



# FRANCONESIA

Journal of French Teaching, Linguistics, Literature and Culture

Vol. 5, No. 1, June 2026, 1-9

## DEVELOPPEMENT DU MATERIELS D'APPRENTISSAGE DE LA COMPREHENSION ORALE DEBUTANTE EN UTILISANT L'APPLICATION WIZER.ME

Ayu Tri Wahyuni Sinaga<sup>1</sup>, Tengku Ratna Soraya<sup>2</sup>, Hesti Fibriasari<sup>3</sup>, Nurilam Harianja<sup>4</sup>, Binti Aisiah Daning Sumari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>French Studies Program, Universitas Negeri Medan, Indonesia

### \*Corresponding Author

Email:

[ayutriwahyunisinaga@gmail.com](mailto:ayutriwahyunisinaga@gmail.com)  
[caleapui@unimed.ac.id](mailto:caleapui@unimed.ac.id)

**Received:** 16 Februari 2026

**Revised:** 25 May 2025

**Accepted:** 25 May 2025

**Online:** 25 June 2025

**Published:** 25 June 2025

**Franconesia:** Journal of  
French Teaching, Linguistics,  
Literature and Culture  
E-ISSN: 3021-8233



### Keywords

Application Wizer.me,  
Compréhension Orale Débutante,  
Matériel d'Apprentissage.

### RÉSUMÉ:

Cette étude vise à développer du matériel d'apprentissage interactif basé sur l'application Wizer.me pour améliorer la compétence d'écoute des étudiants dans le cours compréhension orale débutante à section française de FBS UNIMED. Cette recherche utilise la méthode de la recherche et le développement (R&D) avec un plan de recherche qui se réfère au modèle de Nieveen (1999). Les données ont été collectées par le biais d'entretiens et de questionnaires. Cette recherche devrait contribuer à améliorer la qualité de l'enseignement du français en mettant l'accent sur le matériel « Découvrir une Ville » en utilisant l'application wizer.me et en évaluant les avantages et les inconvénients du média wizer.me dans le cours Compréhension Orale Débutante, et peut servir de référence pour le développement de méthodes d'enseignement des langues plus innovantes et interactives à l'avenir. Les résultats de cette recherche se présentent sous la forme de matériel d'apprentissage de la Compréhension Orale Débutante qui est interactif et qui répond aux besoins des étudiants ; en outre, on peut constater que l'utilisation de l'application wizer.me a permis d'augmenter la participation à la compréhension du matériel et aux compétences d'écoute. Cette recherche fournit une base et une référence à tous ceux qui lisent pour améliorer le processus d'apprentissage de la Compréhension Orale Débutante.

Available online at  
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/franconesia>



## Introduction

Le matériel d'apprentissage désigne tout type de matériel utilisé pour aider les enseignants, les professeurs ou les formateurs à mener à bien leurs activités d'enseignement et d'apprentissage (Depdikas, 2006: 7). Selon Tomlinson (1998: 1), le matériel pédagogique désigne tout ce qui est utilisé par les enseignants ou les étudiants pour soutenir le processus d'apprentissage. Un autre point de vue définit le matériel pédagogique comme suit: Définition du



This article is distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

@2022 The Author(s)

matériel pédagogique. Il comprend les informations, l'équipement et les textes destinés aux formateurs, nécessaires à la planification et à la vérification pendant la mise en œuvre de la formation. Les textes et l'équipement de formation sont inclus dans le matériel de formation (Depdikas, 2006 : 7).

L'élaboration de supports pédagogiques consiste à organiser des ressources compilées de manière systématique et utilisables par les enseignants dans le cadre de leur apprentissage. Ces supports pédagogiques, ou supports d'apprentissage, sont structurés autour de thèmes et de sous-thèmes spécifiques. L'enseignement des langues étrangères, et notamment de la compréhension orale, exige une approche innovante et efficace. Dans le cadre de l'apprentissage du français, le cours de Compréhension Orale Débutante met l'accent sur la compréhension orale pour les débutants. Cependant, le manque de supports pédagogiques attrayants et interactifs peut constituer un frein à l'amélioration de l'efficacité de l'apprentissage.

