

CHAPITRE V

CONCLUSIONS ET RECOMMANDATIONS

5.1 Conclusions

Après l'explication détaillée sur l'élaboration de la bande dessinée pour l'apprentissage de la compréhension écrite de niveau A2 avec le thème culinaire. Le chercheur conclut ensuite les résultats de la recherche dans ce chapitre pour répondre à la question de recherche comme suit :

Tout d'abord, comment élaborer ce média. Dans le processus d'élaboration de ce média, le chercheur utilise la méthode du développement de media d'apprentissage. Le processus d'élaboration commence par l'analyse des besoins des apprenants et des enseignants. Pour obtenir les données nécessaires à l'analyse, le chercheur recueille les données nécessaires telles que les réponses des enseignants sur ce média en utilisant la méthode de l'entretien. Puis le chercheur recueille également la réponse des apprenants en utilisant la méthode du questionnaire.

Une fois le processus d'analyse terminé, le chercheur planifie une formulation pour les médias basée sur la réponse de l'enseignant et des apprenants. Les supports élaborés doivent être adaptés au niveau des apprenants et doivent être réalisés sur la base d'un standard de niveau CECRL A2. Le chercheur planifie ensuite le matériel d'apprentissage qui adapte la norme CECRL, dans cette étape, le chercheur a rassemblé de nombreuses sources qui peuvent être utilisées dans ce média élaboré, le chercheur a également organisé un plan d'apprentissage à présenter sur la bande dessinée.

Peu de temps après que le matériel d'apprentissage préparé soit prêt, le chercheur a commencé à travailler sur la bande dessinée d'apprentissage. La méthode d'élaboration de la bande dessinée est utilisée avec certaines modifications dans son processus comme suit :

1) Conceptualisation

Dans cette première étape, le chercheur définit le message à transmettre au public. Le chercheur décide de livrer sur les expériences culinaires des personnages comme un matériel d'apprentissage pour l'apprentissage de la compréhension écrite de niveau A2

2) Scénarisation

Une fois le message de l'histoire défini, le chercheur convertit ensuite le message en forme narrative. Le chercheur écrit les éléments globaux de la narration tels que les événements qui se produisent, les dialogues qui peuvent améliorer la narration, puis les scénarios qui contiennent le thème culinaire français.

3) Création de personnage

La création de personnage consiste en la conception de l'apparence du personnage et la création de la personnalité du personnage. Dans ce processus d'élaboration, le chercheur a créé quatre personnages principaux et quelques personnages secondaires. Dans cette étape, le chercheur a utilisé une application appelée VRoid studio pour faciliter et simplifier la création du personnage.

4) Création de storyboard

Une fois les personnages créés, le chercheur procède ensuite au processus de storyboard. Dans cette étape, les personnages créés dans VRoid studio sont ensuite convertis pour être utilisés dans une application appelée Blender afin de les rendre articulés. Une fois les personnages posés dans Blender, le chercheur rend ensuite l'image comme une scène du storyboard. Une application appelée Clip Studio Paint est utilisée pour mettre en page le storyboard sur une toile numérique comme une mise en page approximative de la bande dessinée.

5) Mise en page

Le processus de raffinement de la scène est effectué après la mise en page approximative. Le chercheur a alors commencé à peaufiner les scènes sur le storyboard, les éléments pouvant agrémenter la narration sont ajoutés à

la scène tels que les décors, le fond indiquant où se passe la scène. L'élément suivant est l'éclairage, il peut donner l'ambiance, le moment où cette scène se produit, et la profondeur de la scène. Les autres éléments ajoutés sont les accessoires, ils peuvent améliorer l'action des personnages, comme cuisiner, discuter, faire du shopping, etc. Ce processus est effectué dans Blender et Clip Studio Paint comme l'étape précédente.

6) Encrage

Le processus de création de contour dans cette bande dessinée se fait de manière procédurale avec une simple étape dans l'application Blender. Le chercheur n'a pas besoin de retracer le schéma à partir des esquisses conceptuelles. L'épaisseur et la couleur du contour peuvent être ajustées librement.

7) Colorisation

Ce processus de coloration est effectué simultanément avec le processus d'encrage et le processus de raffinement et non un processus séparé. Cette étape se fait dans Blender et Photoshop.

8) Lettrage

Le lettrage est l'un des derniers processus d'élaboration de la bande dessinée. Dans cette étape, le chercheur ajoute le texte qui met l'accent sur la narration de la bande dessinée. Le texte est ajouté dans certains espaces prévus. Le texte ajouté dans un ballon avec queue peut être indiqué comme le discours du personnage dans un panneau. Le texte qui est ajouté dans une case est généralement indiqué comme une narration qui explique brièvement la scène. Et puis le texte qui indique un son s'appelle onomatopée ce type de texte peut être ajouté là où le son est originaire de la scène.

