

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. Arrière Plan

Le développement de la science et de la technologie exige actuellement que les humains soient capables d'utiliser et d'augmenter au maximum le potentiel qui existe en eux-mêmes, dont la capacité dans les langues étrangères. À l'heure actuelle, l'utilisation des langues étrangères est devenue courante et normale pour le grand public, notamment dans la communication quotidienne, dans le monde de l'éducation comme dans le monde du travail. Par conséquent, actuellement l'apprentissage des langues étrangères est un aspect qui est considéré et considéré comme important par plusieurs pays dans le monde, comme en témoigne l'existence de l'apprentissage des langues étrangères offert dans les écoles et les universités.

Les médias d'apprentissage jouent un rôle très important dans l'apprentissage. En effet, la présence de médias d'apprentissage peut accélérer le processus de compréhension du matériel didactique à l'étude. Dans le cadre de cela nous avons besoin d'un bon apprentissage des médias dans le processus d'apprentissage.

Il existe de nombreux types de médias pouvant être utilisés dans l'apprentissage des langues, tels que les images, les journaux, les enregistrements, la musique, les vidéos et les films. L'utilisation de ces médias est adaptée aux objectifs d'apprentissage et le type de matière à enseigner. Sélection des mauvais médias sera en mesure d'entraver le processus de la réalisation des objectifs d'apprentissage.

D'après les observations des activités d'apprentissage dans l'Universitaire de Medan, section de la française, les données ont révélé que l'utilisation des médias d'apprentissage dans le processus d'apprentissage en classe est encore inadéquate. Certains médias d'apprentissage qui sont souvent utilisés sont des livres 'Tendances A1' et des diapositives power point. Le manque de médias a un effet sur la motivation d'apprentissage des élèves, qui à son tour a un impact sur leurs résultats d'apprentissage. Sur la base des résultats de l'analyse du questionnaire remis aux étudiants en 2018, la classe B de 13 étudiants sur 22 a déclaré ne pas connaître le logiciel Adobe After Effect et ne l'avait jamais utilisé pour apprendre le français. C'est la raison pour laquelle l'auteur a choisi Adobe After Effect comme logiciel de création de vidéos d'animation qui deviendra un moyen d'apprentissage du français pour le matériel en mode impératif. Le mode impératif est une phrase de commande qui a plusieurs formes et fonctions. Ainsi, les chercheurs espèrent que la forme et la fonction du mode impératif peuvent être expliqués et compris correctement par les étudiants à travers les médias d'apprentissage basé sur la vidéo animation. Dans le cadre de ce bien et des médias interactifs d'apprentissage est nécessaire.

L'animation vidéo est l'un des médias intéressants utilisés dans l'apprentissage des langues étrangères. *"La vidéo animée est une image animée sous la forme d'un groupe d'objets (images) disposés séquentiellement suivant un chemin de mouvement prédéterminé à chaque incrément de temps. L'image peut être une image de choses vivantes, d'objets inanimés ou d'écriture."* (Untung Raharja, Syela Ferdiani, et al, 2012: 85). Cette vidéo est bonne pour l'apprentissage d'une langue étrangère spécifiquement liée à l'utilisation de phrases de commande.

Les phrases impératives sont des phrases qui contiennent des instructions aux autres pour exécuter l'action souhaitée. Ceci est conforme à l'avis de Murcia et Freeman (1999: 232) qui déclare que la phrase impérative est un commandement, également appelé directive, qui fonctionne pour demander à quelqu'un de faire quelque chose. La phrase de commande est utilisée lorsque quelqu'un donne des conseils, des demandes, des invitations, des espoirs et des interdictions. Le manque de compréhension par les étudiants de la forme et de la fonction des phrases de commande aura un impact sur le processus d'apprentissage et les résultats d'apprentissage. Ces impacts peuvent empêcher les étudiants de donner des commandes, des suggestions, des invitations et des interdictions dans la communication. L'importance d'utiliser des phrases de commande pour communiquer et parler dans la vie de tous les jours, rend les chercheurs intéressés à développer un milieu d'apprentissage qui traite du matériel impératif.

C'est une phrase utilisée pour donner un ordre, un conseil ou pour interdire quelque chose. Elle se termine par un point (.) ou par un point d'exclamation (!). Elle est construite autour d'un verbe à l'impératif. Donc, on n'y trouve pas de sujet. Et il n'y a que trois personnes possibles pour la conjugaison :

1. la 2<sup>ème</sup> personne du singulier (Correspond à « tu »),
2. la 1<sup>ère</sup> personne du pluriel (Correspond à « nous »),
3. la 2<sup>ème</sup> personne du pluriel (Correspond à « vous »).