La compréhension orale est la capacité d'une personne à comprendre une langue verbalement par l'écoute, notamment en comprenant des conversations, des discours et des

supports audios tels que des enregistrements ou des podcasts. Une étude de Kormos et Kiddle (2013) a montré que l'utilisation des technologies dans l'apprentissage des langues peut améliorer les résultats d'apprentissage et l'engagement des élèves. De plus, une étude d'Al-Seghayer (2015) a montré que l'utilisation d'applications numériques peut stimuler la motivation et l'intérêt des élèves pour l'apprentissage des langues.

Cependant, dans le contexte de l'enseignement de la compréhension orale débutante, il existe encore des obstacles à la recherche de supports pédagogiques interactifs utilisables en classe et en dehors. De plus, les élèves éprouvent encore des difficultés à apprendre le français, notamment sur plusieurs aspects importants. L'une d'elles est l'utilisation erronée des prépositions de lieu. Les élèves choisissent souvent des prépositions erronées comme *à*, *en* ou *dans*. Par exemple, ils disent « Je suis dans Paris » alors qu'il faudrait « Je suis à Paris », car

« *à* » désigne une ville, tandis que « *dans* » désigne un lieu dans un espace clos. De plus, les erreurs d'identification du vocabulaire sont fréquentes. Des mots comme boulangerie, musée et gare peuvent prêter à confusion, surtout s'ils se ressemblent, comme « musée », souvent confondu avec « musique ». Les élèves ont également souvent des difficultés avec la réduction des sons et le rythme des phrases à l'oral. Cela est dû au fait qu'ils ne sont pas habitués à entendre des conversations naturelles avec des combinaisons de sons ou des omissions de lettres.

L'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère, comme le français, nécessitent une approche innovante et interactive pour améliorer la compréhension orale des élèves. Dans ce contexte, l'utilisation des technologies constitue une alternative intéressante pour soutenir le processus d'apprentissage. Wizer.me, une application qui permet aux créateurs de contenu de créer des quiz interactifs, des fiches d'exercices et d'autres activités, peut être mise en œuvre. Des recherches antérieures ont démontré le potentiel positif de l'utilisation des technologies pour améliorer la compréhension orale, mais aucune recherche ne s'est spécifiquement concentrée sur le développement de supports pédagogiques pour le cours de Compréhension Orale Débutante utilisant l'application Wizer.me.

En développant du matériel pédagogique avec l'application Wizer.me, les enseignants peuvent créer des supports numériques interactifs, adaptables aux besoins et aux niveaux des élèves. Grâce à des fonctionnalités interactives telles que des quiz, des devoirs et des supports multimédias, l'enseignement devient plus stimulant et efficace. Cela devrait stimuler l'intérêt des élèves pour l'apprentissage et améliorer leur compréhension du matériel de Compréhension Orale Débutante.

## MÉTHODE

Cette recherche est une recherche et développement (R&D) utilisant le modèle ADDIE, qui comprend cinq étapes : premièrement, l'investigation ; deuxièmement, la conception ; troisièmement, la réalisation/construction ; quatrièmement, les tests et l'évaluation ; et enfin, la révision. Cette recherche sera menée au sein du programme d'études en éducation du français de

l'Universitas Negeri Medan pendant deux mois, de septembre à novembre 2024.

L'échantillon de cette étude est composé des étudiants au premier semestre de la section française de l'Universitas Negeri Medan de l'année universitaire 2022/2023. Cette recherche vise à développer du matériel pédagogique pour le cours de la Compréhension orale débutante à l'aide de l'application Wizer.me. Selon les variables à mesurer, deux catégories à l'étude seront interrogées : les étudiants et les validateurs.