Une fois le produit élaboré avec succès. Le média est évalué par l'expert, dans ce cas le chercheur a demandé à l'expert en média d'apprentissage et à l'expert en bande dessinée de juger et d'évaluer le média.

L'étape suivante est la révision, le chercheur révisé ensuite le produit en fonction de la suggestion et de l'évaluation des experts. Le produit final de cette recherche est une bande dessinée d'apprentissage pour la compréhension écrite de niveau A2.

Après avoir conclu le processus d'élaboration du média, le chercheur conclut ensuite le profil du produit final comme suit :

1) La couverture du livre

L'illustration de la couverture du livre avant représente le contenu du livre, la couverture présente les images de la nourriture qui sont présentées dans les histoires de ce livre. La couverture présente également les personnages principaux des histoires. La couverture arrière du livre contient quelques décorations et un peu de synopsis des histoires.

2) Les personnages

Le chercheur a créé quatre personnages principaux, ils ont à peu près le même âge que les suivants : (1) Reno, 22 ans, c'est un étudiant indonésien qui a la chance de visiter et de séjourner certains temps en France, il veut connaître beaucoup choses et il est très curieux. (2) Rena, 22 ans, elle est étudiante indienne, c'est la sœur jumelle de Reno, cette fois elle a la chance de visiter la France avec Reno, elle est diligente. (3) Jean, 22 ans, c'est un étudiant français, un bon ami des jumeaux, il est confiant, il fait découvrir beaucoup de choses sur la France aux jumeaux. (4) Marie, 22 ans, elle est étudiante française, aime sortir avec Rena, elle est créative et talentueuse.

3) Le synopsis

Pour faire court, ce livre raconte l'histoire d'un couple de jumeaux qui a la chance de visiter la France. Durant leur séjour en France, ils ont appris beaucoup de choses sur la cuisine française. Ils ont fait l'expérience de manger de la nourriture française et de les goûter. Dans l'histoire, ils sont initiés à de nombreux plats français par leurs amis français en France

4) Les histoires

Ce livre contient huit histoires sur les expériences culinaires des jumeaux telles que manger, acheter ou cuisiner la nourriture présentée dans chaque histoire.

5) Les compositions

Ce livre contient certains éléments tels que la couverture du livre avant, la table des matières, les pages de personnages, les unités d'apprentissage contenant des histoires et des exercices illustrés, l'annexe et la couverture arrière du livre.

6) Les exercices

Chaque histoire est accompagnée de deux parties d'exercices. La première partie consiste en des questions directement liées à l'histoire présentées sous forme de question ouverte et de question vrai ou faux. La deuxième partie consiste en différentes variétés de questions telles que la question ouverte, la question vraie ou fausse, relier la catégorie, remplir les blancs, organiser l'ordre, compléter le dialogue, etc.

La bande dessinée élaborée est assez simple à utiliser mais en situation de classe, la méthode appropriée qui peut être utilisée est la méthode PQRSST qui consiste :

- 1) Preview, l'enseignant montre l'image liée au sujet qu'ils vont apprendre afin d'activer connaissances antérieures des élèves.
- 2) Question, l'enseignant élabore des questions auxquelles les élèves veulent trouver des réponses. Cette question est une question qui se pose par curiosité après lecture en général.
- 3) Read, l'enseignant demande aux élèves de lire les bandes dessinées et s'il y a des mots difficiles, les élèves doivent noter les mots et ensuite l'enseignant en discutera avec les élèves.
- 4) State, les élèves sont invités à faire un résumé des bandes dessinées qu'ils ont préalablement lues attentivement. L'enseignant choisit un des élèves et lui demande de présenter son travail devant la classe.

- 5) Test, l'enseignant vérifie que les élèves comprennent bien la bande dessinée qu'ils ont lue. L'enseignant peut les tester en posant des questions liées à l'histoire des bandes dessinées.

5.2 Recommandations

Sur la base de la conclusion présentée ci-dessus, le chercheur a quelques recommandations qui peuvent être considérées comme une référence pour enrichir l'élaboration de cette bande dessinée d'apprentissage comme suit :

- 1) La bande dessinée d'apprentissage développée dans cette recherche est encore limitée aux produits conceptuels. De ce fait, il est nécessaire de faire quelques tests supplémentaires pour déterminer l'efficacité de cette bande dessinée d'apprentissage pour l'apprentissage de la compréhension écrite de niveau A2.
- 2) Grâce à cette recherche, le chercheur espère que les résultats de cette recherche pourront être utilisés comme supports d'apprentissage alternatifs pouvant être appliqués à l'apprentissage de la compréhension écrite.