

SOMMAIRfE

SOMMAIRfE.....	v
LISTE DES TABLEAUX	vii
LISTE DES FIGURES.....	viii
LISTE DE SCHÉMAS.....	ix
LISTE DES ANNEXES	x
CHAPITRE I INTRODUCTION	1
A. État de lieux	1
B. Identification des Problèmes.....	4
C. Limitation du Problème	4
D. Formulation des Problèmes	5
E. But de la Recherche	5
F. Avantages des Recherches	6
CHAPITRE II RECOURS AUX THÉORIQUES.....	7
A. Médias d'apprentissage	7
B. Définition de la vidéo d'animation.....	9
C. FlipaClip	9
D. Apprendre Le Français Au Lycée	13
E. Recherche pertinente	16
F. Plan du concept.....	20
CHAPITRE III MÉTHODE DE LA RECHERCHE.....	22
A. Lieu et heure de la recherche	22
B. Sujets et objets de recherche.....	22
C. Méthodes de recherche	22
D. Techniques de collecte de données et instruments de recherche	25
E. Techniques d'analyse des données	27
CHAPITRE IV RÉSULTAT DE LA RECHERCHE	29
A. Résultats de la Recherche	29
1. Processus de Développement des Vidéos Animées	29
a. Potentiel et Problèmes	29
b. Collecte de données	30
c. La Conception de Matériel	34

d. La Conception de Média	36
2. Validation des experts médias	48
3. Faisabilité de Media	50
B. Limitation de la Recherche	54
CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION	55
A. Conclusion	55
B. Suggestion	56
BIBLIOGRAPHIE	57
SITOGRAFIE	59
ANNEXE	60