Techniques de collecte des données par questionnaire et l'entretien, Sugiyono (2017) soutient qu'un questionnaire est une technique de collecte des données réalisée en fournissant un certain nombre de questions ou de déclarations écrites à l'informateur auquel il doit répondre. Technique d'entretien Selon Yusuf (2017), un entretien est une technique de collecte

de données qui implique le processus d'interaction entre l'intervieweur et le répondant en tant que source d'information. Cette relation prend la forme de l'action de l'intervieweur d'interroger directement l'informateur sur un sujet de recherche, en utilisant des questions préparées à l'avance. La technique d'analyse des données utilisée dans cette étude impliquait le processus de conversion des données obtenues à partir de l'échelle de Likert, qui étaient initialement sous forme de mots, en données sous forme de nombres (quantitatifs). Les données quantitatives obtenues prouvent le niveau de faisabilité des médias développés avec une échelle allant de 1 à 4, où un nombre plus élevé indique une meilleure acceptation :

Score	Critères
4	Très bon
3	Bon
2	Suffisant
1	Très mauvais

**Tableau 3.1 Critères d'admissibilité**

La technique d'analyse de données suivante utilisée était quantitative afin d'obtenir une évaluation de validation des matériaux et supports développés. Pour obtenir un score, les résultats ont été calculés à l'aide de la formule de Likert :

$$\text{Faisabilité \%} = \frac{\text{total skor} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi}}$$

À partir des résultats de ces calculs, les chiffres obtenus sous forme de critères d'évaluation sont présentés dans le tableau suivant :

No	Score	Critères
1	81%-100%	Très bon
2	61%-80%	Bon
3	40%-60%	Suffisant
4	40%-0%	Très mauvais

**Tabel 3.2 Résultats du calcul en pourcentage**

## RÉSULTATS ET DISCUSSION

Pour faciliter la lecture et la compréhension, les résultats sont décrits en premier, suivis de la discussion. Les sous-titres des résultats et de la discussion sont séparés. Cette section devrait être

la plus importante, représentant au moins 60% du corps de l'article.

a. Résultats

1. Résultats de l'analyse du questionnaire étudiant

D'après les résultats du prétest obtenus auprès des étudiants de première année de la classe A, promotion 2024, du programme d'études en didactique du français, de l'Université d'État de Medan, de nombreuses difficultés persistent chez ces étudiants, telles qu'un manque de compréhension de la structure des mots, des difficultés à suivre le rythme de parole des locuteurs

natifs et des difficultés à comprendre les accents et à reconnaître les mots ou expressions qu'ils viennent d'entendre, comme expliqué dans le chapitre d'introduction..

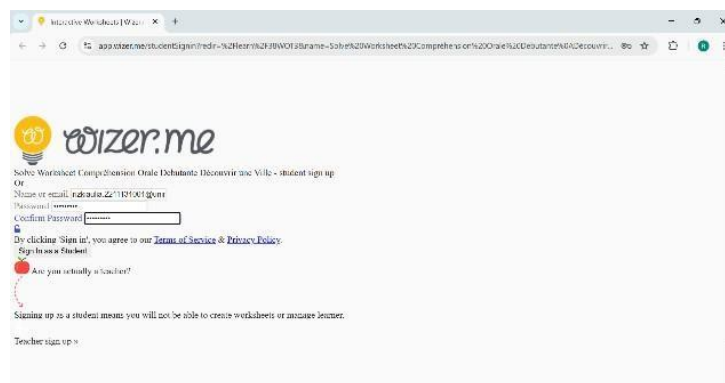
2. Résultat d'Analyse des Besoins

a. Entretien aux étudiants

Lors d'entretiens menés auprès d'étudiants de première année (classe A) via Google Forms, concernant les supports pédagogiques de compréhension orale pour débutants, ces derniers ont jugé l'utilisation des ressources en ligne très efficace. La majorité d'entre eux ont estimé que des plateformes comme wizer.me étaient particulièrement performantes, car elles offraient la possibilité d'accéder aux ressources à tout moment et de les consulter à volonté. Ils ont également apprécié la haute qualité audio et la clarté des transcriptions, qui ont facilité leur compréhension des conversations des locuteurs natifs. Les fonctionnalités interactives de la plateforme ont aussi été considérées comme utiles pour accroître leur engagement et consolider leurs acquis. Les étudiants ont toutefois exprimé le besoin de s'exercer davantage afin de surmonter ces difficultés.

b. Wizer.me

La méthode d'utilisation de wizer.me pour les supports pédagogiques de Compréhension Orale Débutante est la suivante :



**L'image 4.1** Connectez-vous à wizer.me en tant qu'étudiant



**L'image 4.2** Page de titre du matériel

### Les prépositions de lieu

Qu'est-ce que vous entendez ?  
(Apo yang anda dengar ?)

