

CHAPITRE 1

INTRODUCTION

A. État de Lieux

Le français est une grande langue de communication internationale qui devient l'une des langues officielle et la langue de travail nombreuses des institutions internationales (Organisation des Nations Unies, Union Européenne, Conseil de l'Europe, Organisation Mondiale du Commerce, Organisation du Traité de l'Atlantique Nord, Croix Rouge Internationale, et Comité Internationale Olympique. Elle est aussi la deuxième langue étrangère la plus largement enseignée et étudiée au monde. Maîtriser en français est irremplaçable pour toutes personnes qui envisage une carrière dans les entreprises ou organisations internationales et poursuivre des études en France. Une capacité à comprendre le Français donne des accès à de nombreuses chances à travers le monde. C'est la raison, plusieurs de personnes apprennent le français à des fins générales ou éducatives. Le français est souvent considéré comme la langue de la culture. Tous les cours de français s'accompagnent d'un voyage culturel dans le monde de la mode, de la gastronomie, des arts, de l'architecture et de la science.

L'apprentissage des langues étrangères consiste de quelques éléments, tels que la grammaire, la compétence communicative, et aussi la culture. Apprendre la langue étrangère de même plonge dans une histoire, des traditions, un mode de vie, la gastronomie, les arts, la vie sociale, de la mythologie, la valeur, et l'étiquette. Quand on apprend une langue, on doit aussi apprendre leur culture. La langue est le produit de la culture, elle délivre la culture des peuples de ceux qui parlent.

Au sens le plus large la langue véhicule la culture, elle est aussi la représentation symbolique des peuples, car elle comprend ses antécédents historiques et culturels, ainsi que l'approche de la vie et des pensées. Les référents de la langue sont des entités, événements, états, processus, caractéristiques et les relations qui existent dans la culture, entre la langue et la culture il y a toujours une influence interactive, les deux ne peuvent pas exister l'un sans l'autre. La langue et la culture indissociables de sorte que lorsque les apprenants apprennent quelque chose sur la culture et lorsqu'ils essaient d'utiliser la langue, ils apprennent à communiquer avec des personnes appartenant à cette culture. La langue n'est pas avoir fonction comme un moyen de la communication mais aussi de plus la représentatif de la culture et transférer la connaissance des gens. Une langue particulière fait remarquer en général un identité des personnes.

En apprenants la culture de la langue on va aider à acquérir de nouvelles choses sur locuteurs vivent et parlent, ce qui on permet s'engager au processus d'apprentissage. Ça nous permet d'approfondir la connaissance du sens des mots, des expressions, d'aider à sentir plus connectés les uns aux autres et aussi la façon de parler. C'est la raison pour laquelle si on apprend une langue, on doit apprendre la culture de cette langue. C'est pareil pour apprendre le Français. Au-delà de la compliqué de grammaire, en apprenant le Français, on va découvrir que ce pays ne se connu pas à la Tour Eiffel. Comme les apprenants le français, on plonge dans l'histoire de France qui ont conduit le pays à devenir ce qu'il est aujourd'hui. En addition, on va apprendre à connaître, de l'histoire, découvrir la grande diversité de paysages, goûter les produits du terroir, ses artistes, les spécialités gastronomique,

la vie de la société et enfin apprendre à vivre en France. Apprendre une langue, c'est en effet s'immerger dans un linguistique, un mode de vie, la façon de penser.

Bien entendu, enrichir la connaissance de la culture française est aussi un excellent moyen de développer la compétence linguistique générale, grammaire, orthographe, vocabulaires en français, et bien sur la competence générales d'apprendre une langue. Apprendre la culture française, dehors sa formation linguistiques, c'est aussi découvrir la spécialité de la France, la culture des régions par exemples la culture parisienne, marseillais, alsacienne, bretonne, basque, etc. En apprenant la culture d'un pays, on apprend aussi la langue de cette culture. À l'extérieur du contexte de la culture contexte, il serait difficile aux étrangers pour comprendre le sens des phrases comme « *En faire tout en fromage* » ou « *être une quiche en informatique* ». De plus, on doit savoir comment les Français acte, ce qu'ils mangent, comment ils vivent et leurs traditions. Tous ces détails on donnera une nouvelle perspective et permettra d'apprendre plus rapidment. Comme on mentionné ci-dessus, apprendre la culture française ou comme les apprenants français apprenant la civilisation française est très important pour savoir comment la société des français, c'est-à-dire a une bonne idée comment réagir autour d'eux.

