

SOMMAIRE

RÉSUMÉ	i
ABSTRAK	ii
AVANT - PROPOS	iii
SOMMAIRE	vi
LISTE DES TABLEAUX	viii
LISTE DES SCHÉMAS	x
LISTE DES IMAGES	x
ANNEXES	xi
CHAPITRE 1 INTRODUCTION	1
A. État de Lieux	1
B. Identification des Problèmes	7
C. Limitation du Problème	7
D. Formulation des Problèmes	7
E. But de la Recherche	8
F. Avantages de la Recherche	8
CHAPITRE II CADRE THÉORETIQUE	9
A. Média D'apprentissage.....	9
1. Définition du Média d'apprentissage	9
2. Types du Média d'apprentissage.....	10
3. Fonctions et Avantages du Média d'apprentissage.....	12
4. Définition du Média d'apprentissage interactif	13
B. Adobe Flash CS6	14
1. Définition de l' Adobe Flash CS6	14
2. Avantages de l'application Adobe Flash CS6	15
3. Désavantages de l'application Adobe Flash CS6.....	15
C. Cours de la Civilisation Française	15
D. Recherche et Développement.....	16
1. Theorie de la Recherche et Développement de Dick & Carrey« Modèle d'ADDIE »	17
E. Recherche Précédente	20
F. Plan de Concept	21

CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE.....	22
A. Méthode de la Recherche	22
B. Lieu et Temps de la recherche.....	23
C. Type de la Recherche	23
D. Source des Données	23
E. Procédures de Recherche	24
1. Modèle de Développement	24
2. Procédure de Développement	24
F. Technique de Collecte des Données	26
G. Technique d'analyse des Données	27
CHAPITRE IV RÉSULTAT DE LA RECHERCHE.....	28
A. Processus de Développement du Média d'Apprentissage Interactif.....	28
1. Phase d'analyse (Analyse)	28
2. Phase de Conception (Design).....	33
3. Phase de Développement (Development).....	34
B. Faisabilité de Développement du Média d'Apprentissage Interactif	41
1. Validation par L'expert en matériau	41
2. Validation par L'expert en média	46
CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION.....	48
A. Conclusion.....	48
B. Suggestion.....	49
BIBLIOGRAPHIE.....	50
SITOGRAFIE	52