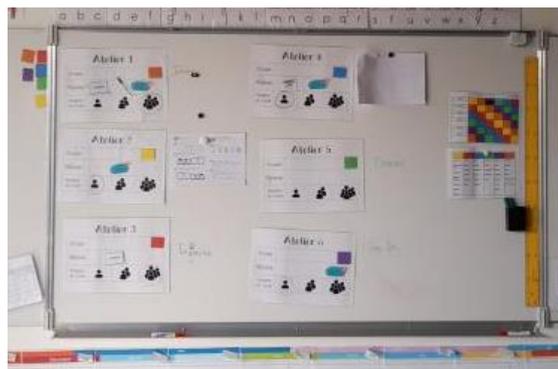
Étant donné que j'étais en stage tous les mardis, je n'ai pas pu assister à tous les cours.

L'enseignante a commencé la leçon avec des questions de tous les jours comme "Où avez-vous pris le petit déjeuner aujourd'hui ?", « quelle date sommes-nous aujourd'hui ? », Ce que j'ai remarqué, c'est que la question était posée en anglais et que les élèves répondaient également en

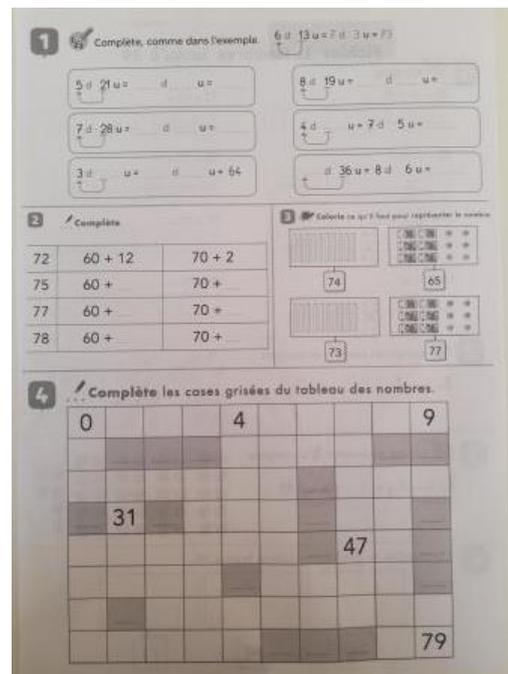
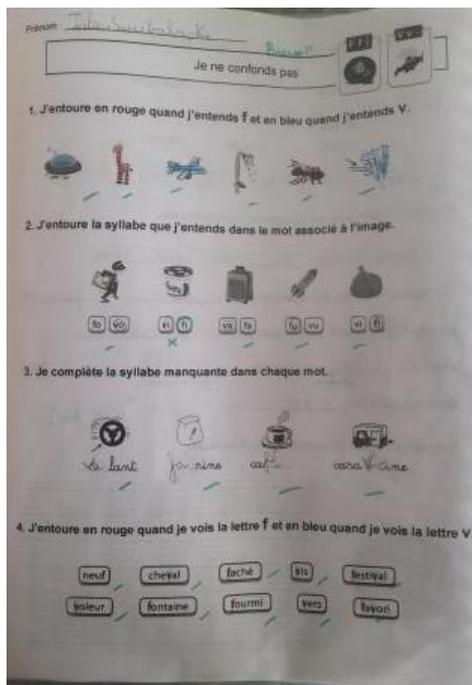
anglais en utilisant des mots-clés comme "j'ai mangé at home/ I'm eating à la cantine" ou bien « today is quinze novembre » et etc.

Cette façon d'utiliser des mots dans une langue étrangère est l'une des méthodes les plus efficaces pour les mémoriser , car la mémorisation est facile si vous les utilisez dans un contexte quotidien.

Ensuite, on commence l'atelier, on se divise par groupes et chacun a son exercice à faire. Par exemple, les rouges jouent aux cartes, le but est trouver les même nombres ou trouver combien ça fait en tout, les verts jouent avec les cartes de mots, les élèves commencent à apprendre à écrire de nouveaux mots, la consigne représente de voir une fois le mots et de l'écrire correctement sur l'ardoise (un maximum de 3 ou 4 mots par jour). Les bleus font de la maths et les violets de l'écriture et etc.



