

UTILISATION DU MEDIA PREZI DANS L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS

¹ Zulherman, ² Anisah Rizky Atikah

^{1,2} Universitas Negeri Medan – Indonésie

 ¹ zulhermanghani@yahoo.com

RÉSUMÉ. L'Indonésie est l'un des pays qui participe à l'accomplissement de l'apprentissage du français en tant que langue étrangère, soit au lycée ou au collège. Connu sous le nom *FLE (français langue étrangère)*, le français a quatre compétences linguistiques ; ce sont la réception orale, la production orale, la réception écrite, et la production écrite. La présentation est une méthode efficace utilisée pour présenter le matériel de toutes ces quatre compétences. En général, les applications utilisées comme le média de présentation sont des applications classiques avec le design moins attrayant, donc, ils ne suscitent pas l'intérêt et la motivation des étudiants. *Prezi* est un média de présentation intéressant pour les étudiants en tant que média d'enseignement basé de la technologie de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE).

Mots-clés : *Apprentissage du français, Média d'enseignement, Prezi, TICE*

INTRODUCTION

Au cours du temps, l'apprentissage des langues se développe grâce à la mondialisation. Ce développement inclut la méthode, le model, la technique ou bien le média d'apprentissage. Malgré le développement, beaucoup d'enseignants des langues appliquent et utilisent encore la méthode et le média conventionnel notamment dans l'enseignement des langues étrangères, en l'occurrence le français.

L'Indonésie est l'un des pays qui participe à l'accomplissement de l'apprentissage du français dans son programme d'études en tant que langue étrangère, soit au lycée soit au collège. Dans l'enseignement du français, le terme connu est le *FLE (français langue étrangère)*. Le *FLE* est la langue française lorsqu'elle est enseignée à des non francophones, dans un but culturel, professionnel ou touristique. Il y a quatre compétences linguistiques à maîtriser par les apprenants du français; ce sont la réception orale, la production orale, la réception écrite et la production écrite. Toutefois, en réalité il y a beaucoup d'apprenants qui se sentent en difficulté de maîtriser ces quatre compétences en français.

Normalement, les apprenants éprouvent des difficultés à fournir leurs idées, leurs pensées et leurs idées en français. En outre, la manque de variation du média peut être l'un des problèmes provoquant la difficulté chez les étudiants pour avoir l'aisance dans la maîtrise du français. Par conséquent, la disponibilité du média alternatif est nécessaire pour augmenter la puissance de l'imagination, la compréhension orale, le vocabulaire et la structure de la phrase des apprenants.

Le média *Prezi* peut être une bonne solution pour résoudre le problème des apprenants du français. Ce média permet aux enseignants de créer des matériaux d'apprentissage sous la forme d'une présentation attrayante grâce à la combinaison de graphiques, du texte, de l'audio, de la vidéo et de l'animation. Les fonctions de zoom et de mouvement étant tenues par ce multimédia peuvent rendre des présentations plus vivantes et peut être dispensé sous forme d'une histoire. En profitant des avantages possédés de ce multimédia, la motivation des apprenants serait soulevée de sorte que la réalisation de l'apprentissage des compétences en français augmente.

DEFINITION DU MEDIA D'ENSEIGNEMENT

L'apprentissage est un processus complexe qui se produit tout au long de la vie d'une personne. Ce processus se fait à cause de son interaction avec son environnement. Si le processus de l'apprentissage a lieu sur l'institution formelle, l'interaction de l'apprentissage comprend la relation entre des apprenants, des enseignants, du matériel pédagogique, des ressources d'apprentissage, des fonctionnaires et des équipements de l'institution. L'un des signes que l'apprentissage aurait donné l'impact positif dans la personnalité d'une personne est des changements dans son comportement grâce à la progression dans leur niveau de connaissances, de compétences ou d'attitudes.

Le développement de la science et de la technologie stimule les efforts pour faire des innovations dans le processus de l'apprentissage. Il faut que les enseignants soient capables d'utiliser et profiter les équipements en tant que média de l'enseignement pour progresser leur qualité de l'enseignement. Pour cela, les enseignants doivent avoir une bonne connaissance et compréhension sur le média d'enseignement.

A medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and receiver. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computers, and instructors. These are considered instructional media when they carry messages with an instructional purpose. The purpose of media is to facilitate communication. (Heinich, Molenda, Russel, et Smaldino, 2002, p.9)

Selon Heinich, «médium» ou «media» est le canal de communication. Dérivé du latin qui signifie «entre», le terme se réfère à tout ce qui porte l'information entre la source et le récepteur. Il inclut la vidéo, la télévision, des diagrammes, des documents imprimés, des ordinateurs et des instructeurs. Ceux-ci sont considérés comme les supports pédagogiques quand ils portent des messages dans un but pédagogique. Le but des médias est de faciliter la communication.

Dans la même voie, Arsyad (2010, p.3) a déclaré que le mot «médias» vient du latin «medius», qui signifie littéralement «milieu», «intermédiaire» ou «introduction». Gerlach & Ely dans Arsyad (2010, p. 3) affirment que, globalement, le média est les humains, les matériels, et les événements qui établissent les conditions qui permettent les apprenants d'acquérir des connaissances, des compétences ou des attitudes. En se fondant sur cette définition, les enseignants, les manuels scolaires, et l'environnement de l'apprentissage sont inclus en tant que médias de l'apprentissage. Plus précisément, la notion de médias dans l'enseignement et l'apprentissage tend à être interprétée comme des outils graphiques, photographiques, ou électroniques pour capturer, traiter et reconstruire l'information visuelle ou verbale.

