

CHAPITRE I INTRODUCTION

A. États de Lieux

La progrès de la science et de la technologie et les applications dans la vie humaine affectent grandement la qualité des ressources humaines, en particulier dans la domaine de l'éducation. *UU No.20/2003* sur le système d'éducatif national, dit que l'éducation est " Un effort planifié pour créer une atmosphère d'apprentissage et le processus d'apprentissage dans le but de faire des étudiants des individus qui ont le potentiel de soutenir activement afin d'acquérir des compétences en social, intelligence, maîtrise de soi, force spirituelle religieuse et caractère noble dans sa personnalité. Cela a donc planifié un processus significatif pour construire la société "

Sur cette base, les étudiants doivent posséder des compétences du XXI^e siècle, à savoir la créativité, la pensée critique, la communication et la collaboration, on seulement les étudiants, mais aussi les professeurs doivent être préparés à y faire face. Cette avancée technologique rend les outils de communication considérés comme importants, de sorte que nous devons nous adapter aux nouvelles conditions résultant du changement social. Par conséquent, le modèle d'apprentissage utilisée doit être ajustée, dont l'une est le modèle d'apprentissage interactif.

Le modèle d'apprentissage interactif est un modèle d'apprentissage centré sur l'étudiante, dans lequel les étudiantes sont directement impliqués dans divers type d'activités d'apprentissage en classe. Le modèle d'apprentissage interactif amène les étudiantes à interagir les uns avec les autres en faisant et en pensant

(pratique et esprit), ce qui se traduit par une rétroaction directe sur le sujet donné (Hake, 1997: 65).

Le média d'apprentissage est une composante importante de l'apprentissage, de sorte qu'ils peuvent être une source de référence autre que le matériel présenté par l'enseignant. Le média d'apprentissage est une partie inséparable du processus d'enseignement et d'apprentissage afin d'atteindre les objectifs pédagogiques en général et les objectifs d'apprentissage en particulier. Jusqu'à présent, de nombreux médias d'apprentissage, à la fois conventionnels et numériques, ont vu le jour, mais peu de médias d'apprentissage multimédias ont été utilisés dans le processus d'apprentissage. L'utilisation de médias d'apprentissage variés peut améliorer les compétences d'apprentissage des étudiante. Donc, les objectifs d'apprentissage seront atteints correctement.

Dans l'apprentissage des langues, il existe quatre compétences linguistiques, ce sont la compréhension orale, l'expression Orale, la compréhension écrite et l'expression écrite (Valette : 1975). Ces quatre compétences ne peuvent être dissociées les unes des autres. La compréhension orale est un élément important de l'apprentissage, en particulier du français. En pratiquant régulièrement, les étudiants auront de l'expérience et des connaissances sur la prononciation correcte, augmenteront le vocabulaire, la structure correcte et les phrases correctes en parlant. Pour développer cette compétence, les étudiants doivent apprendre à «utiliser les connaissances et les stratégies liées à la parole et à l'écoute dans de nombreuses interactions diverses» (MÉLS: 2011).

L'un des matériaux d'apprentissage du cours de la Réception Orale Débutant est “Se Présenter. Ce matériel a été choisi comme matériel à développer dans cette recherche parce que ce matériel est le matériel de base que les apprenants débutants en français doivent maîtriser. Dans ce matériel, on a appris la conjugaison d'être et avoir, s'appeler, habiter, âge, profession, et nationalité. Voici un exemple de “Se Présenter” formel et informel en français.

Formel	Informel
Quel est votre nom de famille ?	Quel est ton nom de famille ?
<i>Mon nom de famille est AUVERGNE</i>	
Quel est votre prénom ?	Quel est ton prénom ?
<i>Je m'appelle Mateo</i>	
Vous avez quel âge ?	Tu as quel âge ?
<i>J'ai 27 ans</i>	
Quelle est votre nationalité ?	Quelle est ta nationalité ?
<i>Je suis argentin</i>	
Vous êtes célibataire ou marié ?	Tu es célibataire ou marié ?
<i>Je suis célibataire</i>	
Quelle est votre profession ?	Quelle est ta profession ?
<i>Je suis professeure</i>	

Source : podcastfrancaisfacile.com

Tableau 1.1
Exemple de “Se Présenter” formel et informel

Base sur des résultats d'observations faites à l'aide d'un questionnaire pour analyser des besoins des étudiants du première semestre de la section française à l'Universitas Negeri Medan au 1 décembre 2020, Dans l'apprentissage en Compréhension Orale ou appelé Réception Orale Débutant, le professeur à utilisé des médias d'apprentissage dans le processus d'apprentissage. Les médias d'apprentissage utilisés sont les livres, les média audio-visuels tels que *Power Point*, et le média d'internet ou site web. En utilisant ces média, les étudiants ont encore besoin de média variés pour améliorer la compétence d'écoute dans le cours de la Réception Orale Débutante. Alors, une variété de média d'apprentissage interactifs est nécessaire.

