

SOMMAIRE

RÉSUMÉ.....	i
ABSTRAK	ii
REMERCIEMENTS	iii
SOMMAIRE	v
LISTE DES TABLEAUX	viii
LISTES DES IMAGES	ix
LISTE DES SCHÈMES	x
LISTE DES ANNEXE	xi
CHAPITRE I INTRODUCTION	1
1. Etat De Lieux	1
2. Indentification Du Problème	4
3. Limitation De Problèm	4
4. Formulation Du Problem	5
5. But De La Recherche	5
6. Avantages De La Recherche	5
CHAPITRE II RECOURS AUX THEORIQUES	7
a. Media D'apprentissag	8
1. Fontions média	8
2. Foundation des medias	10
b. Théorie 4D	12
1. Définition	12
2. Consevoir	12

3. Développement	13
4. Disséminer	13
c. Video D'animation	14
1. Adobe Animate CC	14
2. Fonction Adobe Animate CC.....	15
d. Les Recherches Précédents	19
e. Plan Du Concept	20

CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE 23

1) Temps Et Lieu De Recherche	23
2) Object De La Recherche	23
3) Type De Recherche	24
4) Procedure De Développement	24
a. L'étape De La Définition	24
b. Étape De Conception (Design)	27
c. Stade De Développement (Develop)	29
5) Instruments De Recherche Et Techniques De Collecte De Données. 30	
A. Image Du Support De Validation De Feuille	30
B. Feuilles De Réponse Des Étudiants	33
C. Questionnaire De Motivation	35
D. Instrument De Résultats D'apprentissage	36
6) Technique D'analyse De Données	37

CHAPITRE IV RÉSULTAT ET ANALYSE DE LA RECHERCHE ... 39

A.Résultat.....	39
B. Analyse De La Recherche	39
a. Définition	39
b. Design	41

c. Développement	43
4. Résultat de validité du média d'apprentissage	47
CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION.....	51
A. Concclusion.....	51
B. Suggestion	52
BILBLIOGRAPHIE	53