Gagne et Briggs dans Arsyad (2010, p. 4) ont dit implicitement que les supports pédagogiques comprennent les outils qui sont utilisés physiquement pour informer des matériels de l'apprentissage comme des livres, des magnétophones, des cassettes, des caméras vidéo, des enregistreurs vidéo, des films, des diapositives, des photographies, des images, des graphiques, des télévisions et des ordinateurs. Autrement dit, le média est une composante des ressources d'apprentissage ou le véhicule physique contenant du matériel didactique dans l'environnement des élèves qui peuvent les stimuler à apprendre.

En se fondant sur les définitions du média ci-dessus, le média est un moyen de supports pédagogiques ayant pour but de transmettre les messages pédagogiques dans l'environnement des élèves qui peuvent les stimuler à apprendre. Ces moyens soient les enseignants; les outils comme les manuels scolaires, les images, les diapositives, la télévision, les ordinateurs, etc.

CARACTERISTIQUES DU MEDIA D'ENSEIGNEMENT

Selon Gerlach et Elly dans Arsyad (2010, p.12), il y a trois caractéristiques du média d'enseignement; ce sont (1) la propriété fixative, (2) la propriété manipulatrice, et (3) la propriété distributive. La propriété fixative décrit la capacité des médias d'enregistrer, sauvegarder, préserver et reconstruire un événement ou un objet. Les médias peuvent montrer une séquence de l'événement ou de l'objet se produisant dans un moment et les transportent n'importe quel moment. La propriété manipulatrice décrit la capacité des médias de transformer. Donc, l'événement prenant plusieurs jours peut être présenté justement dans quelques minutes en utilisant la technique *time-lapse recording*. Ensuite, la propriété distributive permet un objet ou un événement à être transporté par l'espace et aussi dans le même temps; il est présenté aux plusieurs étudiants stimulés par la même expérience sur cet événement.

FONCTION DU MEDIA D'ENSEIGNEMENT

Levie&Lentz dans Arsyad (2010, p.16) ont déclaré quatre fonctions du média d'enseignement, surtout le média visuel, ce sont (1) la fonction attentionnelle, (2) la fonction affective, (3) la fonction cognitive, et (4) la fonction compensatoire. La fonction attentionnelle du média visuel est pour tirer et diriger l'attention des étudiants de se concentrer sur le contenu des sujets liés à la signification visuelle présentée ou accompagnant le texte des sujets. Le média visuel peut être une bonne solution pour les étudiants qui ne sont pas intéressés aux matériels du cours.

La fonction affective du média visuel peut se voir par le niveau de jouissance des étudiants quand ils apprennent un texte illustré. Des images ou symboles visuels peuvent susciter leurs émotions et attitudes. La fonction cognitive du média visuel se voit par les résultats des recherches révélant qu'un symbole visuel ou une image facilitent la réalisation de l'objectif pour comprendre et se rappeler des informations ou des messages contenus dans les images. La fonction compensatoire du média de l'enseignement se voit du résultat de recherche montrant que le média visuel donnant un contexte peut aider les étudiants ayant du mal à lire à réorganiser des informations du texte et en en rappelant. Selon Kemp & Dayton dans Arsyad (2010: 19), les médias d'apprentissage peuvent remplir trois fonctions principales des médias quand il est utilisé pour les individus, des groupes ou des groupes d'auditeurs en grande quantité, ce sont pour (1) motiver l'intérêt ou l'action, (2) présenter l'information, (3) donner l'instruction.

Dans le but de motiver, le média d'enseignement peut être réalisé en utilisant la technique de jeu de rôle ou de divertissement. Le résultat attendu est la croissance de l'intérêt et la stimulation des étudiants ou des auditeurs à agir (avoir la responsabilité, servir volontairement, pouvoir contribuer). L'atteint de cet objectif influencerait l'attitude, la note, et l'émotion.

Dans le but d'informer, le média d'enseignement peut être utilisé dans le cadre de la présentation de l'information devant un groupe des étudiants. Le contenu et la forme de la présentation sont très généraux, ont la fonction en tant qu'intermédiaire, le résumé du rapport, ou la connaissance sur l'arrière plan.

Dans le but d'instruire, le média d'enseignement se fonctionne quand les informations portées par le média arrivent à diriger les étudiants à enrôler mentalement ou agir activement de sorte que l'apprentissage peut avoir lieu. Les matériels du cours doivent être arrangés systématiquement et psychologiquement en vue du côté des principes de l'apprentissage pour que les instructions de l'apprentissage soient effectives. Le média d'enseignement doit arriver à donner les expériences intéressantes et répondre aux besoins des étudiants.

En se fondant sur son rôle dans l'apprentissage, les médias peuvent servir de nombreux rôles. Généralement, la présence des enseignants déterminerait la continuation

de l'instruction, mais le rôle du média influence beaucoup son effectivité. Selon Heinich (2002: 11) il y a quelques rôles du média, ce sont (1) l'instruction d'instructeur-dirigé, (2) l'instruction d'instructeur indépendant, (3) le portefeuille du média, (4) l'enseignement thématique, (5) l'enseignement à distance, (6) l'éducation pour les élèves en difficulté.

L'utilisation des médias la plus courante dans une situation d'enseignement est des supports supplémentaires de l'instructeur « en direct » dans la classe. Certainement, les supports pédagogiques bien conçus peuvent améliorer et promouvoir l'apprentissage et appuyer l'enseignement sur la base des enseignants, mais leur efficacité dépend de l'instructeur. Autrement dit, les médias ne prennent que le rôle en tant que supports pédagogiques aidant la performance de l'enseignement des enseignants.