Exemples :

1. Écoute bien le professeur. (Un conseil)
2. Arrête de jouer au ballon dans la rue ! (Une interdiction)

### 3. Viens ici immédiatement ! (Un ordre)

Sur la base de l'expérience de l'auteur en étudiant français dans le département des langues et des arts à UNIMED et sur la base des résultats des entrevues avec d'autres étudiants qui ont appris des sujets impératifs, il a été obtenu des données que l'apprentissage du sujet impératif est généralement fait en utilisant les médias d'apprentissage livre par la méthode de conférence. Les étudiants sont chargés de faire des phrases impératives simples ou complexes. La stratégie est considérée comme moins variée pour influencer l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage. A cet égard, il est nécessaire de développer des médias d'apprentissage sous la forme d'animation vidéo d'instruction sur le sujet du mode impératif.

L'apprentissage des médias sous forme de vidéo présente plusieurs avantages, notamment: (a) attirer l'attention des étudiants afin d'augmenter la motivation à apprendre, (b) être interactif, dans le sens d'avoir la capacité de s'adapter aux réponses des utilisateurs et (c) aider les étudiants à comprendre la matière et aider les enseignants dans le processus d'apprentissage. En utilisant l'animation vidéo, on pense qu'elle est plus efficace pour accroître la maîtrise des formes et des fonctions impératives. La raison de cette affirmation est que la vidéo animée peut être utilisée comme média d'apprentissage plus interactif et intéressant pour le matériel en mode impératif.

Il existe plusieurs études qui soutiennent l'importance des média d'apprentissage sous forme de vidéos animées. Bismo Prasetyo (2017) dans sa

recherche intitulée **“Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi”** état que les médias vidéo d'animation pour apprendre la production de texte du rapport d'observation à utiliser comme media d'apprentissage pour les rapports de d'observation avec une note moyenne de 83,3 ou très bonnes catégories. Dans l'étude, Bismo Prasetyo a utilisé la recherche et le développement de la conception de la recherche est effectué en cinq étapes, à savoir 1) problèmes potentiels, 2) collecte de données, 3) conception du produit, 4) validation de la conception, 5) révision de la conception. La collecte de données utilise des méthodes d'entrevue, des questionnaires sur les besoins et des questionnaires de validation. L'analyse des données utilise des techniques de description qualitative.

Des recherches ultérieures menées par Winda Anjarwati (2019) intitulées **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Adobe After Effect Pada Materi Gunungapi Kelas Vii Di SMP Negeri 3 Cawas Kabupaten Klaten”** indiquent que l'augmentation des résultats d'apprentissage dans la classe expérimentale est plus élevée que dans le classe de contrôle, donc une utilisation efficace des médias vidéo pour l'apprentissage du volcan. Dans l'étude, Winda Anjarwati a utilisé une approche quantitative avec un échantillon de 51 étudiants et 2 professeurs de matières d'études sociales.

En outre, cette recherche a été menée par Anis Marsela (2018) intitulée **“Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effects Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Palembang”** indique qu'il y a eu une augmentation des résultats d'apprentissage

de 40% et elle a été conclue que les médias basés sur l'animation vidéo ont un effet potentiel sur les résultats d'apprentissage des élèves. Dans l'étude, Anis Marsela a utilisé le modèle Rowntree qui comportait trois étapes de recherche.

Sur la base des résultats des études précédentes, on peut conclure que l'utilisation des médias d'apprentissage appropriés peuvent bénéficier les étudiants. Un intérêt pour la compréhension d'un matériau à l'aide du matériel d'apprentissage peut aider les étudiants à maîtriser le matériel. Les médias d'apprentissage sont très bons pour les étudiants en raison de l'augmentation des connaissances et peuvent favoriser un esprit d'apprentissage pour les étudiants. Jusqu'à présent, l'auteur n'a trouvé aucune recherche sur le développement des médias à l'aide du logiciel Adobe After Effect utilisé dans le domaine des langues étrangères, notamment dans l'apprentissage du français. Certaines recherches qui ont été faites auparavant portent sur l'étude des sciences naturelles et des sciences sociales.

La différence fondamentale entre les recherches antérieures et ces recherches réside dans le matériel pédagogique développé en supports vidéo. Des recherches antérieures ont mené le développement du média d'apprentissage pour les sciences sociales et du matériel de langue indonésienne dans les écoles alors que l'auteur développerait les médias d'apprentissage pour le matériel des langues étrangères dans les universités.