Dans cette recherche, le média d'apprentissage interactif qui sera utilisé est l'application *Smart Apps Creator* (SAC). En utilisant cette application, le professeur, en tant qu'animateur, peut fournir du matériel pédagogique utilisant des supports d'apprentissage interactifs attrayants et efficaces. *Smart Apps Creator* (SAC) est un application permettant de créer des applications multimédias basées sur les mobiles, les ordinateurs de bureau et le Web. Parce que les résultats du développement peuvent être convertis en applications mobiles Android / iOS, applications de bureau sans code de programmation et applications Web HTML5 accessibles via un navigateur.



Image 1.1
Écran d'accueil du *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator a été choisi car cette application n'a jamais été utilisée comme média d'apprentissage du français en particulier dans le cours de la Réception Orale Débutant à la section française Universitas Negeri Medan. Cette application présente également de nombreux avantages, à savoir en utilisant cette application, on peut créer des applications sans connaissances en programmation, puis on peut exporter des projets html5. En plus de créer l'application, il s'avère que le générateur d'applications intelligentes peut également passer au html5, et non seulement que le générateur d'applications intelligentes peut également exporter vers l'application Windows au format .exe. L'apparence de cette application est facile à comprendre, presque la même que *Photoshop*, donc si *Photoshop* est maîtrisé, cette application sera plus facile à comprendre.

Base sur de ces descriptions, on s'intéresse à mener une recherche sur le "Développement du média d'apprentissage de la Réception Orale Élémentaire en utilisant *Smart Apps Creator*"

B. Identification des problèmes

Base sur de l'états de lieux ci-dessus, plusieurs problèmes ont été identifiés comme suit :

1. Les étudiantes ont encore de la difficulté à maîtriser la compétence d'écoute dans le cours de la Réception Orale Débutante parce qu'ils ne sont pas habitués à écouter de l'audio en français.
2. Les étudiantes ne comprennent pas correctement la prononciation française.
3. Manque du vocabulaire français, qui fait des étudiantes rend difficile à la maîtrise de l'écoute dans le cours de la Réception Orale Débutante.
4. Il existent déjà le media d'apprentissage utilisés dans le cours de la Réception Orale Débutante, mais une variété du média est encore nécessaire.

C. Limitation du Problème

Base sur des indentifications des problèmes ci-dessus, cette recherche se limite au développement du média d'apprentissage de la Réception Orale Débutante en utilisant l'application *Smart Apps Creator*.

D. Formulation du Problème

Base sur de limitation du problème ci-dessus, la formulation du problème peut être faite comme suit :

1. Comment est le processus développement du média d'apprentissage de la Réception Orale Débutante en utilisant l'application *Smart Apps Creator*?
2. Quelle est la validité du développement des médias d'apprentissage en utilisant l'application *Smart Apps Creator*?

E. But de la Recherche

Base sur de la formulation du problème ci-dessus, le but de cette étude est :

1. Développer le média d'apprentissage de la Réception Orale Débutante en utilisant l'application *Smart Apps Creator*.
2. Montrer la validité du média d'apprentissage de la Réception Orale Débutante en utilisant l'application *Smart Apps Creator*.

F. Avantages de la Recherche

Dans cette recherche, on espère apporter des avantage, tels que :

1. Étudiant

Les étudiants peuvent améliorer leurs connaissances et motiver à étudier dans le cours Réception Orale Débutante en utilisant l'application *Smart Apps Creator*.

2. Professeur

Grâce à cette recherche, les professeurs devraient pouvoir approfondir leurs connaissances sur le média d'apprentissage et ils peuvent servir les

médias d'apprentissage varient pendant le processus d'apprentissage en classe.

3. Chercheur

Accroître les connaissances et l'expérience des chercheurs dans le développement du média d'apprentissage en utilisant l'application *Smart Apps Creator* pour améliorer la compétences dans le cours Réception Orale Débutante.