Ensuite, le média peut être utilisé effectivement dans les situations d'éducation formelle où l'enseignant n'est pas disponible ou enseigne des autres étudiants. Le média est souvent conditionné pour ces objectifs : les objectifs énumérés, l'orientation dans l'atteinte des objectifs donnée, les matériaux assemblés, et le guide de l'auto-évaluation fourni. Cela a la relation très proche avec l'apprentissage coopératif où les étudiants travaillent sur la base de l'auto-instruction. Dans ce cas là, les médias peuvent aider les enseignants à devenir des gestionnaires créatifs de l'expérience d'apprentissage au lieu de simplement les distributeurs d'informations.

Le média peut prendre le rôle en tant que portefeuille. Le portefeuille est une collection de travaux des étudiants illustrant le progrès de l'enseignement sur une période de temps. Les portefeuilles comprennent souvent des artefacts tels que des livres d'étudiants-produits illustrés, des vidéos et des présentations audiovisuelles. Pour l'enseignement thématique, beaucoup d'enseignants sont en train d'organiser leur enseignement autour de thème ou ancrés. Les enseignants du primaire, en particulier, intègrent le contenu et les compétences de nombreux sujets. Au niveau secondaire, des équipes d'enseignants de différents domaines de contenu travaillent ensemble pour montrer le chevauchement de leur contenu des cours.

L'enseignement à distance est une approche se développant rapidement à l'enseignement dans le monde entier. Cette approche a été largement utilisée par des entreprises, des industries et des organisations médicales. Les individus travaillant dans ce domaine sont trop occupés à participer à l'éducation en classe. Des établissements d'enseignement ont eu recours à l'enseignement à distance pour atteindre un public plus diversifié et géographiquement dispersé n'ayant pas l'accès à l'enseignement traditionnel en classe. La contribution du média dans ce type d'enseignement est très grande. La caractéristique distinctive de l'enseignement à distance est la séparation de l'équipe pédagogique et les étudiants au cours du processus d'apprentissage. En conséquence, le contenu du cours doit être livré par les médias d'enseignement.

Le média aussi prend le rôle important dans l'éducation pour les élèves en difficulté. Le média peut contribuer énormément à un enseignement efficace de tous les élèves et peut les aider à atteindre à leur plus haut potentiel. Les étudiants ayant une déficience auditive, aveugles ou malvoyants ont besoin de différents types de matériaux d'apprentissage.

METHODE UTILISEE DANS L'ENSEIGNEMENT

Les méthodes d'enseignement ont été décrits traditionnellement comme des «formes de présentation», tels que des conférences et des discussions. Les méthodes sont les procédures d'instruction choisis pour aider les apprenants à atteindre les objectifs ou à internaliser le contenu ou message, tandis que les médias sont porteurs d'informations entre une source et un récepteur. Selon Heinich et al. (2002, p.16), il y a dix catégories de méthodes, ce sont ; (1) la présentation, (2) la démonstration, (3) la discussion, (4) *drill-and-*

practice, (5) tutoriel, (6) l'apprentissage coopératif, (7) le jeu, (8) la simulation, (9) la découverte, (10) la résolution de problème.

La présentation est une communication unidirectionnelle contrôlée par la source comme un manuel, une cassette audio, une cassette vidéo, un film, un instructeur, etc. sans intervention immédiate ou à l'interaction avec les élèves. Pour la méthode de démonstration, les apprenants voient un exemple réel de la compétence ou de la procédure à apprendre. La démonstration pourrait être enregistrée par le canal des médiastels que la vidéo. Si une interaction bidirectionnelle ou de la pratique de l'apprenant avec rétroaction est souhaitée, un instructeur ou un tuteur est nécessaire.

La méthode de discussion implique l'échange d'idées et d'opinions entre les élèves ou entre les élèves et l'enseignant. Il peut être utilisé à tout stade du processus de l'apprentissage, et en petits ou grands groupes. Il est un moyen utile d'évaluer les connaissances, les compétences et les attitudes d'un groupe d'étudiants avant de finaliser des objectifs d'enseignement, en particulier si elle est un groupe de l'instructeur n'ayant jamais enseigné auparavant. Dans ce contexte, la discussion peut aider l'instructeur à établir le type de rapport avec et au sein du groupe qui favorise l'apprentissage collaboratif et coopératif.

Dans la méthode *drill-and-practice*, les apprenants sont conduits à travers une série d'exercices pratiques visant à augmenter la maîtrise d'une nouvelle compétence ou pour rafraîchir les connaissances existantes. Cette méthode est utilisée couramment pour des tâches tels que l'étude des faits mathématiques, de l'apprentissage d'une langue étrangère, et de la construction d'un vocabulaire.

Ensuite, dans la méthode de tutoriel, un tuteur peut avoir une forme en tant que personne, des logiciels ou des documents imprimés spéciaux pouvant présenter le contenu, poser une question ou un problème, demander la réponse d'un apprenant, analyser la réponse, fournir la rétroaction appropriée et la pratique jusqu'à ce que l'apprenant démontre un niveau prédéterminé de compétence. Le tutoriel est fréquemment utilisé pour enseigner des compétences de base telles que la lecture et l'arithmétique.

Selon Slavin dans Heinich (2002, p.18), dans la méthode d'apprentissage coopératif, les élèves apprennent les uns des autres quand ils travaillent sur des projets en tant qu'équipe. Les apprenants peuvent apprendre en coopération non seulement en discutant de textes et voyant des médias, mais aussi en produisant le média. Par exemple, la conception et la production d'une vidéo ou d'une série de diapositives comme un projet de programme présentent une opportunité pour l'apprentissage coopératif.

