



Développement d'un jeu à scratch pour l'apprentissage du Texte de procédure en Français au niveau du lycée

Fatwa Mahfudloh ✉ Aisyiah Al Adawiyah

Section de la Pédagogie de français, Faculté des langues et des arts, Universitas Negeri Semarang, Indonésie

Infos sur l'article

Historique des articles :
Accepté en mars 2025
Approuvé en avril 2025
Publié en mai 2025

Keywords:
Development, learning media, Scratch game, French grammar learning, Procedural text

Résumé

L'apprentissage du français, qui n'est pas une langue courante, est assez difficile à comprendre pour les étudiants. L'utilisation de supports d'apprentissage du français intéressants pour les étudiants est nécessaire afin de présenter un apprentissage interactif et de simplifier les concepts difficiles à comprendre. Le développement de supports d'apprentissage qu'on réalise sous forme de jeux pour l'apprentissage du français, en particulier pour expliquer la structure de l'article défini, indéfini et partitif, ainsi que la conjugaison des verbes à la forme impérative, est effectué sur la base des compétences de base du matériel qui doit être atteint. L'objectif de cette recherche est d'analyser les besoins des enseignants et des étudiants et de décrire comment développer des jeux Scratch pour l'apprentissage des textes de procédure. La méthode utilisée dans cette recherche est une méthode de recherche et de développement. La méthode de développement est une méthode de recherche utilisée pour produire certains produits et en tester l'efficacité. Les chercheurs ont mené cinq des dix étapes de la recherche, à savoir l'identification du potentiel et des problèmes, la collecte des données, la conception du produit, la validation de la conception et la révision de la conception. Les résultats montrent que les personnes interrogées ont besoin de matériel d'apprentissage conforme aux compétences de base du matériel et de matériel d'apprentissage conforme aux performances de l'acte de parole. Ils sont aussi intéressés par le matériel d'apprentissage basé sur la technologie. Processus de développement du jeu Scratch se compose de sept étapes. Le résultat du développement est un jeu Scratch pour l'apprentissage du texte de procédure français au niveau secondaire.

Abstract

Learning French, which is not an everyday language, is tricky for students to understand. The use of interesting French learning media for students is needed to present interactive learning and can simplify concepts that are difficult to understand. The development of learning media that researchers do is in the form of game development for French learning, especially to explain the structure of definite, indefinite, and possessive articles, as well as the conjugation of verbs of the Imperative form, based on the Basic Competencies of the material that needs to be achieved. This research aims to analyze the needs of teachers and students and describe how to develop Scratch game media for learning Procedure Text. The research and development method is used in this research. Development method, which is a research method used to produce specific products and test the effectiveness of these products. Researchers conducted five of the ten research stages: finding potential problems, data collection, product design, design validation, and design revision. The results of the respondents need learning materials that follow the basic skills of the material. Respondents also need learning materials that are consistent with speech act performances. Respondents are interested in technology-based learning materials. Scratch Game Development Process The game development process consists of seven steps, with the development result being a Scratch game for learning French procedure text at a high school level.

L'INTRODUCTION

La maîtrise d'une langue étrangère peut ouvrir de vastes perspectives dans divers domaines, tels que la politique, les affaires et l'éducation. Le français est l'une de ces langues étrangères. En tant que langue internationale, le français a un rôle important à jouer. L'apprentissage du français peut améliorer les capacités d'analyse et de réflexion critique, en raison de la complexité de la structure de la langue et de la richesse du vocabulaire. De nombreuses écoles organisent l'enseignement du français en tant que langue étrangère, notamment SMA Kesatrian 1 Semarang.

SMA Kesatrian 1 Semarang est l'une des écoles d'Indonésie où le français est une langue étrangère. Les classes utilisées pour l'apprentissage du français à SMA Kesatrian 1 Semarang nommée la classe Langue et culture. Dans son apprentissage, il existe de nombreux supports que les étudiants doivent apprendre pour pouvoir maîtriser la langue. Les textes de procédure sont l'un des supports français enseignés dans la langue française.