Ensuite, on commence l'atelier, on se divise par groupes et chacun a son exercice à faire. Par exemple, les rouges jouent aux cartes, le but est trouver les même nombres ou trouver combien ça fait en tout, les verts jouent avec les cartes de mots, les élèves commencent à apprendre à écrire de nouveaux mots, la consigne représente de voir une fois le mots et de l'écrire correctement sur l'ardoise (un maximum de 3 ou 4 mots par jour). Les bleus font de la maths et les violets de l'écriture et etc.



L'enseignante utilise souvent les ateliers pour que les élèves choisissent les exercices à faire. Ces exercices peuvent être un jeu appelé « Rangez des mots par ordre alphabétique » pour enrichir le vocabulaire des élèves, elle distribue des cartes avec des images et différents mots écrits au-dessous de l'image. Les élèves ont pour consigne de ranger ces mots par ordre alphabétique. Grâce à ces situations, les élèves révisent l'ordre alphabétique, en plus, ils apprennent, d'une part, l'orthographe des mots, d'autre part, le sens du mot. Outre cela, les enfants ont joué avec les cartes «UNO» pour apprendre l'addition et la soustraction. On a utilisé des différents fichiers avec les exercices des mots, des sons, de trous, etc.

Toutes les deux semaines les professeurs font la séance du « Petite cuisine de la classe » pour éduquer les petits enfants à préparer des plats, des salades, des biscuits, même elles montrent la procédure de la préparation, expliquent les noms des ingrédients, des règles à utiliser. Ce que les élèves ont préparé, les professeurs régalaient les élèves eux-mêmes pendant la récréation. L'importance de cette séance représente d'être au courant des choses quotidiens, de savoir les noms des produits, de plus comment les utiliser. La démonstration de la préparation du plat est très effective afin de la retenir.

2.3. Analyse des jeux proposés en classe. Les difficultés. Les résultats.

Tous les jeux éducatifs organisés par l'enseignante pendant les séances visent à développer une certaine compétence des élèves, ils permettent d'atteindre les objectifs prévus dans les programmes. Ces jeux augmentent également l'intérêt des élèves pour les apprentissages.

Par exemple, l'un des jeux que je trouve très utile au primaire est nommé «Mémoriser l'orthographe d'un mot dans 3 secondes». C'est-à-dire, on montre un mot aux élèves pendant 3 secondes, après ils doivent se souvenir de son orthographe et l'écrire correctement sur leur ardoise. Celui qui écrit correctement gagne. Par contre, la difficulté de ce jeu est que l'enseignant ne peut pas vérifier rapidement ce que tous les élèves ont écrit. Ensuite, tous les élèves ne peuvent pas faire une phrase en utilisant le mot demandé. Pour certains, c'est beaucoup plus facile.



Un autre jeu qui est très amusant, c'est «Trouver la syllabe qui manque». Pour ce jeu, chaque élève prend la feuille dans laquelle on donne des mots avec les syllabes manquants. Les élèves doivent les remplir dans quelques minutes. C'est une bonne méthode pour enrichir le vocabulaire des élèves, car ils peuvent les retenir par les images qu'on donne et en mémorisant l'orthographe. Les avantages sont très féconds, mais quand même il y a des difficultés comme mal comprendre le dessin et écrire autre chose, ou ne pas connaître ce mot.

Le suivant, le jeu de cartes des mots encourage les élèves à apprendre en jouant. En revanche, dans certains cas, j'ai remarqué que les élèves n'avaient pas fait attention aux sens des mots. Ils n'ont fait que regarder la première lettre du mot et ils les ont rangés dans l'ordre alphabétique. Cela ne permet donc pas d'atteindre l'objectif visé. Néanmoins, la maîtresse est toujours active et encourage les élèves. Parfois, pour les évaluer, elle utilise les cartes du jeu.

J'ai vu que les jeux, qu'on a utilisés en classe sont intéressants pour beaucoup d'élèves. Il n'était pas nécessaire de leur expliquer les règles car elles sont très faciles. Si l'enseignante complexifie le jeu, les élèves s'adaptent très vite. Cependant, l'enseignant doit toujours les surveiller et tenir compte du niveau des élèves même dans ce type de jeu.

En général, les jeux organisés en classe donnent de bons résultats. Les élèves surmontent leurs difficultés. Par ailleurs, ils permettent de remobiliser l'attention des élèves et cela les « réveille ».