La raison pour laquelle l'auteur a choisi et utilisé Adobe After Effects pour la recherche et le développement des médias d'apprentissage est parce que Adobe After Effects est un logiciel assez fiable, avec de nombreux effets disponibles et

prêts à l'emploi. Les capacités d'Adobe After Effects incluent la possibilité de modifier et de créer une animation via des objets. En outre, After Effects est pris en charge par la prise en charge des scripts et des expressions pour produire des animations plus dynamiques. Adobe After Effects caractéristiques comprennent: Faire des formes, des images clés (pour faire des animations), Action Script (pour le support de script afin de permettre plus dynamique et attrayante animation), et bien plus encore.

Le développement de vidéos animées à l'aide d'Adobe After Effects devrait être en mesure d'aider les enseignants à fournir aux étudiants du matériel d'apprentissage plus intéressant et innovant, de sorte que les étudiants sont plus motivés à apprendre. La raison du choix de la vidéo animée comme médias d'apprentissage à développer est que les étudiants peuvent apprendre n'importe où en utilisant la vidéo et les étudiants seront plus intéressés et plus faciles à comprendre le matériel enseigné par les différents effets d'animation.

### L'Image 1.1 Logiciel d'Adobe After Effect



Avec le développement des médias d'apprentissage animation vidéo pour le matériel essentiel, les enseignants devraient être en mesure d'enseigner cette matière plus interactive et varié afin que les élèves puissent mieux comprendre la leçon et de l'intérêt Motiver dans l'apprentissage. C'est pourquoi la chercheur sont intéressés à utiliser ce média comme recherche avec un titre **Le Développement De Vidéos Animées À L'aide d'Adobe After Effects Pour Le Mode Imperatif.**

### **B. Identification des problèmes**

L'identification des problèmes de cette recherche est:

1. La majorité des étudiants du programme d'études en langue française n'a pas utilisé les médias d'apprentissage sous forme de vidéos d'animation en classe.
2. Le sujet sur le mode impératif est encore difficile à comprendre pour les étudiants.
3. Les médias d'apprentissage utilisés sont moins variés et intéressants.

### **C. Limitation des problématiques**

Sur la base de l'identification du problème ci-dessus, l'auteur se rend compte que tous les problèmes ne peuvent pas être étudiés. Ainsi, les auteurs limitent le problème au développement de vidéo animés en utilisant le logiciel Adobe After Effect pour le matériel en mode impératif sur la compréhension orale des étudiants français de niveau A1.

#### **D. Formulation des problèmes**

Sur la base de la limitation du problème ci-dessus, le problème est formulé comme suit:

1. Quel est le processus de développement de vidéos animées pour du matériel impératif à l'aide du logiciel Adobe After Effect?
2. Comment est la faisabilité de la vidéo animée pour le matériel impératif pour les étudiants français de niveau A-1 dont la validité a été testée?

#### **E. But de la recherche**

Le but de cette étude, à savoir:

1. Développer des vidéos animées pour le matériel impératif sur l'utilisation du logiciel Adobe After Effects.
2. Décrire la faisabilité d'une vidéo animée pour du matériel impératif pour les étudiants français de niveau A-1 dont la validité a été testée.

#### **F. Avantages de la recherche**

Les résultats de cette étude devraient offrir les avantages suivants:

1. Pour les chercheurs, il peut fournir une véritable expérience des activités d'apprentissage dans le département en utilisant les médias vidéo d'enseignement afin qu'il puisse devenir une disposition pour devenir un éducateur professionnel plus tard. En outre, les chercheurs peuvent

également obtenir des données et des informations sur le processus d'activités d'apprentissage à l'aide des médias d'apprentissage basés sur la vidéo d'animation.

2. Pour les enseignants, cette recherche peut contribuer aux professeurs de langue française à développer des médias d'apprentissage variés et productifs dans l'enseignement et des activités d'apprentissage et de le rendre plus facile pour les enseignants de matériel présent est intéressant de manière à accroître l'intérêt des élèves dans les résultats d'apprentissage.
3. Pour les étudiants, cette recherche fournit des informations relatives au développement des médias vidéo pour l'apprentissage et peuvent aider les élèves à comprendre un matériau impératif est incomplet enseigné par des enseignants. On espère que ce média d'apprentissage seront plus efficaces pour les élèves à améliorer les résultats d'apprentissage.