Selon (Sari, 2020), un texte de procédure est un texte qui contient une manière, un but pour faire ou réaliser quelque chose avec la bonne séquence étape par étape. Le texte de procédure se trouve généralement dans des écrits qui contiennent des conseils, des méthodes ou des tutoriels pour effectuer certaines étapes. Les recettes, les modes d'emploi ou les instructions d'assemblage d'objets ou de marchandises sont des exemples de textes procéduraux. Les textes procéduraux se composent généralement d'objectifs, de matériaux ou d'outils et d'étapes à suivre.

L'apprentissage du français, qui n'est pas une langue utilisée quotidiennement, est assez difficile à comprendre pour les élèves. Surtout lorsque les élèves l'apprennent sans être accompagnés par des supports d'apprentissage intéressants. D'après l'expérience de l'élaboration de PPL LANTIP, on a constaté que les élèves apprennent le français en se concentrant sur les manuels, alors que les livres

utilisés sont moins attrayants en termes d'apparence. Y compris lorsque les élèves étudient les textes de procédure, ils ont des difficultés à comprendre l'utilisation des articles défini, indéfini et partitif, ainsi que la conjugaison des verbes à la forme impérative. Par conséquent, l'utilisation de supports d'apprentissage en français intéressants pour les étudiants est nécessaire afin de présenter un apprentissage interactif et de simplifier les concepts difficiles à comprendre, afin d'aider les étudiants à mémoriser les informations et à mieux comprendre le matériel.

Kustandi & Darmawan (2020) expliquent que les médias éducatifs peuvent clarifier la présentation des messages et des informations, générer une motivation d'apprentissage, surmonter les limites des sens, de l'espace et du temps, et les médias éducatifs peuvent fournir une expérience commune aux étudiants concernant les événements qui les entourent. D'après les résultats du questionnaire sur les besoins remis aux étudiants, 93 % d'entre eux ont déclaré qu'ils avaient besoin de supports d'apprentissage, en particulier pour les textes de procédure qui présentent des supports tels que la vidéo, l'audio et le texte pour expliquer les textes de procédure sous la forme de recettes de cuisine simples et de manuels.

Salut, ça va 3 est un manuel d'enseignement français utilisé dans le cadre du programme français à SMA Kesatrian 1. L'affichage est similaire à celui d'un manuel en général, mais il n'est pas coloré et qu'il ne comporte pas d'images de soutien en guise d'illustrations. En tant que support d'apprentissage, le livre présente un matériel incomplet pour l'apprentissage des étudiants. En particulier en ce qui concerne le texte de procédure, où le manuel ne fournit aucune explication sur les articles défini et indéfini, ainsi que sur les articles défini et indéfini. La conjugaison des verbes impératifs que les élèves doivent être en mesure d'acquérir les compétences de base sur le matériel du texte de procédure. En outre, avec le développement de la technologie,

l'intérêt des élèves pour les livres n'est plus aussi grand qu'auparavant. Les élèves ont également besoin d'autres supports pour pouvoir apprendre de manière indépendante, en plus de ce qui est expliqué par l'enseignant en classe. Les élèves utilisent également davantage Internet pour accéder à des sites d'apprentissage afin de connaître des exemples de phrases en français accompagnées d'une prononciation audio. Sur la base des observations faites dans cette classe, on est intéressé par le développement de supports d'apprentissage accompagnés de supports de soutien tels que la vidéo, l'audio et le texte pour que les étudiants puissent les utiliser lors de l'apprentissage du français, en particulier sur le matériel du Texte de procédure.