Dans le processus d'apprentissage le français à l'Universitas Negeri Medan, les étudiants apprennent la culture française au cours de la Civilisation Française. Le cours est conçu de développer et d'améliorer la compétence des étudiants afin d'avoir des connaissances théoriques et pratiques sur la culture française. À ce cours, ils apprennent pour aider à approfondir leurs connaissances sur la France. La raison pour laquelle, les étudiants apprennent la civilisation est que cette matière fournira aux étudiants une base de connaissances, à la fois en histoire et dans

d'autres matières, sur lesquelles ils pourront construire leurs futures connaissances. Elle est un sujet qui aide les étudiants à mieux comprendre de la langue et aussi la France. Par exemple, en reliant les civilisations aux sciences humaines et sociales, il les aide à comprendre la situation des points communs et des différences entre les cultures, les gens et l'environnement de Français.

Basé sur l'expérience de l'auteur en suivant ce cours en 2016, les professeurs n'ont pas encore utilisé le média d'apprentissage interactif dans le processus d'apprentissage. Les professeurs ont demandé aux étudiants de présenter d'un sujet de matériel d'apprentissage devant la classe. Ils en expliquent devant la classe à l'aide des *slides Power Point* sont équipés avec un vidéo ou des images.

Basé sur le résultat de l'enquête d'analyse des besoins contenant 9 questions que l'on a distribué aux étudiants de l'année 2019 il y a 27 étudiants qui les ont répondu. Le résultat indique que 23 étudiants sont intéressés à apprendre ce cours et 4 étudiants disent ne sont intéressés à l'apprendre. Lorsqu'ils ont suivi le cours, 27 étudiants disent que 3 professeurs n'avaient pas encore utilisé un média interactif en enseignant devant la classe. Ensuite, 23 étudiants disent que les médias actuels ne les aident pas assez à comprendre le matériel. Il y a 23 étudiants disent qu'ils ont besoin d'une nouvelle innovation au cours Civilisation Française à les aider savoir plus sur les matériels. C'est la raison pour laquelle, le chercheur souhaite créer une application en utilisant l'explication du matériel d'apprentissage à l'aide *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* il permet aux étudiants de mieux comprendre le matériel, d'accéder à l'apprentissage sans utiliser Internet, et aussi ils peuvent faire une évaluation indépendante.

En conséquence, on a l'impression qu'il est nécessaire une nouvelle variante en ce cours. De plus, les étudiants peuvent utiliser le média en classe ou à l'extérieur, ça les permettra d'avoir une meilleure compréhension sur la France. Les étudiants sont intéressés à utiliser un média d'apprentissage interactif en utilisant *Adobe Flash CS6*, afin que l'apprentissage soit plus innovant, intéressant et rend l'atmosphère de la classe plus active. Cette application est la base pour créer un média qui peut combiner plusieurs éléments tels que le texte, le son, la vidéo, les images et l'animation.

Dans le RPS (*Rencana Pembelajaran Semester*) les matériaux de ce cours sont : *la géographie de la France, le système éducatifs en France, le culinaire français, le calendrier français, la vie de famille française, l'immigration en France, et le système politique français*. Basé sur les résultats du questionnaire qui a été distribué aux étudiants de la section française en deuxième semestre, Ils ont un grand antusiasme en savoir plus sur la Civilisation Française en particulier dans le sujet *la géographie de la France*.

Cette recherche n'a jamais été faite auparavant par les étudiants de la section française d'Universitas Negeri Medan. L'application contient du matériel d'apprentissage et d'évaluation. De plus, ce média est également équipé des vidéos et des images illustrées pour clarifier la livraison du matériel.