Des jeux fournissent un environnement ludique dans lequel les apprenants suivent des règles prescrites en tant que leurs efforts pour atteindre l'objectif. Cette méthode est une technique très motivante, surtout pour des contextes fastidieux et répétitifs. Les jeux exigent souvent les apprenants à utiliser les compétences de résolution de problèmes ou démontrent la maîtrise du contenu spécifique exigeant un haut degré de précision et d'efficacité.

La simulation implique les apprenants pour faire face à une version réduite d'une situation réelle. Elle permet la pratique réaliste sans les frais ou les risques autrement. La simulation peut impliquer le dialogue du participant, la manipulation des matériaux et de l'équipement, ou l'interaction avec un ordinateur.

La méthode de découverte présente des problèmes à résoudre par l'essai et l'erreur. Le but de cette méthode est de favoriser une meilleure compréhension du contenu. Les règles ou les procédures découvertes par les apprenants peuvent être dérivées de l'expérience précédente, sur la base des informations dans les livres de référence, ou stockés dans une base de données informatiques. L'apprentissage de découverte peut également aider les

élèves à chercher les informations souhaitées pour savoir le sujet d'intérêt particulier pour eux.

La résolution de problèmes consiste à placer les étudiants dans le rôle actif d'être confronté à un nouveau problème situé dans le monde réel. Les élèves commencent avec une connaissance limitée, mais ils développent, expliquent et défendent une solution ou une position sur le problème grâce à la collaboration et la consultation. Elle utilise des matériaux basés sur la réalité et des matériaux axés sur des problèmes étant souvent présentés par les médias.

CRITERE DU CHOIX DU MEDIA D'ENSEIGNEMENT

Selon Locatis et Atkinson (1984, p. 63) il y a certaines choses à considérer pour choisir des supports pédagogiques, tels que (1) la détermination des buts et des objectifs pédagogiques, (2) la façon de réalisation des buts et des objectives pédagogiques, (3) la disponibilité du média, (4) la détermination du niveau de difficulté d'utilisation des médias, (4) les compromis acceptables dans les coûts et les avantages, (5) l'exigence d'équipements et d'installations.

Premièrement, avant de choisir le média, la première façon nécessaire à faire est de déterminer les buts et les objectifs pédagogiques. Le processus de sélection ne peut pas commencer jusqu'à ce que les buts et les objectifs pédagogiques aient été énoncés. Puis, considérer tous les médias et les méthodes possibles sans tenir compte de contraintes telles que le temps, le coût ou la disponibilité. Ensuite, il faut estimer quel média étant disponible pour aider les enseignants à atteindre les buts et les objectives pédagogiques. Une source évidente serait des collègues ayant enseigné les buts et les objectifs similaires. Les instructeurs et les apprenants ont quantités variables de compétence et d'expérience avec les différentes formes de médias. Il est important de prendre ces facteurs en considération lors de la sélection des médias, car ils peuvent avoir un impact important sur le succès de l'apprenant. La flexibilité est souvent un critère important dans le choix des médias. Il peut être important de choisir les médias pouvant être utilisés avec de grands ou de petits groupes et avec des personnes dans des situations d'apprentissage indépendants.

Pour choisir le matériel pédagogique, il y a quelques critères à être respectés, ce sont (1) pertinence pédagogique, (2) sécurité, (3) compatibilité, (4) facilité d'utilisation, (5) durabilité et fiabilité, (6) pièces et service, et (7) coût.

MULTIMEDIA PREZI DANS L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS APPLICATION DU MULTIMEDIA PREZI DANS L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS

Le multimédia est l'un des moyens utilisés souvent dans l'apprentissage. Selon Law dans Sutrisno (2011, p.57), "*Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan multimedia, internet atau web yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menggantikan media yang lainnya*". Autrement dit, les technologies de l'information et la communication (TICE) est un multimédia, un internet ou un site web pouvant être utilisé en tant qu'intermédiaire pour remplacer les autres médias.

Ensuite, selon Sutrisno (2011, p.58) "*TIK dapat dimaknai sebagai alat komunikasi, pendukung informasi, pemroses informasi serta penyebaran informasi yang lebih cepat dan akurat bagi penggunaannya*" [Les TICE peuvent être pris en tant que moyen de communication qui soutien l'information, traitant d'informations, et diffusion de l'information étant plus rapides et plus précises pour les utilisateurs].

Il y a plusieurs raisons pour lesquelles les TICE doit être intégrées dans l'apprentissage. Pour la première raison, Sutrisno (2011, p.60) déclare que la présence des TICE a conduit à un changement de paradigme de l'enseignement ayant initialement

centré sur les enseignants devenant l'enseignement centré sur les apprenants. Dans ce cas-là, les enseignants peuvent être considérés comme facilitateurs et catalyseurs. Les TICE n'ont que la fonction comme le support pédagogique. La deuxième raison, le modèle d'apprentissage des TIC est intégré à un modèle d'apprentissage actif et collaboratif. La troisième raison, selon Warschaner dans Sutrisno (2011, p. 60), les TICE peuvent augmenter la motivation, la compétence, la structure de pensée et de communication électronique, et le dynamisme dans l'apprentissage.

L'un des multimédias pouvant être utilisé dans l'apprentissage est le média *Prezi*. *Multimedia Prezi* est un logiciel pour les présentations sur ordinateur. Harris (2010, p. 27) dit que *Prezi can make arguments seem to flow from one object to the next as the educational objects track across the screen. It is possible to reverse them flow and go back, and to indicate a diversion or aside. Different perspectives can be visually depicted as viewers see an object first one way then, as the display rotates, literally from a different point of view.* Autrement dit, *Prezi* peut rendre des arguments passer d'un objet à l'autre tel qu'il apparaît sur l'écran. Cela nous permet d'inverser le sens de l'explication et de revenir aux explications précédentes. Des perspectives différentes peuvent être affichées quand le public voit un objet à partir de directions différentes.