Les jeux de vocabulaire aident à enrichir le lexique des élèves, de plus, cela permet de développer les compétences de production orale.

Tous ces jeux réalisés en binômes, individuellement ou en groupes facilitent les échanges, les interactions entre élèves et leur autonomie.

III. Séances menées en classe.

3.1. Présentation des séances. Difficultés et réussites.

Lors de mon stage à l'école Makeba, j'ai non seulement observé les séances, mais aussi mené des séances dans différentes matières, plutôt la langue ouzbèke et les mathématiques.

Tout d'abord, j'ai choisi le sujet de la séance en discutant avec l'enseignante. La séance de la langue ouzbèke, j'ai décidé d'organiser les petits cours sur les numéros, sur la salutation en ouzbèke et etc. Pour préparer la séance, j'ai choisi des activités en lien avec le sujet du portfolio. J'ai décidé d'utiliser une vidéo intéressante en classe pour aider les élèves à mieux retenir la prononciation des numéros. J'ai préparé à l'avance le matériel dont j'avais besoin pour présenter le cours. Parce que si je devais passer du temps sur les problèmes d'organisation pendant le cours, je pourrais perdre l'attention des élèves.



Durant la leçon, j'ai essayé de faire prononcer aux élèves les numéros en langue étrangère afin qu'ils les mémorisent bien. Le cours s'est passé bien, les élèves ont participé assez activement. Cependant, nous avons eu des difficultés, notamment avec la prononciation, puisque la différence d'articulation entre ces deux langues est très grande, il faut tenir compte des sons qui ne se prononcent pas et de ceux qui n'existent pas en français.

La deuxième leçon était sur la salutation en ouzbèke. Comment dire :

Bonjour – Assalomu alaykum,
Au revoir – xayr ! Ko'rishguncha.

Salut – Salom
Merci – rahmat



Lorsque nous avons parcouru ce sujet, j'ai utilisé la méthode du "jeu de rôle". L'avantage de ce jeu est que les élèves ont utilisé les mots de salutation et d'adieu dans des situations de tous les jours. Cela donne une bonne et précise compréhension de la signification de ces nouveaux mots et de leur utilisation dans différents contextes.

Les petits enfants ont une excellente mémoire. En utilisant différents jeux pour apprendre de nouvelles informations, nous atteignons notre objectif : les enfants s'en souviennent rapidement. Preuve en est que les élèves de CE1 ont pu répéter correctement l'articulation des nombres, des mots et écrire leurs orthographes sans erreur.

Le plus important pour moi c'est que ces jeux ont permis aux élèves d'acquérir des connaissances difficiles à comprendre. D'autre part, les élèves ont pu interagir et travailler en équipe. Ils se sont unis pour atteindre un objectif collectif.

3.2. Bilan: Quel est le rôle des jeux dans les apprentissages d'une langue étrangère?

L'engagement et la réussite de l'élève dans l'apprentissage d'une langue étrangère vont largement dépendre de sa motivation. L'enseignant a donc la lourde tâche de favoriser cet apprentissage par la mise en place de séances de langue attrayantes qui encouragent toujours plus l'élève à s'engager. L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue vivante étrangère et en faciliterait donc son apprentissage à l'école primaire. Le jeu est un outil majeur étant à la fois facteur de motivation, porteur de sens et permettant de rendre l'élève actif et acteur de ses

apprentissages. De plus, il est un vecteur de communication puissant favorisant les échanges et les interactions des élèves entre eux. Comme tout support pédagogique, le jeu présente des limites et a du mal à se faire une place au sein de la société française comme véritable outil au service des apprentissages. Il apparaît parfois comme contraignant pour l'enseignant, pose la question de l'évaluation et de la place accordée à l'écrit.

Le jeu est largement utilisé comme un moyen important d'éduquer et d'enseigner aux enfants. L'apprentissage peut être une nécessité complexe et fastidieuse et devenir une expérience amusante lorsque les bonnes approches sont trouvées. La tâche de l'enseignant est de trouver le maximum de situations pédagogiques qui stimulent, proposent des activités cognitives et intéressantes. Le jeu aide à la communication, il peut contribuer au transfert de l'expérience accumulée, à l'acquisition de nouvelles connaissances, à l'évaluation des actions, au développement des compétences, de la mémoire, de la pensée, de l'imagination, des émotions, de traits tels que le collectif, l'activité.