Les étudiants peuvent ainsi acquérir des connaissances sur le cours et mesurer directement leurs connaissances sur la civilisation française. L'apprentissage doit être intéressant et pouvoir accès individuellement en dehors de la classe. Dans ce média, les matériels sont adaptés au programme de cours civilisation française qui sera affiché et équipé de vidéos et d'images illustrées ainsi

que des évaluations faites sous forme de choix multiples pouvant être choisis et connus directement de la réponse.

Le média d'apprentissage utilisant *Adobe Flash CS6* c'est un média à l'aide de la technologie informatique. À l'utilisation d'ordinateur en transmettant le matériel d'apprentissage rendra les étudiants sont actifs et obtiendra *feedback* rapidement. C'est a quelques éléments entre d'autres: texte, son, vidéo, animation et aspect interactifs. Cette combinaison est produite du média intéressante et suscite l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage.

Adobe Flash CS6 a plusieurs avantages que des autres médias. Le premier avantage est l'existence d'un élément de relation interactive dans un ordinateur qui peut susciter l'intérêt et l'enthousiasme pour l'apprentissage, car ce média engendre une interaction entre les étudiants. La seconde avantage est fournir un confort lors de la répétition de matériel en cliquant sur le bouton de matériel que vous souhaitez répéter. La troisième avantage est d'aider les étudiants à obtenir l'évaluation sur l'apprentissage individuellement. Ceci est obtenu quand les étudiants entrent dans le menu d'évaluation, qui est un menu contenant des questions à répondre.

Ensuite, il y a un renforcement en donnant un score basé sur le nombre de questions répondues. Le quatrième avantage est de guider les étudiants à apprendre de manière autonome, car ce média peut être utilisé à tout moment sans dépendre de l'existence de l'enseignant. Bien que la qualité de média d'apprentissage utilisant *Adobe Flash CS6* réside dans le fait qu'ils nécessitent des connaissances et des compétences particulières en matière d'informatique, son utilisation n'est efficace que si elle est utilisée seule.

Par conséquent, le chercheur essaye de développer un média d'apprentissage interactif qui peuvent être utilisés partout et à tout moment dans le cours civilisation française, le média sera créé à l'aide de l'application *Adobe Flash CS6*. Le titre de cette recherche est **Développement du Média d'Apprentissage Interactif de la Civilisation Française En Utilisant *Adobe Flash CS6***.

B. Identification des Problèmes

Basé sur les problèmes dans l'état de lieux, on peut identifier les problèmes suivants :

1. Le processus d'apprentissage de la civilisation française n'utilise pas encore le média d'apprentissage interactif
2. Le besoin de développer un média d'apprentissage interactif au cours civilisation française.

C. Limitation du Problème

Dans le RPS, le cours civilisation française, existe 10 matériaux d'apprentissage tels que : la géographie de la France, le climat en France, la francophonie, le calendrier, le système éducatifs en France, la vie d'étudiant, la habitude des français à table, le système politique, en famille, l'immigration en France. Dans cette recherche on choisit un matériau c'est la géographie de la France qui sera fait dans l'application *Adobe Flash CS6*. Les matériuix ce sont : carte de France, identité de France et saison en France.

D. Formulation des Problèmes

Base sur l'identification des problèmes et la limitation du problème, donc les formulations du problème de cette recherche sont :

1. Comment est le processus de développement du média d'apprentissage interactif de la civilisation française en utilisant *Adobe CS6* ?
2. Quelle est la faisabilité du média d'apprentissage interactif de la civilisation française en utilisant *Adobe CS6* ?

E. But de la Recherche

Le but de cette recherche est :

1. Décrire le processus de développement du média d'apprentissage interactif de la civilisation française en utilisant *Adobe CS6*.
2. Savoir la faisabilité du média d'apprentissage interactif de la civilisation française en utilisant *Adobe CS6*.

F. Avantages de la Recherche

Les avantages de cette recherche sont :

a) Étudiants

Cette recherche pourrait être utilisée pour enrichir la connaissance sur la civilisation française.

b) Professeur

Cette recherche pourrait être utilisée afin de servir de support dans l'enseignement de la civilisation française.

c) Section Française

Cette recherche pourrait être utilisée comme une référence pour la suite de la recherche.