Selon Diamond (2010, p.10), *Prezi* se décrit comme un outil de narration numérique. Il utilise le contenu pour créer une ligne d'histoire. Avec *Prezi*, l'organisation de la matière ne dicte pas un processus particulier. *Prezi* aide ses utilisateurs à présenter une histoire persuasive pouvant changer la pensée des gens.

Leimbach (dans Nicole, 2011, p. 8) dit que *The advantages of Prezi, mainly from a teaching standpoint. It's easy to put in small amounts of text and more difficult to enlarge the boxes to add too much text. This encourages students to use bullet rather than paragraphs.* [l'avantage de l'utilisation de *Prezi*, en particulier dans le domaine de l'enseignement, est facile de placer un texte court et difficile à agrandir la boîte pour ajouter du texte en grandes quantités. Il encourage les élèves à utiliser les points importants que faire des paragraphes].

Selon Tarr (dans Embi, 2011, p.129), les avantages du multimédia *Prezi* sont : (1) il a plus de facteurs que les autres diapositives, (2) il ne nécessite pas de passer d'une diapositive à l'autre. Une présentation *Prezi* n'a besoin qu'une diapositive, (3) il est facile à combiner des images, des sons et de la vidéo dans une seule vue, (4) il est très facile à utiliser.

Leberecht (dans Nicole, 2011, p. 8) déclare que

there have even been issues with the over-use of Prezi's zooming capabilities, creating distraction and confusion for the audience. Jumping from one item to another and zooming in and out all over the place can become dizzying and ultimately take away from the overall message one is trying to present. Prezi offers new ways to look at ideas, or perhaps it's just a new method of an old way of looking at ideas. Prezi forces to think about the relationship between the ideas intended to present.

Autrement dit, l'utilisation excessive de la fonction de zoom sur *Prezi* peut causer des perturbations et de la confusion pour le public. Le glissement d'un élément à un autre élément et l'utilisation de zoom avant et zoom arrière dans des nombreuses parties peut être déroutant et, finalement, le message n'est pas transmis. *Prezi* offre une nouvelle façon de regarder l'idée, ou peut-être *Prezi* est une nouvelle façon de la vieille façon de regarder l'idée. *Prezi* nous encourage à réfléchir à la relation entre les idées présentées.

Dans l'enseignement, les langues sont généralement enseignées et évaluées selon «quatre compétences» : écouter, parler, lire et écrire. L'écouter et la lecture sont connues comme des compétences «réceptives», alors que l'expression orale et l'écrit sont connus comme des compétences «productives». Tous les apprenants en langue devront développer leurs compétences dans chacun de ces domaines, et les cours de langue doivent intégrer des activités liées à toutes ces compétences.

La présentation est une méthode la plus utilisée dans l'enseignement de la langue étrangère, dans cette occasion, le français, grâce à son efficacité dans la transmission du message aux apprenants. Le multimédia *Prezi* est un média récent de présentation capable de soutenir les apprenants du français pour atteindre ces quatre compétences linguistiques, considéré du point de vue des fonctions et des avantages. Pour la compétence de la compréhension orale, ce média est convenable à utiliser grâce à sa facilité à combiner des images, des sons et de la vidéo dans une seule vue. Ensuite, en utilisant le média *Prezi*, les étudiants peuvent saisir les idées et les remettre à créer un nouveau paradigme. Elle facilite également la croissance de discussion et de nouvelles idées. Ces avantages aident beaucoup les étudiants à maîtriser la compétence de la compréhension écrite, la production écrite et la production orale.

UTILISATION DU MULTIMEDIA PREZI

Le multimédia *Prezi* peut être consulté sur le site www.prezi.com. A l'entrée du site, des utilisateurs vont sélectionner l'un de deux types de comptes étant convenable aux besoins; le compte pour l'usage individuel et éducatif ou pour les équipes en entreprise. Pour des enseignants, il serait mieux de choisir le premier. Avant de s'inscrire, les utilisateurs doivent choisir les types de comptes ; soit payant ou public. Les comptes payants seraient plus privés, quant au compte gratuit sera visible, recherchable et réutilisable par le public. L'étape suivant est l'inscription en tant que le membre de *Prezi*. Si les enseignants choisissent le compte public, le site offre quelques types de présentation étant convenables aux besoins d'utilisateurs. Puis, le site va offrir aux utilisateurs de découvrir les bases de l'utilisation *Prezi* et le tutoriel interactif pour aider à s'entraîner à l'utilisation du multimédia *Prezi*.



