

SOMMAIRE

RÉSUMÉ	i
ABSTRAK	ii
REMERCIEMENTS	iii
SOMMAIRE	v
LISTE DES IMAGES	vii
LISTE DES TABLEAUX	viii
LISTE DES SCHÉMAS	ix
LISTE DES ANNEXE	x
CHAPITRE I INTRODUCTION	1
A. États de lieux.....	1
B. Identification des problèmes	9
C. Limitation des problèmes.....	9
D. Formulation des problèmes	10
E. Objectif de la recherche	10
F. Avantage de la recherche	10
CHAPITRE II CADRE THEORIQUE	12
A. Matériel d'apprentissage.....	12
1. Définition du matériel d'apprentissage	12
2. Types de matériel d'apprentissage	14
3. Principes des matériel d'apprentissage	19
4. Avantages et inconvénients du matériel d'apprentissage	21
5. Materiel <i>demandar et proposer des opinions</i>	22
B. Média d'animation	24
1. Définition de média d'animation	24
2. Avantages de média d'animation	25
3. Média d'animation <i>Toontastic 3D</i>	26
C. Recherches Précédentes	27
D. Plan de Concept	30

2.1 Schéma plan de concept	30
CHAPITRE III METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE	31
A. Méthode de la Recherche	31
B. Lieu et temps de la Recherche	31
C. Objet de la Recherche	32
D. Procédure de Développement	32
E. Technique de Collecte des Données.....	35
F. Technique d'Analyse des Données.....	36
G. Instrument de recherche	37
CHAPITRE IV RÉSULTAT DE LA RECHERCHE	39
A. Processus de développement.....	39
1. Recherche et collecte d'informations	39
2. Planification (Design).....	42
3. Développement de produits.....	53
B. Faisabilité.....	61
1. Validation par l' experts matériel d'apprentissage	61
2. Validation par l'expert en média d'apprentissage	65
C. Discussion.....	69
CHAPITRE V CONCLUSIONS ET SUGGESTION	71
A. Conclusion	71
B. Suggestion.....	73
BIBLIOGRAPHIE.....	74
SITOGRAFIE	76
ANNEXES	77