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

L'image 4.3 Exercice sur les prépositions : Associer des images à leurs légendes

Bonjour  
 J'habite dans une maison au centre d'une petite ville.  
 Ma maison est \_\_\_\_\_ de la mairie,  
 \_\_\_\_\_ de ma maison, il y a un immeuble et à droite \_\_\_\_\_.  
 A côté de la boulangerie, c'est \_\_\_\_\_, le samedi je vais au marché. C'est \_\_\_\_\_ l'hôpital.

L'image 4.4 Répondre à des questions textuelles basées sur la vidéo

**Les prépositions de lieu: en, à, au, à la...**

- à + ville -> Je suis à Medan ou j'habite à Medan
- à la + nom féminin -> Je vais à la boulangerie
- à l' + nom qui commence par a / e / i / o / u / y / h -> Je vais à l'aéroport
- à le+ nom masculin -> Je vais au restaurant.
- à les+ nom pluriel -> Je voyage aux Etats-Unis
- EN+ continents / noms de pays féminins / noms de pays masculins qui commencent par une voyelle. ex : Je vais en Afrique

Écoutez et choisissez la bonne réponse à la question ci-dessous

Listen to instructions

a Je vais au cinéma

b je pais au cinéma

c Je vais au cinéma

L'image 4.5 Matériel sur les prépositions + Définition des articles et exercices à choix multiples

Paul a demandé où se trouvait l'aéroport ?

Listen to instructions

a Vrai

b Faux

L'Image 4.6 Exercice Vrai ou Faux

Le contenu est accessible via le lien suivant: <https://app.wizer.me/learn/38WOT3>

## 2. Résultats de la Validation par les Médias

Le résumé suivant présente les résultats de l'évaluation par des experts des médias. Voici les résultats de la validation par ces experts du matériel testé :

No.	Indicateurs de conception et supports d'affichage	Score Validation
1	Le design de la page d'accueil de wizer.me media est très attrayant	4
2	La mise en page de wizer.me media facilite la tâche des utilisateurs	4
3	Le choix des couleurs, des polices et des icônes dans le support wizer.me contribue au confort visuel des étudiants pendant leurs études	3
4	L'utilisation des supports de navigation dans wizer.me est facile à comprendre et facilite l'apprentissage	3
5	Les médias de Wizer.me sont accessibles sans problème	4
6	Les fonctionnalités interactives de wizer.me aident les étudiants à mieux comprendre la matière	3
7	Les ressources multimédias de Wizer.me sont facilement accessibles	3

**Tableau 4.2 Resultat de la Validation par des Experts en Medias**

$$P = f/n \times 100 \%$$

$$\text{Faisabilité} = \frac{33}{42} \times 100\% = 79,5 \%$$

Les résultats de la validation des supports pédagogiques développés sur la plateforme wizer.me ont obtenu un score de 79,5 %, ce qui correspond à un résultat satisfaisant. Ce résultat indique que les supports développés sont efficaces et conformes aux objectifs d'apprentissage de la compréhension orale chez les débutants. Bien que certains aspects puissent encore être améliorés, ce score de 79,5 % témoigne de la qualité des supports, qui ont su présenter la matière de manière interactive et attrayante pour les apprenants débutants. La plateforme wizer.me s'est avérée faciliter l'apprentissage, notamment pour améliorer la compréhension orale et la compréhension des conversations en langue étrangère. Forts de ces résultats, les supports pédagogiques développés devraient continuer à être perfectionnés afin d'optimiser la qualité de l'apprentissage et d'offrir aux enseignants des résultats encore meilleurs.

## DISCUSSION

### 1. Interprétation des Résultats de l'Analyse du Questionnaire Etudiant

Les résultats du prétest indiquent que les étudiants de première année du programme d'études en didactique du français rencontrent encore des difficultés en compréhension orale. Les principales difficultés concernent la compréhension de l'ordre des mots, le débit de parole des locuteurs natifs et les variations d'accent, ce qui rend difficile la reconnaissance de nouveaux mots ou expressions. Ces résultats concordent avec la théorie de l'acquisition d'une langue seconde proposée par Krashen (1985) à travers l'hypothèse de l'input, qui affirme que la compréhension d'un input linguistique compréhensible est un facteur crucial dans le processus d'apprentissage des langues. L'incapacité des étudiants à saisir un input rapide et accentué constitue un obstacle majeur au développement de leurs compétences d'écoute.