On développe des supports d'apprentissage sous forme de jeux pour l'apprentissage de la langue française, en particulier pour expliquer la structure des jeux de l'article défini, indéfini et partitif, ainsi que la conjugaison des verbes impératifs dans les textes procéduraux. Le développement de la structure française des textes procéduraux est basé sur les compétences de base du matériel à atteindre, à savoir la reformulation et la production (texte procédure) sous la forme de recettes de cuisine et de manuels, courts et simples, avec une attention particulière aux fonctions sociales, à la structure du texte et aux éléments linguistiques.

Le jeu lui-même est le média le plus proche des élèves dans leur vie quotidienne. L'utilisation de jeux pour l'apprentissage peut susciter l'intérêt des élèves et même les motiver à apprendre, en particulier en français. L'utilisation des jeux comme supports d'apprentissage a été réalisée par de nombreux chercheurs. De nombreux jeux en français peuvent faciliter l'apprentissage du français, mais le jeu n'a pas été développé en fonction des compétences de base de l'apprentissage du texte procédural en français.

Le développement du jeu qu'on a effectué a utilisé le média Scratch, un support de

programmation pour le développement de jeux. Selon Kadir (2015) Scratch est un langage de programmation qui s'appuie sur des blocs comme commandes afin que les débutants puissent facilement créer des projets. Le site Scratch.mit.edu mentionne que Scratch est disponible gratuitement et qu'il n'est pas nécessaire d'obtenir une licence pour l'utiliser. En outre, il est également expliqué que les utilisateurs peuvent accéder à Scratch à partir de n'importe quelle plateforme (Windows, Mac, Smartphone) et qu'ils n'ont pas besoin de télécharger le programme ou l'application Scratch pour pouvoir y jouer. De nombreux utilisateurs de l'application Scratch ont utilisé Scratch comme un réseau pour créer des supports d'apprentissage sous forme de jeux et obtenir de bons résultats aux tests de faisabilité. Le jeu développé contient du matériel et des exercices. Ce jeu a été développé sur la base des résultats des observations de terrain du chercheur liées à l'apprentissage des textes de procédure, à savoir une compréhension approfondie de la grammaire, du vocabulaire et de la structure des phrases liés aux textes de procédure.

Les supports d'apprentissage sous forme de jeu développés à l'aide de la programmation Scratch peuvent être prouvés par des études antérieures de développement de supports, par exemple dans l'apprentissage de l'allemand et de l'anglais. Afifah (2024), dans une étude intitulée "Développement de supports d'apprentissage avec Scratch Assistance sur le thème en cuisine" pour des sujets allemands dans des hôtels, a conclu que l'étude pouvait produire un support d'apprentissage avec le logiciel Scratch sur le thème "en cuisine". Les résultats de l'exercice montrent que ce support d'apprentissage a un très bon score et par Sembiring & Elisa (2022) ont également mené une étude similaire à "Développement de supports d'apprentissage en ligne basés sur Scratch" dans le but de développer des supports d'apprentissage de l'anglais. Le développement de supports d'apprentissage en question est un support visuel interactif basé sur Scratch pour

l'apprentissage de l'anglais à l'école SMK Bina Bersaudara Medan. Sur la base des résultats du questionnaire, ils ont conclu que la formation et le développement de l'apprentissage précoce en ligne basé sur les médias pour les étudiants SMK Bina Bersaudara. Il est très utile et motive les étudiants à utiliser la technologie dans l'apprentissage. Les résultats des études sous la forme de la faisabilité du média Scratch en tant que support d'apprentissage ci-dessus sont l'une des considérations pour les chercheurs de développer des jeux d'apprentissage du français basés sur Scratch en tant que support d'apprentissage du matériel textuel français. Ainsi, sur la base de ce contexte, le chercheur a mené une étude intitulée "Développement d'un jeu Scratch pour l'apprentissage des textes de procédure".

Sur la base de cette explication, les objectifs de cette étude sont les suivants : (1) Analyser les besoins des enseignants et des étudiants en matière de jeux Scratch pour l'apprentissage du texte de procédure. (2) Décrire comment développer un jeu Scratch pour l'apprentissage d'un texte de procédure.

