

Département : Cluj | Ville : Dej | Lycée : Alexandru Papiu Ilarian | Classe : Neuvième A |  
Profil : Mathématique – informatique | L'équipe : Trombitas Richard-Alexandru ;  
Boldor Ioana-Doriana ; Pop Ionela-Denisa | Professeur coordonnateur : Capangi Mihaela  
– informatique : 0264212546 ; Collaborateur: Sabou Alina – français : 0745312645 .

## Interface application pour apprendre le français

Nom: Apprenez le français !

Programme de travail – Photoshop CS4 ;

Ninjamock : <http://www.ninjamock.com/s/qulevq>



### Première page:

Nous voulons vous proposer une modalité simple et captivante d'apprendre le français, notre motto étant: „ Apprenons le français en jouant! ”

Ce jeu s'adresse à toutes les personnes qui désirent enrichir les connaissances linguistiques et de culture générale.

Le joueur est un touriste qui vient d'arriver à Paris. Celui-ci ne connaît pas du tout le français et son rêve est de voir la Tour Eiffel, en visitant jusque-là les plus célèbres objectifs touristiques. Au cours du jeu, le joueur se fait des amis qui viennent à son aide et lui montrent les choses élémentaires de cette merveilleuse langue.



Deuxième page:

„ Choisis le joueur qui te caractérise : ”

Il est important que tu choisisses bien le joueur pour te sentir le mieux possible dans la peau du personnage, mais aussi grâce au fait que chacun des joueurs existants dans cette application ont la chance de parcourir le trajet intégral sans influencer les résultats des autres joueurs. À la fin chaque joueur reçoit une surprise en fonction du personnage choisi.

T'est-il arrivé une fois de dire à un ami que tu joues un certain jeu et qu'il utilise ton portable et annule une partie des résultats que tu as obtenus?? Même si ça arrive par hasard, cette chose est dérangeante..... Eh bien, en utilisant cette application, tu n'auras plus ce problème et tu pourras utiliser le même téléphone avec d'autres 5 amis à toi sans rien en perdre.



### Troisième page :

Amuse-toi en ramassant le plus grand nombre de drapeaux et en apprenant le français en route vers la Tour Eiffel.

Ce que tu vois est la carte de Paris où on indique la route à suivre par le joueur qui visite aussi les objectifs touristiques qu'il rencontre.

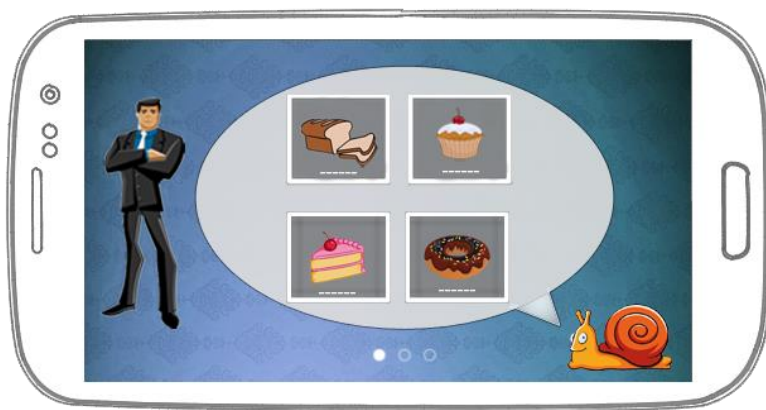
A droite il y a un petit cadenas fermé. Celui-ci est comme un traducteur, en le touchant, il s'ouvre et traduit la proposition du français en roumain.



#### Quatrième page:

En se promenant dans les rues de Paris, ici et là le joueur rencontre un escargot qui lui enseigne des mots usuels. S'il accumule assez de connaissances, le joueur se sentira digne de la surprise qu'on lui prépare.

Par cette interface on illustre la méthode d'apprentissage de l'escargot. Au début apparaissent 4 images où sont illustres tous les mots qu'on doit apprendre, avec la forme écrite en roumain et en français. Si on touche l'image on peut apprendre la prononciation du mot. L'escargot nous enseigne ces 12 mots du même domaine, présentés en groupes de 4.



#### Cinquième page :

Après avoir appris les mots, suit l'étape d'évaluation. On affiche l'illustration de 4 mots mélangés à tout hasard. Le joueur entend la prononciation d'un mot et il doit l'associer à l'image correspondante et écrire le mot en français. On procède de la même manière avec tous les mots présentés initialement. À chaque réponse correcte l'escargot sourit ou il pleure si la réponse est incorrecte.