Ces résultats appuient également l'étude de Vandergrift et Goh (2012), qui souligne que les compétences d'écoute en langue étrangère sont parmi les plus complexes, car elles impliquent un traitement simultané des aspects phonologiques, syntaxiques, sémantiques et pragmatiques. Ainsi, le besoin des étudiants de s'exercer régulièrement et de bénéficier du soutien de supports d'apprentissage interactifs apparaît de plus en plus évident.

### 2. Analyse des besoins et pertinence théorique

Des entretiens avec les étudiants ont révélé leur préférence pour les plateformes numériques, notamment wizer.me, qui offre flexibilité, bonne qualité audio, transcriptions textuelles et fonctionnalités interactives. Ces résultats concordent avec la théorie de l'apprentissage hybride (Garrison & Vaughan, 2008), qui souligne l'importance d'intégrer l'apprentissage en présentiel et l'apprentissage numérique pour enrichir l'expérience d'apprentissage.

La préférence des étudiants pour les supports offrant une qualité audio et textuelle élevée souligne l'importance des stratégies multimodales dans l'enseignement des compétences d'écoute. Ceci rejoint l'opinion de Mayer (2009) dans sa Théorie cognitive de l'apprentissage multimédia, selon laquelle l'apprentissage est plus efficace lorsque l'information est présentée sous différents formats (audio, texte et visuel) afin de favoriser l'intégration des connaissances dans la mémoire à long terme.

De plus, le besoin accru des étudiants en matière de pratique de l'écoute corrobore les conclusions de Field (2008), qui soulignent que les compétences d'écoute nécessitent une pratique intensive avec des documents authentiques et de niveaux de difficulté variés. Par conséquent, wizer.me peut répondre à ce besoin en proposant des exercices audio, vidéo, textuels et interactifs basés sur la résolution de problèmes.

### 3. Validation du matériel et des médias : Efficacité et faisabilité

Les résultats de la validation du matériel et des médias ont obtenu un score de 79,5 %, ce qui correspond à un bon résultat. Cela signifie que le matériel pédagogique « Découvrir une ville », développé avec wizer.me, répond aux critères de faisabilité, tant au niveau du contenu que de la conception des médias. Ce résultat est cohérent avec les travaux de Gilakjani et Sabouri (2016), qui ont souligné que les médias d'apprentissage numériques interactifs peuvent accroître la motivation et l'engagement des élèves dans l'apprentissage des compétences d'écoute.

De plus, les résultats de la validation montrent que wizer.me répond à deux critères importants : (1) l'efficacité du contenu pour faciliter la compréhension de la conversation orale et (2) la facilité d'utilisation des médias, qui favorise l'autonomie des élèves dans leur apprentissage. Ces conclusions sont corroborées par une étude d'Albiladi et Alshareef (2019), qui a démontré que l'apprentissage sur plateforme numérique offre aux élèves des possibilités d'apprentissage autonome, avec une flexibilité horaire et la possibilité de revoir les contenus selon leurs besoins individuels.

### 4. Comparaison avec les recherches antérieures

Les résultats de cette étude concordent avec plusieurs études antérieures portant sur l'utilisation des médias numériques pour l'apprentissage des compétences d'écoute. Par exemple, les travaux

de Darmi et Albion (2014) ont montré que l'utilisation des technologies numériques dans l'apprentissage des langues étrangères améliorerait significativement les compétences d'écoute des étudiants, notamment grâce à des exercices audiovisuels.

Une étude similaire, menée par Chen et Goh (2011), a confirmé que les compétences d'écoute peuvent être améliorées par une approche privilégiant les stratégies métacognitives, dans laquelle les étudiants sont accompagnés dans la planification, le suivi et l'évaluation de leur processus d'écoute. Dans le cadre de cette étude, les fonctionnalités interactives de wizer.me ont joué un rôle crucial dans ce processus.

