

## SOMMAIRE

<b>RÉSUMÉ</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>AVANT-PROPOS</b> .....	iii
<b>SOMMAIRE</b> .....	iv
<b>LISTE DES TABLEAUX</b> .....	v
<b>LISTE DES IMAGES</b> .....	vi
<b>LISTE DES SCHÉMAS</b> .....	vii
<b>LISTE DES ANNEXES</b> .....	viii
<b>CHAPITRE I INTRODUCTION</b> .....	1
A. États de lieux .....	1
B. Identification des problèmes .....	4
C. Limitation des problèmes .....	5
D. Formulation des problèmes .....	5
E. Objectif de la recherche .....	5
F. Avantage de la recherche .....	6
<b>CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE</b> .....	7
A. Plan de théorie .....	7
1. Média d'apprentissage .....	7
a. Définition .....	7
b. Caractéristique .....	8
c. Type .....	9
d. Avantage .....	11
2. <i>Board race game</i> .....	12
a. Définition .....	12
b. Avantages .....	14
c. Procedure .....	14
3. <i>Flashcard</i> .....	16
a. Définition .....	16
b. Avantage .....	18

4. R&D .....	19
a. Définition .....	29
b. Modèle .....	20
5. Le français au lycée .....	22
6. Recherche précédente .....	25
7. Plan de concept .....	28
<b>CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE .....</b>	<b>30</b>
A. Méthodes de recherche.....	30
B. Lieu et temps de la recherche.....	30
C. Objet de la recherche .....	30
D. Procédure de la recherche .....	30
E. Technique de collecte des données .....	32
F. Instrument de la recherche .....	33
G. Technique d'analyse des données.....	34
<b>CHAPITRE IV RÉSULTAT DE LA RECHERCHE .....</b>	<b>36</b>
A. Processus de la recherche et le développement .....	36
1. Identification de potentiels et des problèmes .....	44
2. Résultats de collecte des données .....	44
3. Résultats de la conception du produit .....	52
4. Résultats de la validation de conception du produit .....	53
5. Résultats de la révision de conception .....	53
B. Résultats faisabilité de la recherche .....	54
<b>CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION.....</b>	<b>64</b>
A. Conclusion .....	64
B. Suggestion.....	66
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>67</b>
<b>SITOGRAFIE .....</b>	<b>70</b>
<b>ANNEXES .....</b>	<b>71</b>