Image 1. Le choix du type de compte

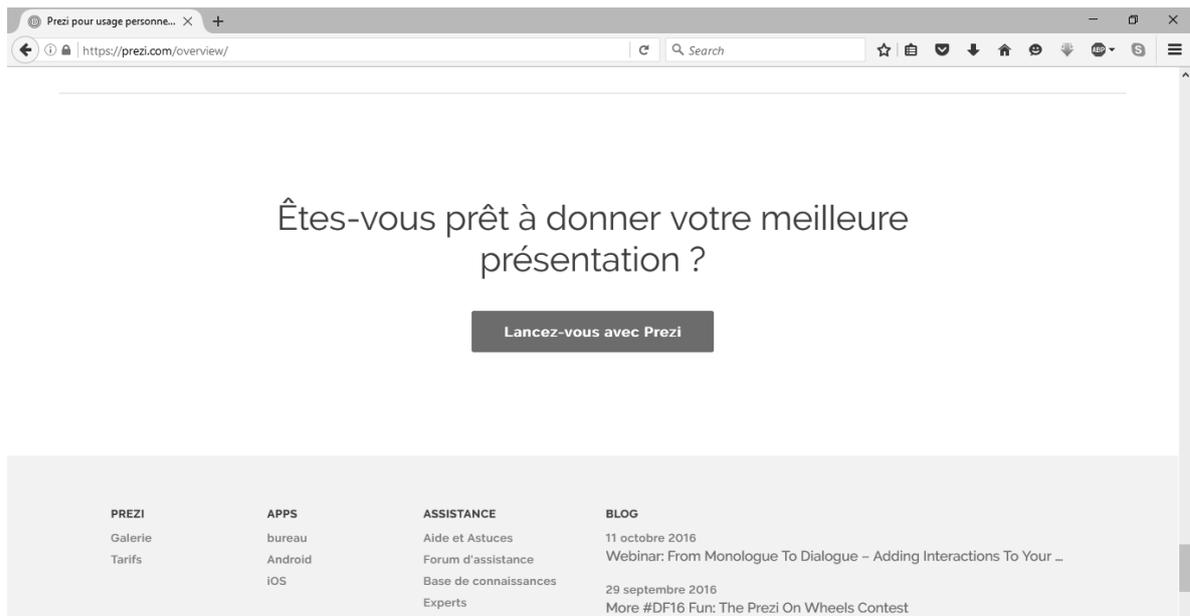


Image 2. Le lancement de *Prezi*

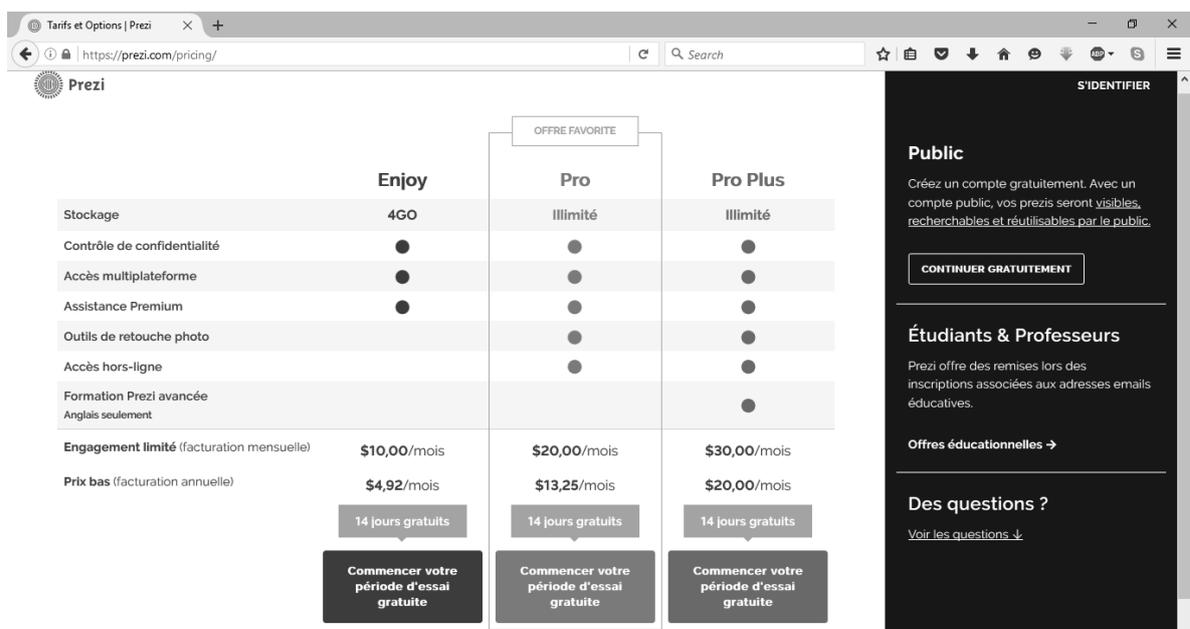


Image 3. Les types de comptes

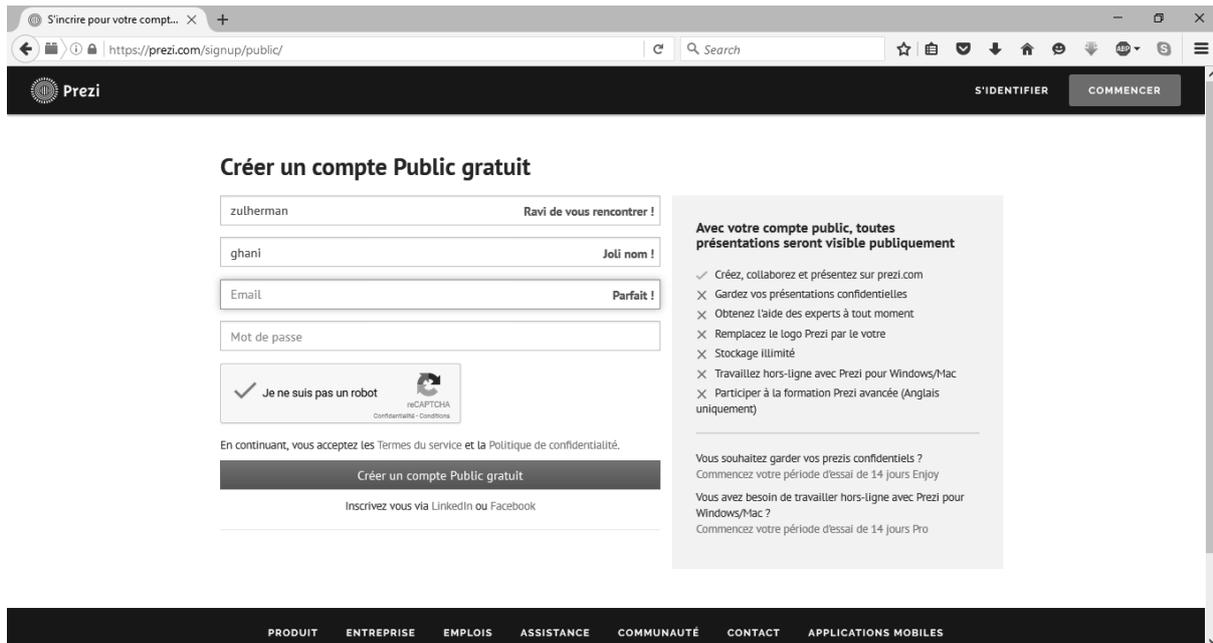


Image 4. L'inscription

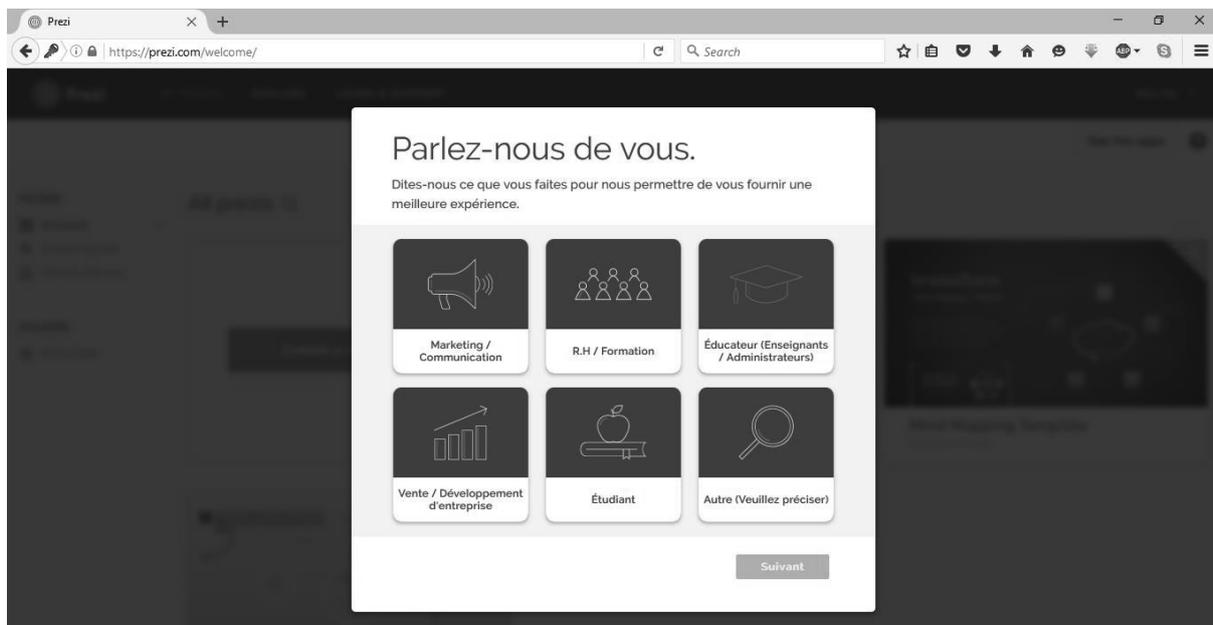


Image 5. Les types de présentations

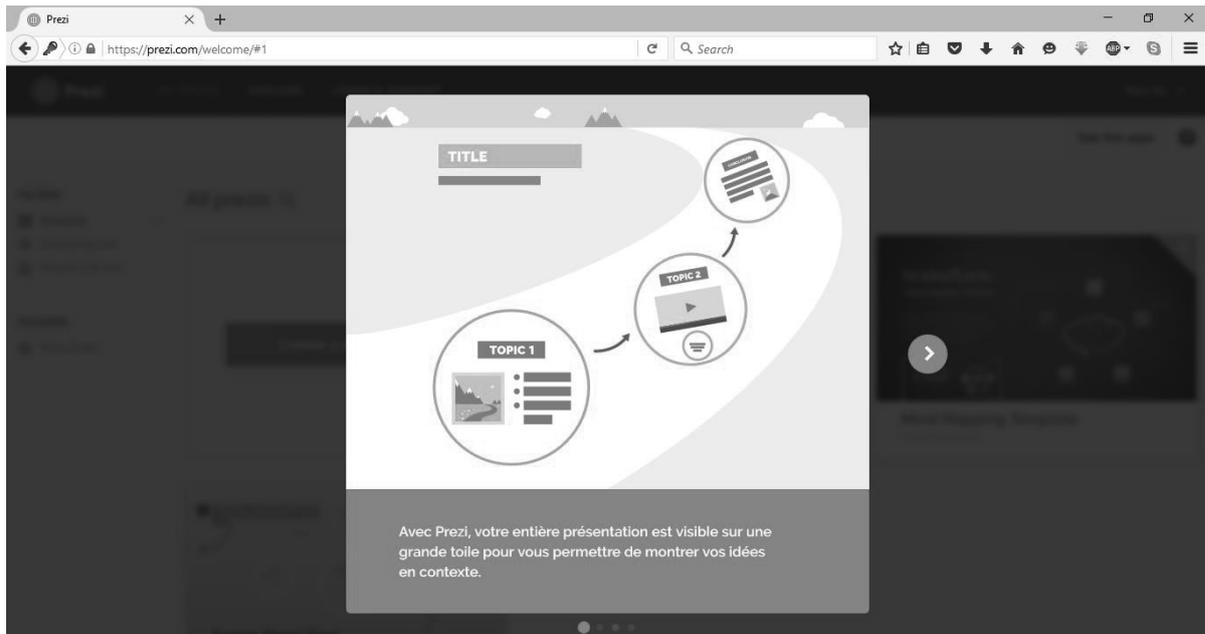


Image 6. La découverte de *Prezi*

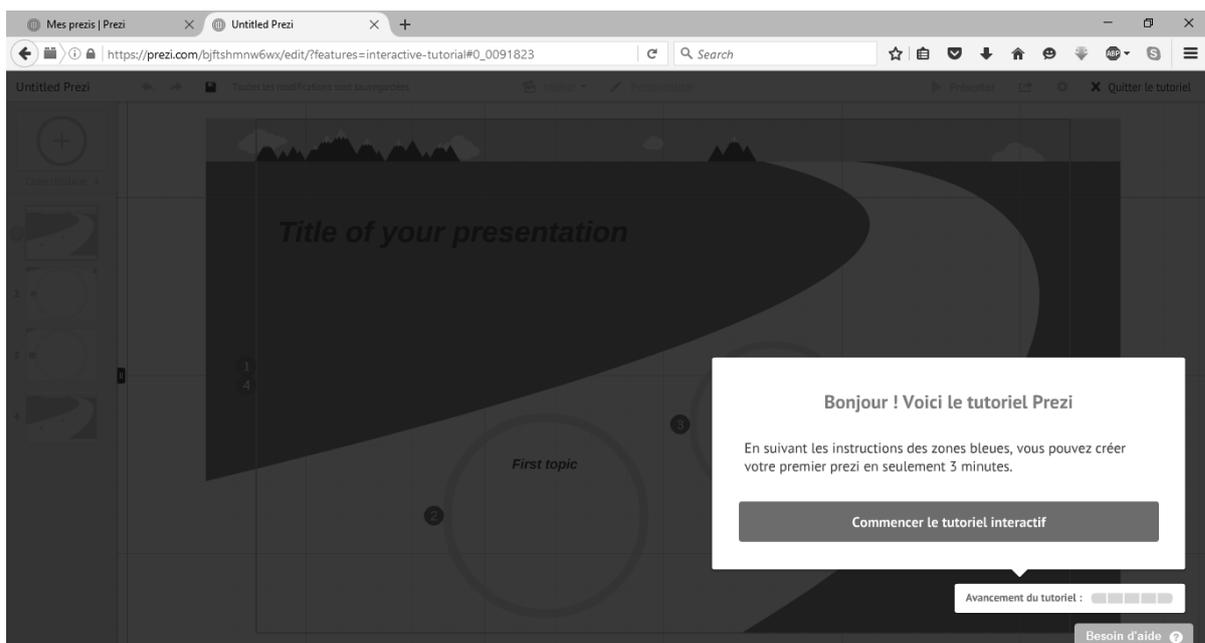


Image 7. Le tutoriel interactif

CONCLUSION

Le média est des moyens pour des supports pédagogiques ayant pour but de transmettre les messages pédagogiques dans l'environnement des élèves qui peuvent les stimuler à apprendre. Ces moyens sont les enseignants, les outils comme les manuels scolaires, les images, les diapositives, la télévision, les ordinateurs, etc. Le média doit avoir trois caractéristiques ; ce sont (1) la propriété fixative, (2) la propriété manipulatrice, et (3) la propriété distributive. Considéré de point de vue des fonctions du média d'enseignement, surtout le média visuel, il y a quatre