### 5. Implications de la recherche

D'après les résultats obtenus, cette étude présente plusieurs implications importantes. Premièrement, l'utilisation de wizer.me peut contribuer à résoudre les difficultés rencontrées par les étudiants de première année en français oral, notamment grâce à la mise à disposition de ressources multimodales accessibles à tout moment. Deuxièmement, la validation par des experts en ressources et médias, qui a donné des résultats positifs, conforte l'idée que cette plateforme numérique mérite

d'être intégrée aux cursus de langues étrangères à l'université.

Troisièmement, cette recherche soutient le paradigme éducatif du XXI<sup>e</sup> siècle qui met l'accent sur la culture numérique, l'apprentissage autonome et l'apprentissage collaboratif. Elle s'inscrit également dans le cadre des Objectifs de développement durable (ODD), en particulier le point 4 relatif à une éducation de qualité, qui souligne l'importance de l'innovation technologique pour améliorer la qualité de l'éducation.

## CONCLUSION

Une étude portant sur le développement de ressources pédagogiques pour la compréhension orale débutante à partir de l'application Wizer.me a démontré des résultats positifs quant à l'amélioration des compétences d'écoute des élèves. Grâce à ses fonctionnalités interactives (vidéo, audio, quiz et activités visuelles), Wizer.me a permis de créer une expérience d'apprentissage plus intéressante et interactive. Les ressources pédagogiques, conçues principalement pour le thème « Découvrir une ville », sont organisées de manière systématique selon les normes du CECRL ou les programmes d'études applicables, notamment pour les débutants, facilitant ainsi la compréhension et la maîtrise des compétences d'écoute. Ce support d'apprentissage s'est également révélé flexible et facilement accessible, contribuant ainsi de manière optimale à l'atteinte des objectifs d'apprentissage. Avec un taux de validation de 79,5 %, les résultats sont jugés bons.

De manière générale, Wizer.me est un outil interactif doté de fonctionnalités favorisant l'apprentissage des langues, dont un est appliquée au français de base. Cette étude démontre que l'application Wizer.me contribue à améliorer la compréhension orale des étudiants en leur proposant des ressources pédagogiques attrayantes, interactives et accessibles. Les résultats confirment que l'utilisation de supports d'apprentissage numériques tels que Wizer.me peut améliorer la qualité de l'enseignement et de l'apprentissage dans le cadre du programme d'études en didactique du français.

## REMERCIEMENTS

Dans cette section, on exprime les remerciements aux sponsors, aux agences de financement, aux personnes qui ont apporté une contribution significative à la rédaction et/ou à l'amélioration de l'article.

## RÉFÉRENCES

- Albiladi, W. S., & Alshareef, K. K. (2019). *Blended learning in English teaching and learning: A review of the current literature*. *Journal of Language Teaching and Research*, 10(2), 232–238. <https://doi.org/10.17507/jltr.1002.03>
- Al-Seghayer, K. (2015). The effect of multimedia annotation modes on L2 vocabulary acquisition: A comparative study. *Language Learning & Technology*, 9(1), 202–232.
- Chen, A., & Goh, C. (2011). *Teaching listening in the language classroom*. RELC Portfolio Series, 11. Singapore: SEAMEO Regional Language Centre.
- Darmi, R., & Albion, P. (2014). A review of integrating mobile phones for language learning. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 6(2), 1–15.. <https://doi.org/10.4018/ijmbl.2014040101>
- Depdiknas. (2006). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Field, J. (2008). *Listening in the language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Gilakjani, A. P., & Sabouri, N. B. (2016). Learners' listening comprehension difficulties in English language learning: A literature review. *English Language Teaching*, 9(6), 123–133. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n6p123>
- Kormos, J., & Kiddle, T. (2013). The role of individual differences in L2 learning in blended learning environments. *System*, 41(3), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.system.2013.05.002>
- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. London: Longman.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tomlinson, B. (1998). *Materials development in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vandergrift, L., & Goh, C. C. M. (2012). *Teaching and learning second language listening: Metacognition in action*. New York: Routledge.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana.