

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. États de Lieux

Le développement de la technologie et de l'information est très rapide, en particulier les progrès technologiques dans le domaine de l'éducation, qui ont beaucoup contribué à l'apprentissage visant à faciliter le processus d'apprentissage et à résoudre les problèmes d'apprentissage. Jusqu'à présent, les activités d'enseignement et d'apprentissage utilisent encore des méthodes conventionnelles marquées par des exposés et accompagnées d'explications, ainsi que la répartition des tâches de formation, ce qui empêche parfois les étudiants de comprendre ce que les professeurs offrent. Les étudiants semblent passifs et les professeurs étant actifs, car les étudiants n'ont pas la possibilité de prendre l'initiative de trouver leurs propres réponses. Il faut donc créer un média d'apprentissage interactif pour que les professeurs et les étudiants puissent l'utiliser plus particulièrement dans l'apprentissage du français.

Ensuite, après avoir fait une entrevue avec quelques étudiants sur la méthode d'apprentissage qui est utilisée, on gagne les données, à savoir :

1. Les étudiants ont des difficultés à lire et à copier du matériel d'apprentissage.
2. Les étudiants oublient souvent que le professeur passe en revue le matériel d'apprentissage précédent.
3. L'apprentissage du français par les professeurs utilise encore les médias classiques, à savoir les conférences et les devoirs, en utilisant uniquement des médias comme les tableaux noirs et les manuels scolaires.

4. Le processus d'enseignement et d'apprentissage en classe ne soit ni varié ni monotone.

Par conséquent, les professeurs et les étudiants ont besoin d'innovations dans le média d'apprentissage. Cette innovation est utilisée pour améliorer la qualité de l'apprentissage et l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage. Un produit technologique qui peut être utilisé comme une innovation dans l'apprentissage est un ordinateur. Widada (2010) affirme que le développement rapide des ordinateurs est l'impact de la technologie de l'information de plus en plus avancée dans tous les domaines, y compris l'éducation. C'est l'un des signes en raison de la diversité croissante des méthodes d'apprentissage utilisées principalement dans l'apprentissage des langues.

L'un d'eux consiste à créer du média d'apprentissage interactif avec *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* est un outil de création pouvant aider les professeurs à développer des médias d'apprentissage numériques. Il est un programme efficace pour la création d'un média d'apprentissage. Il s'agit d'un logiciel de développement d'apprentissage électronique (*e-learning*) relativement simple à appliquer, car il n'a pas besoin de comprendre des langages de programmation sophistiqués.

Pour les professeurs maîtrisant Microsoft Office, il sera plus facile de maîtriser ce logiciel car il a presque la même apparence. Ça sera différent si on utilise l'autre logiciel comme *Adobe Flash* car on devra maîtriser le système de codage. En utilisant ce logiciel, le sujet est conçu pour être attractif, permet d'afficher des vidéos, ainsi que des images animées liées au matériel de conférence pour attirer l'attention des étudiants. Le média d'apprentissage lui

permettra de se souvenir plus facilement du matériel car il est présenté sous un aspect agréable.



**Figure 1.1 La vue de Lectora Inspire**

Quand on apprend une langue, on doit maîtriser quatre compétences, à savoir écouter, parler, lire et écrire. Parmi les quatre aspects des compétences linguistiques acquises, l'écoute ou la réception orale est une compétence du premier ordre qui doit être transmise et maîtrisée, notamment lors de l'apprentissage de langues étrangères telles que le français.

Réception orale est d'écouter spécifique et centrée sur l'objet écouté. Elle se concentre sur un processus d'écouter de symboles verbaux avec attention, compréhension, appréciation et interprétation afin d'obtenir des informations, de capturer du contenu et de comprendre le sens de la communication véhiculée par le locuteur. Selon Russell & Anderson (dans Tarigan, 2008: 30), réception orale signifie un écoute avec compréhension, attention et appréciation. D'après la description ci-dessus, on peut conclure que l'écoute est un processus d'écoute avec

attentif d'un objet pour obtenir des informations, capturer le contenu et comprendre le sens de la communication véhiculée.

Basé sur la recherche etant faite par Ahmad Sudaryanto Farchan (2013) intitulée *Analisis Kesulitan Menyimak Mahasiswa Semester II Prodi Pendidikan Bahasa Jepang* déclare que les étudiants éprouvent souvent des difficultés à la réception orale, comme des problèmes de son, de vocabulaire ou de phrases, des problèmes de structure de phrases, des problèmes pragmatiques, des problèmes d'interlocuteur, etc.

Cela concerne l'étude préliminaire qui ont été menée où l'on trouve que le média utilisé n'est pas varié car il n'y pas de l'animation, des images ou le vidéo là-bas mais les étudiants écoutent l'audio. Par conséquence, ils sont moins intéressants de suivre le cours. Et puis ils ont peu de référence, alors ils sont difficile de comprendre les schémas de phrase même s'ils savent le sens du vocabulaire utilisé. C'est pourquoi les étudiants ont donc besoin d'un média d'apprentissage pour réduire ces difficultés en utilisant les technologies développées.

Le cours de la réception orale est un cours pratique simple d'écouter en français au niveau A2 et c'est obligatoire à suivre par tous les étudiants au troisième semestre. Après avoir appris ce cours, il est prévu que tous les étudiants sont capables de comprendre le français oralement au niveau A2. Il existe les sujets qu'on va apprendre comme *se présenter et présenter quelqu'un, se fixer des objectifs, exprimer une opinion, demander et donner des nouvelles de quelqu'un, comprendre et raconter le fait divers, parler de ses succès et des échets exprimer une demande ou un souhait, etc.*

Selon CECR (*Cadre Européen Commun de Référence pour les langues*) explique que l'utilisateur de niveau A2 comme étant capable d'accomplir les tâches langagières à la compréhension de l'oral comme il peut comprendre des expressions et un vocabulaire très fréquent relatifs à ce qui se concerne de très près (par exemple soi-même, ma famille, les achats, l'environnement proche, le travail). Il peut aussi saisir l'essentiel d'annonces et de messages simples et clairs.

Dans *Lectora Inspire*, il existe les autres logiciels qui peuvent supporter le processus du développement de média. Ces sont *camtasia* et *snagit*. On utilise *camtasia* pour capturer les vidéos ou l'audio dans le cours de la réception orale et *snagit* pour capturer les images. Comme on sait que dans le cours de la réception orale, on besoin du matériel varié d'apprentissage pour augmenter l'intérêt des étudiants à étudier.

Sur la base de la description ci-dessus, il est nécessaire de développer un média d'apprentissage pour améliorer les capacités de réception orale des étudiants. Il est également important de mener une recherche intitulée "Développement Du Média D'apprentissage En Utilisant *Lectora Inspire* Dans Le Cours De La Réception Orale Intermédiaire À La Section Française UNIMED".

## **B. Identifications des Problèmes**

D'après l'explication de fond du problème ci-dessus, les problèmes qui peuvent être identifiés sont les suivants.

1. Le média d'apprentissage utilisé par les professeurs est encore moins varié, de sorte qu'il ne suscit pas l'intérêt des étudiants pour les études.
2. Le manque d'utilisation de la technologie dans la fourniture d'informations pendant le processus d'apprentissage.

3. Le temps limité dans le processus d'apprentissage provoque un manque de communication entre les professeurs et les étudiants.
4. L'indépendance des étudiants à étudier individuellement dans la section française sur le cours de réception orale est encore faible.

#### **C. Limitation des Problèmes**

On limite les problèmes qui seront étudiés dans cette étude uniquement sur le développement du média d'apprentissage à l'aide de *Lectora Inspire* dans le cours de la réception orale à la section française UNIMED .

#### **D. Formulations des Problèmes**

À partir de l'arrière-plan du problème, de l'identification du problème et de la limitation du problème ci-dessus, on a formulé les problèmes de recherche comme suit.

1. Quel est le processus de développement du média d'apprentissage utilisant *Lectora Inspire* dans le cours de la réception orale à la section française UNIMED ?
2. Quel est le niveau de validité du média d'apprentissage développé?

#### **E. But de la Recherche**

Sur la base de la formulation du problème ci-dessus, le but de cette étude est de décrire:

1. Le développement du média d'apprentissage en utilisant *Lectora Inspire* dans le cours de la réception orale à la section française UNIMED
2. Le niveau de validité du média d'apprentissage en utilisant *Lectora Inspire*.

## F. Avantages de Recherches

Les avantages de cette recherche peuvent être classés en deux catégories, à savoir les avantages théoriques et les avantages pratiques, qui peuvent être décrits comme suit.

### 1. Les avantages théoriques

Les résultats de cette étude devraient fournir aux chercheurs des informations, des références et des connaissances positives pour développer le monde de l'éducation, notamment en ce qui concerne le développement du média d'apprentissage basés sur les TIC pour améliorer les compétences linguistiques.

### 2. Les avantages pratiques

- Étudiant

Les étudiants peuvent améliorer leurs compétences de réception orale en utilisant du média d'apprentissage développé avec *lectora Inspire*.

- Professeur

Grâce à cette recherche, les professeurs devraient pouvoir approfondir leurs connaissances sur le média d'apprentissage basé sur les TIC ou le multimédia, et ils peuvent servir de référence au cours du processus d'apprentissage.

- Chercheur

Pour que les chercheurs aient la possibilité de développer directement un média d'apprentissage, ils peuvent s'appliquer directement en tant que un média d'apprentissage pour les étudiants et, plus tard, devenir un professeur peut servir de référence.