

SOMMAIRE

RESUME.....	i
ABSTRAK.....	ii
AVANT – PROPOS	iii
SOMMAIRE	vi
LISTE OF TABLEAUS	viii
LISTE OF IMAGES	ix
LISTE OF SCHÈMAS.....	x
CHAPITRE I INTRODUCTION.....	1
A. L'État de Lieu	1
B. Identification Des Problèmes.....	4
C. Limitation du problem	5
D. Formulation du problem	5
E. But de la recherché	5
F. Avantages de la recherché	6
CHAPITRE II CADRE DE THÉORIQUES	8
A. Matériaux d'Apprentissage.....	8
1. La Définition du Média D'apprentissage.....	8
2. Le principe de l'utilisation des média d'apprentissage	9
3. Les Types de Média D'apprentissage	10
4. Média d'apprentissage interactif basé sur le jeu.....	10
B. Le jeu Quizizz	11
1. Le sens de Quizizz.....	11
2. Comment accéder au Quizizz.....	12
C. Compétence de la Réception Écrite	16
1. de la réception Écrite	16
2. Le but de la reception écrite	17
3. La Compréhension Écrite de classe XI	18
D. Le Matériel Décrire un Personne	19
1. Pronom Personnel.....	19
2. Être et Avoir	20
3. Adjectif.....	22

4. Décrire Un Personne	25
E. Les Recherches Précedents.....	27
F. Plan du Concept	28
CHAPITRE III METHODE DE LA RECHERCHE	31
A. Méthode de Recherche	31
B. Style de Développement.....	31
C. Procedure de Recherche	32
D. Temps et Lieu de Recherche.....	34
E. Sujet de la Recherche	34
F. Techniques de Collecte de Données.....	35
G. Techniques d'analyse des données	36
CHAPITRE IV RÉSULTAT DE LA RECHERCHE.....	38
A. Résultat de la recherché.....	38
1. Analyse (<i>Analysis</i>)	38
2. Conception (<i>Design</i>)	45
3. Développement	47
4. La Faisabilité.....	50
CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION.....	57
A. Conclusion	57
B. Suggestion.....	58
BIBLIOGRAPHIE.....	1
SITOGRAPHIE	62