Auparavant, plusieurs études et théories ont soutenu cette recherche, notamment celles intitulées Développement de médias d'apprentissage à l'aide de Scratch sur le thème "dans la cuisine" pour les matières allemandes dans les hôtels par Afifah (2024) avec l'objectif de créer des médias d'apprentissage pour les sujets allemands dans les hôtels sur le thème "dans la cuisine" à l'aide du logiciel Scratch.

Développement de supports d'apprentissage en ligne basés sur Scratch Sembiring & Elisa (2022). L'objectif de ce projet est de développer des supports d'apprentissage de l'anglais pour l'école professionnelle Bina Nusantara par Sembiring & Elisa (2022) avec l'objectif du développement qui est de développer des supports d'apprentissage de l'anglais pour les enfants et les adolescents SMK Bina Nusantara. Développement de supports d'apprentissage multimédia interactifs utilisant Scratch avec un modèle de pensée

computationnelle sur le matériel de trigonométrie de l'année scolaire X SMA Negeri 7 Mandau par Aulia (2021). Développement d'un média d'apprentissage en ligne basé sur Scratch sur le thème de la vibration par Amrullah (2015). L'objectif de cette recherche est de développer des supports d'apprentissage en ligne basés sur Scratch sur le thème de la vibration. Enseigner avec Scratch dans l'enseignement secondaire obligatoire par Colón (2016). L'objectif de cette étude était d'analyser l'impact de l'utilisation de Scratch sur un groupe d'élèves de l'enseignement secondaire obligatoire dans le cadre du développement d'une unité d'enseignement.

Kustandi & Darmawan (2020) affirment que les supports d'apprentissage peuvent clarifier la présentation des messages et des informations, générer une motivation d'apprentissage, surmonter les limites des sens, de l'espace et du temps et que les supports d'apprentissage peuvent fournir une expérience commune aux étudiants concernant les événements qui les entourent. Outre les avantages, les critères de sélection des supports d'apprentissage doivent également être pris en compte. Les critères de sélection de l'apprentissage sont les suivants :

1. En fonction des objectifs à atteindre.
2. Approprié pour soutenir le contenu des leçons qui sont des faits, des concepts, des principes ou des généralisations.
3. Pratiques, flexibles et durables.
4. L'enseignant sait l'utiliser.
5. Groupe cible.
6. Qualité technique

McManus (2019) explique en détail que Scratch est un langage de programmation adapté à la création de jeux, d'animations et d'histoires interactives visuellement riches. Le programme constitue une excellente introduction à la programmation pour les personnes de tous âges. Il est largement utilisé dans les écoles et les collèges. Selon l'auteur, Scratch constitue une introduction conviviale aux types de problèmes créatifs que les programmeurs résolvent en permanence.

Scratch ne coûte rien et peut être utilisé sur les ordinateurs et tablettes Windows, Mac et Linux. Scratch peut être téléchargé gratuitement à l'adresse suivante https://Scratch.mit.edu/Scratch_1.4/.

Selon Anne (2017), un texte de procédure est un texte qui contient des étapes ou des phases pour faire quelque chose, soit en réalisant une certaine activité, soit en fabriquant quelque chose qui est présenté de manière séquentielle. Un texte de procédure a une structure pour produire un texte.

Dans le texte de procédure, les élèves apprennent l'article défini, indéfini et partitif, ainsi que les phrases impératives. Voici l'explication de chacun de ces éléments. Les articles définis et indéfinis utilisés dans cette étude sont une tomate, un poisson, des tomates - la tomate, le poisson, les poissons. Les articles partitifs utilisés sont : de l'huile d'olive, de la viande, de la pâte, de l'eau, de la confiture, du poulet, du café, de la glace, du poivre, des œufs. L'alphabétisation est une tradition scolaire justifiée par le besoin d'alphabétisation ou d'amélioration de la langue écrite (Bastuji, 1977). Pour répondre à ces besoins d'alphabétisation, le chercheur complètera le jeu Scratch par des questions pratiques.

