

SOMMAIRE

RÉSUMÉ	i
ABSTRAK	ii
AVANT PROPOS	iii
SOMMAIRE	v
LISTE DES IMAGES	viii
LISTE DES TABLEAUX	ix
LISTE DES SCHÉMAS	x
LISTE DES ANNEXES	xi
CHAPITRE I INTRODUCTION	
A. États de Lieux	1
B. Identification du Problème	5
C. Limitation du Problème	5
D. Formulation du Problème.....	6
E. But de la Recherche	6
F. Avantages de la recherche.....	6
CHAPITRE II CADRE THÉORIQUES	
A. Média d'Apprentissage	8
1. Définition du média d'apprentissage	8
2. Objectif et avantages de Média d'Apprentissage.....	9
B. L'application <i>GoAnimate</i>	10
C. Research & développement.....	16
D. Vocabulaire	19
E. Recherches Précédentes	23
F. Plan De Concept.....	24

CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

A. Méthode de la Recherche	26
B. Population et Source des Données	26
C. Lieux et Temps de la Recherche	27
D. Étapes du Développement des Médias.....	27
E. Techniques de collecte des données	28
F. Techniques D'analyse des Données.....	29

CHAPITRE IV RÉSULTAT DE LA RECHERCHE

A. Résultat De La Recherche	32
B. Développement Du Media D'apprentissage de Française Au Lycée Base Sur L'application GoAnimate	32
C. Conceptions (<i>Design</i>).....	34
1. Pré-production du Média d'Apprentissage	34
2. Production du Média d'Apprentissage.....	35
D. Développement	37
E. Résultat de Validité du Média d'Apprentissage.....	40
1. Validation par l'Expert en Matériaux	41
2. Validation par l'Expert en Média.....	43

CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Consclusion.....	46
B. Sugestion.....	47

BIBLIOGRAPHIE.....	48
---------------------------	-----------

SITOGRAFIE	49
-------------------------	-----------

ANNEXES.....	50
---------------------	-----------