

SOMMAIRE

RÉSUMÉ	i
ABSTRAK	ii
REMERCIEMENTS	iii
SOMMAIRE	v
LISTE DES IMAGES	vii
LISTE DES TABLEAUX	ix
LISTE DES SCHÉMAS	x
LISTE DES DIAGRAMMES	xi
CHAPITRE I INTRODUCTION	1
A. États de Lieux	1
B. Identification des Problèmes	5
C. Limitation des Problèmes	5
D. Formulation des Problèmes	6
E. Buts de la recherche	6
F. Avantages de la recherche	6
CHAPITRE II CADRES THÉORIQUES	8
A. Compétence de Compréhension Écrite	8
B. Médias d'Apprentissage Numériques	8
C. French-games.net	11
D. Résearch d'Action	27
E. La Vie Quoditienne	28
F. Recherche Précédentes	30
G. Plan de Concept	33
CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE	34
A. Méthode de la Recherche	34
B. Lieu et Temps de la Recherche	38

C. Sujets et Objets de la Recherche	39
D. Techniques de Collecte de Données	40
E. Instruments de la Recherche	41
F. Validité et Faisabilité des Données	43
G. Techniques d'Analyse des Données	44
CHAPITRE IV RÉSULTAT ET DISCUSSION	46
A. Description des Résultats de la Recherche	46
B. Mise en Œuvre Préalable à l'Action	46
C. Résultat de la Recherche	49
D. Discussion	68
CHAPITRE V CONCLUSIONS ET SUGGESTION	70
A. Conclusion	70
B. Suggestion	70
BIBLIOGRAPHIE	71
SITOGRAPIE	73
ANNEXES	