Selon Badalamenti (2014), il existe 6 types d'exercices de grammaire, à savoir (1) Les exercices de différenciation, d'identification, de classification et d'analyse. (2) Les exercices de répétition. (3) Les exercices d'appariement (4) Les exercices d'expansion. Exercices de transformation et de reformulation. (5) Les exercices de complétion de phrases. (6) Les exercices de grammaire. Utilisés dans cette étude sont l'appariement, la différenciation, l'identification, la classification et l'analyse, la répétition et l'achèvement des phrases.

LA METHODOLOGIE

Dans cette étude, la méthode utilisée est la recherche et le développement avec un modèle de développement de niveau 1. Il comporte

cinq étapes : potentiel et problèmes, collecte de données, conception du produit, validation de la conception et révision de la conception. L'étape du potentiel et des problèmes montre l'objectif du développement, l'étape de la collecte des données indique les résultats des questionnaires et des observations, l'élaboration de la conception du produit montre le développement de ce produit basé sur la programmation Scratch, tandis que la validation de la conception et la révision de la conception montrent que le produit a été développé avec succès et qu'il est en cours d'amélioration. Avec le modèle de développement de niveau 1, cette recherche peut être menée de manière ciblée pour réaliser le développement de jeux de texte procédural conformément aux résultats d'apprentissage du français qui peuvent susciter l'intérêt des élèves pour l'apprentissage du français.

Le lieu de recherche de cette étude est SMA Kesatrian 1 Semarang sur la route Pamularsih No. 116 Kel. Gisikdrono, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang. Avec les sujets de recherche des élèves de la classe XII Langue et culture SMA Kesatrian 1 Semarang. Ainsi, cette recherche contribuera au développement des médias éducatifs dans l'apprentissage du français au niveau secondaire.

Dans un premier temps, on a constaté le potentiel et les problèmes qui existent dans l'apprentissage du français, à savoir que les manuels utilisés sont moins attrayants en termes d'apparence. Lorsque les étudiants étudient le matériel du texte de procédure, on a également constaté que les étudiants ont des difficultés à comprendre l'utilisation l'article défini, indéfini et partitif, ainsi que la conjugaison des verbes impératifs. En effet, le manuel ne contient aucune explication sur les articles défini et indéfini, ni sur la conjugaison des verbes à la forme impérative, dont les étudiants ont besoin pour acquérir les compétences de base dans le texte de procédure. Par conséquent, l'utilisation de supports d'apprentissage en français

intéressants pour les étudiants est nécessaire afin de présenter un apprentissage interactif et de simplifier les concepts qui sont difficiles à comprendre, de sorte que les étudiants sont aidés à mémoriser l'information et à mieux comprendre le matériel. On développe des supports d'apprentissage sous forme de jeux avec Scratch pour l'apprentissage du français, en particulier pour expliquer la structure des articles défini, indéfini et partitif, ainsi que la conjugaison des verbes à la forme Impératif dans les textes procéduraux. Le développement de la structure des textes français est basé sur les compétences de base du matériel à atteindre, à savoir la reformulation et la production (texte procédure) sous forme de recettes de cuisine et de manuels, courts et simples, avec une attention particulière aux fonctions sociales, à la structure du texte et aux éléments linguistiques. Au cours de cette étape, on a utilisé des techniques de collecte de données telles que l'observation et les questionnaires. Les questionnaires ont été administrés à des enseignants de français et à des élèves de XII Langue et culture SMA Kesatrian 1 Semarang. Le questionnaire utilise un instrument avec une échelle de mesure, à savoir l'échelle de Likert. Le questionnaire utilisé est un instrument de mesure des besoins des produits en matière d'utilisation des médias éducatifs, avec le type de réponse utilisé, à savoir le croisement de lettres dans le choix souhaité (choix multiple). Chaque instrument contient des points sur des aspects liés aux supports d'apprentissage à développer. Le produit qui en résulte se présente sous la forme d'un jeu Scratch pour l'apprentissage du texte de procédure, qui a été adapté au programme d'études, aux plans de cours de la classe et aux plans de cours. XII SMA Kesatrian 1 Semarang et du matériel de texte procédural de niveau secondaire avec des graphiques du concept de conception médiatique obtenus et créés à partir de Canva et Scratch.