Conclusion

La mémorisation des mots est l'un des principaux problèmes de l'apprentissage de la langue étrangère. L'utilisation des techniques nécessaires contribue à la mémorisation efficace de nouveaux mots étrangers. L'enseignant doit recourir à diverses méthodes pour mémoriser un nouveau vocabulaire, ainsi que tenir compte des différences individuelles des élèves, de leurs caractéristiques et du type de perception de l'information. En conclusion, on peut dire que l'utilisation d'une carte mémoire, du chant, de la narration, ainsi que de diverses méthodes mnémoniques facilite grandement le processus d'apprentissage d'une langue, permet de s'immerger dans l'environnement langagier, assure une mémorisation à long terme et développe les compétences orales et de compréhension d'une langue étrangère .

Grâce aux analyses menées lors de mon stage à l'école et les recherches sur mon portfolio, je peux dire que les systèmes éducatifs ouzbek et français sont très différents, mais ils ont aussi des caractéristiques communes. Par exemple, bien que certaines leçons portent des noms différents, le contenu est très similaire. J'ai également découvert au cours de mes recherches que les jeux éducatifs jouent un rôle très important dans l'apprentissage. Cela permet d'augmenter l'intérêt des élèves pour les matières scolaires.

De nombreux scientifiques ont également mené des recherches sur ce sujet, et cela continue à ce jour. Les apprentissages seraient, selon moi, plus efficaces si différents jeux étaient utilisés à l'école. Néanmoins, lors de l'utilisation de jeux en classe, il est nécessaire de prendre en compte l'intérêt et le niveau de connaissances des élèves. Le jeu est aussi important pour la formation de l'indépendance, pour le développement d'attitudes positives envers le travail, et contribue au développement de l'enfant.

"Les nouveaux mots sont mémorisés plus rapidement et plus facilement si nous les associons à quelque chose d'agréable et d'important pour nous-mêmes. Toute émotion positive active notre capacité à apprendre. Par conséquent, il faut étudier une langue étrangère à l'aide de textes intéressants, de films, de livres ; communiquer avec des personnes intéressantes. Alors l'expérience même d'un tel apprentissage deviendra un facteur émotionnel positif qui aidera à mémoriser les mots ». Ainsi, le processus de mémorisation des mots ne sera pas difficile: «La conviction que nous sommes capables d'atteindre le résultat souhaité, malgré tous les obstacles, nous ouvre de grandes opportunités. De plus, les croyances forment non seulement la capacité de percevoir l'information, mais aussi la capacité de la stocker ».

Bibliographie

1. BROUGERE, G. (2005). Jouer / Apprendre. Ed Hachette Education.
2. TANON, Fabienne, Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant, Colloque, « La place de l'enfant dans la ville » proposé en 2013, par le CAUE de Paris., www.caue75.fr
3. Gaelle Delsinne. La place du jeu à l'école. Education. 2017. dumas-01537183
4. Marie Musset et Rémi Thibert, Service de Veille scientifique et technologique . Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? <http://www.inrp.fr/vst>
5. Akhmedova M.M., Buranova D.D. Aspects psychologiques de la mémorisation denouveaux mots de la langue anglaise// Sciences théoriques et appliquées, 2015. N° 10. P. 4-6.
6. <http://eduscol.education.fr/ressources-maternelle> - Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche Ressources maternelle - Jouer et apprendre. Cadrage général.
7. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/jouer>
8. <https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre>
9. <https://eduscol.education.fr/83/j-enseigne-au-cycle-1>
10. <https://lex.uz/docs/20596> - La Constitution de la République de l'Ouzbékistan (l'article 41),
11. <https://lex.uz/uz/docs/3362886>
12. <https://www.ecolealternative.com/pedagogie-par-le-jeu-quels-jeux-pour-enseigner-a-lecole-primaire/>
13. <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/education-et-pedagogie-reflexion/organiser-et-animer-des-espaces-pedago-ludiques-du-cdi/definition-et-caracteres-du-jeu.html>
14. <https://moluch.ru/archive/138/38761/>
15. <https://lex.uz/docs/-5179335> Le décret №802 du Cabinet des ministres de la République d'Ouzbékistan du 22 décembre 2020.