fonctions ; ce sont (1) la fonction attentionnelle, (2) la fonction affective, (3) la fonction cognitive, et (4) la fonction compensatoire. La présentation est une méthode la plus utilisée dans l'enseignement de la langue étrangère, dans cette occasion le français, grâce à son efficacité dans la

transmission du message aux apprenants. Le multimédia *Prezi* est un média récent de présentation capable de soutenir les apprenants du français pour pouvoir atteindre les quatre compétences linguistiques considéré du point de vue des caractéristiques, des fonctions et des avantages. Pour la compétence de la compréhension orale, ce média est convenable à utiliser grâce à sa facilité à combiner des images, des sons et de la vidéo dans une seule vue. Ensuite, en utilisant le média *Prezi*, les étudiants peuvent saisir les idées et les remettre à créer un nouveau paradigme. Elle facilite également la croissance de discussion et de nouvelles idées. Ces avantages aident beaucoup les étudiants à maîtriser la compétence de la compréhension écrite, la production écrite et la production orale.

RÉFÉRENCES

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Diamond, S. (2010). *Prezi for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Embi, M. (2011). *Aplikasi Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Selangor: Universiti Kebangsaan Selangor.
- Harris, D. (2010). *Presentation Software: Pedagogical constraints and potentials*. UK: University College Plymouth. Repéré à <http://www.heacademy.ac.uk/>
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, James, D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. (7^eéd). Columbus, Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Locatis, C. N., & Atkinson, F. D. (1984). *Media and Technology for Education and Training*. Columbus, Ohio: Merrill Publishing Company.
- Nicole, L. W. (2011). *Prezi v. PowerPoint: Finding the right tool for the job*. New York: State University of New York Institute of Technology. Repéré à https://docushare.sunyit.edu/dsweb/Get/White_ThesisProject2.pdf/
- Sutrisno. (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada Press.