La validation est effectuée par des validateurs qui évaluent la conception, afin d'identifier les faiblesses et les lacunes.

LA DISCUSSION

Les résultats de l'analyse des besoins des enseignants et des étudiants pour le développement de la programmation Scratch. Les besoins initiaux en matière de développement de jeux avec le langage de programmation Scratch pour l'apprentissage des textes procéduraux français au niveau secondaire ont été évalués à l'aide de la technique du questionnaire. Les questionnaires sont destinés aux professeurs de lycée qui enseignent les matières françaises et aux lycéens de la classe XII qui apprennent le français. Le questionnaire distribué par les chercheurs est un questionnaire sur les besoins en matière de développement de jeux avec le langage de programmation Scratch pour l'apprentissage de textes procéduraux en français au niveau secondaire. Le questionnaire a été distribué le 25 janvier 2024 de 12 h 10 à 13 h 00 à SMA Kesatrian 1 Semarang, avec 14 étudiants et 1 professeur de français comme répondants. Les résultats de la distribution du questionnaire montrent que 93% des personnes interrogées ont besoin de supports d'apprentissage conformes aux compétences de base du matériel et que 100% des personnes interrogées sont intéressées par des supports d'apprentissage basés sur la technologie. Lorsque le processus de développement du produit a commencé, on a recueilli des données en menant une étude documentaire pour examiner les théories nécessaires au développement de jeux avec le langage de programmation Scratch. En outre, on a distribué des questionnaires aux enseignants et aux étudiants de français. Sur la base des résultats de l'analyse des besoins des enseignants et des élèves, une conception a été élaborée pour servir de ligne directrice au développement de jeux Scratch pour l'apprentissage des textes procéduraux en français au niveau du lycée. Les lignes directrices de la conception sont les suivantes :

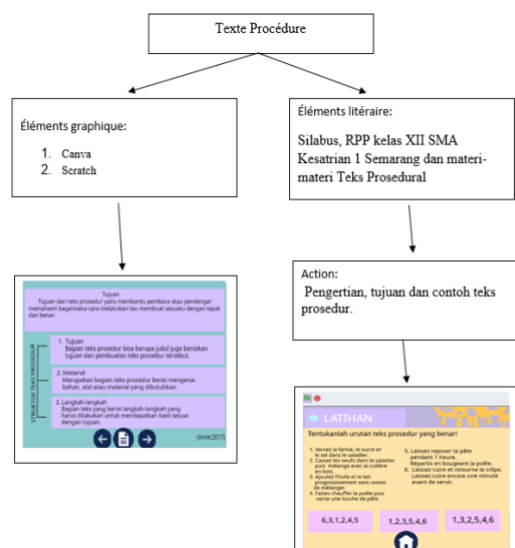


Figure 1. La conception des médias

Les étapes du développement d'un produit comprennent 6 étapes, à savoir : 1) conceptualisation du matériel et des exercices, 2). Création de l'arrière-plan et des icônes, 3) Téléchargement de l'arrière-plan et des icônes et codage dans Scratch, 4). Rédaction du matériel et des exercices et codage dans Scratch, 5). Sonorisation et ajustement du son pour les matériaux et codage en Scratch, 6). Sauvegarde et téléchargement public du jeu.

La validation de la conception du produit est effectuée afin de savoir quels éléments sont moins appropriés dans le média à développer. La validation de la faisabilité du produit a été effectuée par un enseignant expert en langue française, à savoir Neli Purwani, S.Pd, M.A. Les révisions ont été effectuées à trois reprises, avec un affichage des changements du produit avant et après la révision :

1. Remplacement de la couleur blanche par la couleur noire pour la police de caractères, car l'utilisation du blanc rend le matériel moins lisible.

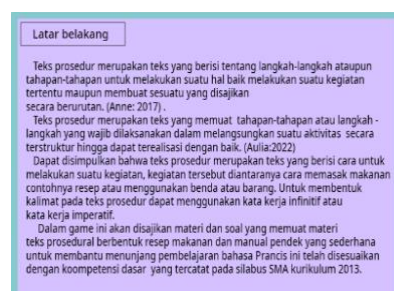


Figure 2. Après avoir révisé

2. L'utilisation et la sélection de figures moins pertinentes ont été remplacées par des images plus pertinentes.

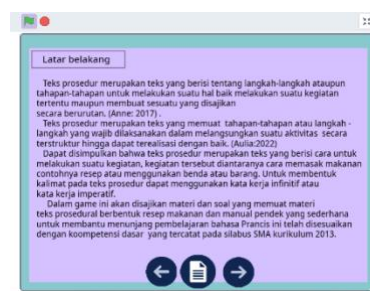


Figure 3. Après avoir révisé

3. Remplacer les images de gâteaux et de personnages, moins pertinentes et plus orientées vers la nourriture américaine et japonaise que vers la nourriture française, par des images conformes au matériel décrit, à savoir un texte de procédure alimentaire sous la forme d'un gâteau au chocolat et d'une crêpe et un texte de procédure manuelle, à savoir l'utilisation d'une machine à laver.



Figure 4. Après avoir révisé

4. Ajouter une explication ou une orientation de la compréhension initiale du contenu du matériel objectif conformément au programme d'études qui contient des orientations concernant le contenu du matériel et l'inclusion de sources afin que les utilisateurs

connaissent la source de la littérature originale.

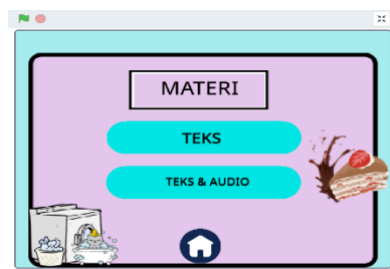


Figure 5. Après avoir révisé

5. Corriger l'orthographe du mot "coupe" pour le remplacer par "soupe" et remplacer le mot en fonction du niveau d'apprentissage, à savoir dans la phrase "3 pots de yaourt de farine" par "300 grammes de farine".



Figure 6. Après avoir révisé

6. Remplacer le mot "pétrissage" qui est un nom masculin par le verbe "pétrir" à l'infinitif.



Figure 7. Après avoir révisé

7. Remplacez le mot "conjugaison" par "connecteur temporel" et classez les exemples d'activités ou de manières et de connecteur temporel de façon qu'ils correspondent à la logique d'occurrence.

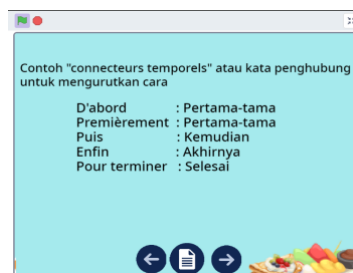


Figure 8. Après avoir révisé

8. Transformer les exemples d'adverbes de manière dans le matériel pour qu'ils deviennent des exemples de mots compréhensibles.



Figure 9. Après avoir révisé

9. Ajout d'exercices structurés sur les articles partitifs pour mesurer la compréhension des concepts de base et améliorer les compétences linguistiques.



Figure 10. Après avoir révisé

10. Modifier l'exercice pour qu'il puisse entraîner les étudiants à déterminer les mots à l'impératif, c'est-à-dire qu'initialement la forme de la question est des mots à l'impératif et les choix de réponses sont sous forme d'images pour devenir une question en forme d'image avec des choix de réponses sous forme de mots à l'impératif.



Figure 11. Après avoir révisé

11. Amélioration du développement du jeu Scratch questions pratiques en augmentant le nombre de questions de 20 à 35 avec des questions à choix multiples pour permettre aux enseignants de se faire une idée plus précise des capacités des élèves.

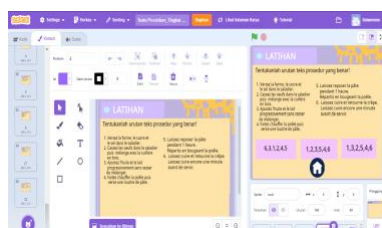


Figure 12. Après avoir révisé

12. Remplacer le mot « imprime » qui signifie imprimer par le mot » former » qui signifie former.



Figure 13. Après avoir révisé

13. Corriger certaines phrases qui utilisent encore l'infinitif et la conjugaison de tu pour conjuguer vous.



Figure 14. Après avoir révisé

14. Corrigez la conjugaison de « mettre » de « Mettez » à la conjugaison correcte de « Mettez »



Figure 15. Après avoir révisé

LA CONCLUSION

Sur la base des résultats qui ont été discutés dans le chapitre précédent, voici les conclusions obtenues : les répondants ont besoin de supports d'apprentissage conformes aux compétences de base du matériel, les répondants ont également besoin de supports d'apprentissage conformes à la réalisation d'actes de langage, les répondants s'intéressent aux supports d'apprentissage fondés sur la technologie. Le processus de développement d'un jeu Scratch commence par la première étape, à savoir la création de concepts et d'exercices. La deuxième étape consiste à créer des arrière-plans et des icônes. La troisième étape consiste à télécharger les arrière-plans et les icônes et le codage dans Scratch. La quatrième étape est la rédaction des matériaux et des exercices et le codage dans Scratch. La cinquième étape consiste à écrire le matériel et les exercices et à les coder en Scratch. La sixième étape consiste à compléter le son et à l'ajuster au matériel et à le coder en Scratch. La septième étape est le téléchargement public du jeu. La recherche sur le développement a permis de produire un jeu Scratch pour l'apprentissage du texte procédural en français au niveau du lycée. Le média développé est un média numérique accessible via un smartphone ou un PC et contient du matériel et des exercices d'apprentissage pour le texte procédural en français au niveau du lycée.

BIBLIOGRAPHIES

- Ade Novita Sari, N. (2020). *Cara Mudah Memahami Teks Prosedur*. Bogor: Guepedia.
- Afifah, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BANTUAN. *JII: JURNAL INTELEK INSAN CINDEKIA*, 1502.
- Afriani, T. (. (2022). *Membuat game scratch pertamaku*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Amrullah, S. N. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE*. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Anne, D. (2017). *Salut Cava! 1*. Jakarta: LAZUARDI.
- Aulia, A. (2022). *Teks Prosedur dan Teks Eksposisi*. Bogor: Guepedia.com.
- AULIA, S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS*. Perpustakaan Universitas Islam Riau.
- Badalamenti, R. L. (2014). Les exercices de grammaire de Grevisse. Analyse des sur la grammaire française de M. Grevisse. *Documents pour l'histoire du français langue étrangère ou seconde*, (52), 165-180.
- Bastuji, J. (1977). *Pourquoi des exercices de grammaire ?* Langue française.
- Darmawan, C. K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kadir, A. d. (2021.). *Bermain Program & Robot menggunakan Sceratch*. Yogyakarta: Penerbit Andi .
- McManus, S. (2019). *Scratch Programming in Easy Steps*. Warwickshire: In Easy Steps.
- Romo, A. O.-C. (2016). Teaching with Scratch. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* , 67-70.
- Scratch, Y. (2023, September 08). *Scratch*. Récupéré sur Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
- Sembiring, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Scratch. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris*, 201.