

SOMMAIRE

RÉSUMÉ	i
ABSTRAK	ii
AVANT-PROPOS	iii
SOMMAIRE	v
LISTE DES TABLEAUX.....	vii
LISTE DES IMAGES	viii
LISTE DES SCHÉMAS	ix
CHAPITRE I INTRODUCTION.....	1
A. États de Lieux.....	1
B. Identification des Problèmes	6
C. Limitation des Problèmes.....	7
D. Formulation des Problèmes.....	7
E. Objectifs de la Recherche.....	7
F. Avantages de la Recherche	8
CHAPITRE II CADRES THÉORIQUES.....	9
A. Matériel d'Apprentissage.....	9
1. Définition du Matériel d'Apprentissage	9
2. Types du Matériel d'Apprentissage	10
3. Critères du Matériel d'Apprentissage.....	12
4. Fonctions du Matériel d'Apprentissage	14
5. Principes de Développement du Matériel d'Apprentissage	15
B. Production Orale Intermédiaire.....	15
1. Sujet sur la Description d'un Personnage.....	17
C. Le Jeu Société de <i>Guess Who?</i>	24
1. Règles et comment le jouer	26
2. Comment le jouer dans la Classe.....	27
3. Spécifications sur la Modification du Jeu Société.....	28
4. Les Avantages et les Inconvénients du Jeu Société de <i>Guess Who ?</i>	29
D. Recherche et Développement (R&D)	30
E. Recherches Précédente.....	34

F. Plan de Concept.....	36
CHAPITRE III_MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE.....	39
A. Temps et Lieu de Recherche	39
B. Sujet et Objet de la Recherche	39
C. Population et Échantillon	40
D. Étape de Recherche	40
E. Procédure de Recherche.....	41
F. Sujet de Validation.....	43
CHAPITRE IV_RÉSULTAT DE LA RECHERCHE	45
A. Résultats et processus de recherche	45
1. Résultats d'identification sur le potentiel et le problème.....	45
2. Résultats de collecte des données.....	49
3. Résultats de la Conception du Produit	50
4. Résultats de validation.....	56
5. Résultats de la révision du produit	57
B. Discussion des résultats de la recherche	57
CHAPITRE V_CONCLUSION ET SUGGESTION.....	62
A. Conclusion	62
B. Suggestion.....	63
BIBLIOGRAPHIE.....	65
ANNEXES	67