Sixième page :

L'étape d'évaluation finit par l'affichage des points accumulés.

A gauche apparaît le „professeur” représenté par l'escargot et à droite une échelle séparée en 3 parties. Le nombre maximum de réponses correctes est 24, 12 identifications des images et 12 écrits correctes. A chaque partie du drapeau correspond 8 réponses correctes. Pendant l'affichage des points, l'échelle se colorie dans les couleurs du drapeau de la France.

A la première partie correspond le bleu à la deuxième le blanc et à la troisième le rouge.



### Septième page :

Tout en se promenant dans la rue, le joueur rencontre des personnages du merveilleux monde Disney, qui l'enseigne des actes de parole (classifiés d'après la fréquence de l'utilisation). A gauche on présente le texte en français, à droite la traduction en roumain. L'avantage du joueur est que la prononciation l'aide énormément au moment où il devra porter une conversation, surtout à la fin du jeu, où il recevra la grande surprise. Après la présentation, le joueur est évalué à l'aide d'un test structuré de la manière suivante: certaines propositions sont écrites en roumain, d'autres en français. A chaque proposition correspond une réponse dans l'autre langue.

Cette étape d'évaluation finit aussi par l'affichage des points accumulés, le „professeur” étant représenté par le personnage du monde Disney.



#### Huitième page :

Le jeu étant une simulation de la vie réelle, le personnage a de temps en temps faim ou soif.

Sur l'écran vous pouvez voir le personnage dans une pâtisserie. Il doit utiliser les mots appris des personnages Disney pour acheter de la nourriture. Par hasard ou non, dans cette pâtisserie apparaît aussi le personnage qui a enseigné au joueur les actes de parole. Au cas où le joueur oublierait quelque chose, il pourrait en demander au personnage, qui l'aidera.

Après apprendre exactement ce qu'il a à dire, le joueur va à la vitrine de présentation où le vendeur l'accueille, avec lequel il commence et entretient une conversation, en écrivant aussi ce qu'il veut dire.





#### Neuvième page :

Dans sa route vers la Tour, le joueur visite les principaux objectifs touristiques. Une fois arrivé devant un de ces objectifs, on lui présente des informations sur ce lieu. „Le Musée du Louvre est le plus grand musée d’histoire est d’art de la France et un des plus importants musées du monde. Le musée est organisé dans l’ancien palais du Louvre. Le musée détient des œuvres d’art des différentes époques de la civilisation, Parmi les plus célèbres : Le code de Hammourabi, Vénus de Milo, La Joconde de Léonard de Vinci, La liberté conduisant le peuple d’Eugène Delacroix.” La présentation se fait à l’aide des photos.



### Dixième page :

Après avoir parcouru tout le trajet le joueur arrive à la Tour Eiffel où il est accueilli par une volée d'oiseaux. Ceux-ci passent au joueur un test pour vérifier si le joueur est digne de leur aide. S'il obtient le maximum de points, il est porté sur les ailes des oiseaux à la hauteur du la tour sinon à un des étages, en fonction du nombre des fautes. A chaque étage on présente au joueur la leçon qu'il a ratée au test et il en reçoit des questions supplémentaires. S'il y répond correctement, il passe à l'étage suivant.

Quand il arrive à la hauteur de la Tour, il est attendu par une personne spéciale, en fonction du personnage masculin, un homme s'il a choisi un personnage féminin.

En utilisant les connaissances acquises le joueur commence une conversation avec la personne rencontrée, pour mieux se connaître, il réjouit du paysage extraordinaire et à la fin ils prennent le repas ensemble au restaurant de la Tour. La soirée finit par un feu d'artifices et le joueur est félicité pour le résultat et les connaissances acquises et il reçoit un diplôme.

Le jeu finit par l'affichage du message: „Félicitations! Tu es arrivé au bout du jeu en accumulant des compétences linguistiques et de culture générale! Maintenant tu es prêt à rencontrer un français natif! Bonne chance à voir le vrai Paris dans toute sa splendeur!”

Et voilà la surprise attendue :

Le personnage a l'occasion de voir une petite présentation de Paris 3D sur son propre portable. Il serait utile qu'il ait des lunettes 3D pour ne rien en perdre!