

Développement du modèle d'apprentissage des compétences de réflexion d'ordre supérieur (hots) assisté par google sites pour la compréhension écrite niveau A2

¹ Sofyani Nur AZIZAH, ² Dadang SUNENDAR, ³ Tri Indri HARDINI

^{1,2,3} Département de français, Universitas Pendidikan Indonesia – Indonésie

RÉSUMÉ. Cette étude vise à produire des modèles d'apprentissage et des supports valides basés sur les compétences de réflexion d'ordre supérieur (HOTS) pour l'apprentissage de la compréhension écrite au niveau A2. Il s'agit d'une étude de recherche et développement (R&D) portant sur le développement d'un modèle d'apprentissage des compétences de réflexion d'ordre supérieur (HOTS) assisté par des sites Google pour l'apprentissage de la compréhension écrite au niveau A2. La recherche a été menée en utilisant la méthode ADDIE (analyse, conception, développement, mise en œuvre et évaluation). Les données ont été obtenues par des techniques d'entretien, des questionnaires et des fiches de validation d'experts. Les résultats montrent que la phase de mise en œuvre du modèle comprend les phases d'activité suivantes : activation des connaissances, analyse du texte, évaluation des informations et création. Sur la base des validations, ce modèle et les supports d'apprentissage peuvent être utilisés pour l'apprentissage de la compréhension écrite au niveau A2 avec un score de 80% (mention très bien).

Mots-clés : *Compétences de réflexion d'ordre supérieur, Compréhension écrite niveau A2, Google sites, Modèle d'apprentissage.*

ABSTRACT. This study aims to produce valid learning models and materials based on higher-order thinking skills (HOTS) for reading comprehension learning at A2 level. The work is a research and development (R&D) study on the development of a Google site-assisted higher-order thinking skills (HOTS) learning model for reading comprehension learning at A2 level. The research was conducted using the ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) method. Data were obtained through interview techniques, questionnaires, and expert validation sheets. The results show that the implementation phase of the model includes the following activity phases: knowledge activation, text analysis, information evaluation and creation. Based on the validations, this model and the learning materials can be used for learning reading comprehension at A2 level with a score of 80% (very good).

Keywords: *Google sites, Higher order thinking skills, Learning model development, Reading comprehension in french level A2*

✉ **auteur correspondant:** sofyaninurazizah@upi.edu

Pour citer cet article (Style APA) : Azizah, S., Sunendar, D., Hardini, T.I. (2022). Développement du modèle d'apprentissage des compétences de réflexion d'ordre supérieur (hots) assisté par google sites pour la compréhension écrite niveau A2. *Francisola: Revue Indonésienne de la langue et la littérature françaises*, 7(2), 107 - 121. doi: 10.17509/francisola.v7i2.56606

1. INTRODUCTION

La lecture est une des quatre compétences linguistiques vers lesquelles est orienté tout l'enseignement du FLE. En lisant, les étudiants acquerront et maîtriseront des connaissances et des compétences qui sont bénéfiques pour le développement de leurs capacités de raisonnement, sociales et créatives et qui peuvent être utiles pour atteindre les objectifs d'apprentissage qu'ils souhaitent (Alpian & Yatri, 2022).

La lecture est essentiellement une chose complexe qui implique de nombreuses choses, pas seulement la récitation de mots écrits, mais aussi des activités visuelles, de réflexion, psycholinguistiques et métacognitives (Tahmidaten & Krismanto, 2020). La complexité de la lecture augmentera certainement lorsque les étudiants seront confrontés à des textes présentés en langues étrangères, dont le français, qui fait partie du programme d'enseignement en Indonésie introduit aux niveaux lycée (SMA/SMK) et universitaire.

Selon Wallace (dans Acosta et Ferri, 2010), l'approche utilisée dans l'apprentissage de la lecture est une chose importante qui doit être considérée. L'approche souvent appliquée est la lecture comme le produit, non comme le processus. Lorsque les activités de lecture mettent l'accent sur le texte (la lecture comme le produit), les élèves entrent dans la catégorie de rappel (qui est la capacité la plus basse de la taxonomie de Bloom). Alors que les activités de lecture comme le processus développeront la capacité de réflexion d'ordre supérieur (HOTS) faciliter les étudiants d'explorer leur expérience et leurs connaissances liées au texte qu'ils lisent, et penser de manière critique, de synthétiser et d'évaluer.

Au niveau supérieur ou adulte, la compréhension de la lecture ne s'effectue pas seulement au niveau de réflexion inférieur mais au niveau supérieur ou s'appelle le concept HOTS (Higher Order of Thinking Skill), à savoir la pensée critique et créative afin de pouvoir créer. Ceci est conforme au règlement ministériel 22 de 2006 (Permen 22 Tahun 2006 (Standar Isi)) qui stipule que "mata pelajaran bahasa diberikan kepada

semua peserta didik untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama" [les matières linguistiques sont données à tous les élèves pour leur donner la capacité de penser logiquement, analytiquement, systématiquement, de manière critique et créative, ainsi que la capacité de travailler ensemble]. C'est ce qui devient alors une base solide pour le besoin de développer un modèle d'apprentissage des langues basé sur HOTS.

Gunawan (2003, p.171) explique que la compétence de réflexion d'ordre supérieur (HOTS) est un processus de réflexion qui oblige les élèves à manipuler les informations et les idées existantes d'une certaine manière qui leur donne une nouvelle compréhension et de nouvelles implications. Par exemple, en combinant des faits et des idées dans le processus de synthèse, en généralisant, en expliquant, en faisant des hypothèses et des analyses, jusqu'à ce que les élèves arrivent à une conclusion.

La taxonomie de Bloom a été largement utilisée comme cadre pour l'enseignement des capacités de réflexion. La taxonomie de Bloom consistait en trois domaines d'activités éducatives (Bloom, Engelhart, Furst, Hill et Krathwohl, 1956). Ces sont : 1) Cognitif, capacités mentales basé sur la connaissance ; 2) Affectif, sentiments ou États émotionnels basé sur l'attitude ; et 3) Psychomoteur, compétence manuelle ou physique.

Au milieu des années 90, Lorin Anderson, un ancien élève de Bloom, et David Krathwohl ont réexaminé le domaine cognitif et apporté quelques modifications comme suit (Anderson & Krathwohl, 2001):

- Se rappeler (C1), fait référence au rappel ou à la récupération d'informations apprises précédemment.
- Comprendre (C2), signifie comprendre le sens, la traduction, l'interpolation et l'interprétation des instructions et des problèmes (par exemple, énoncer un problème dans ses propres mots).
- Application (C3), fait référence à l'utilisation d'un concept dans une

nouvelle situation ou à l'utilisation spontanée d'une abstraction. En d'autres termes, il s'agit de l'application de ce qui est appris en classe à de nouvelles situations en milieu de travail.

- Analyser (C4), consiste à séparer une idée en ses constituants dans le but de rendre la structure organisationnelle plus compréhensible et de distinguer les faits des inférences.
- Évaluation (C5), consiste à porter des jugements sur la valeur des idées.
- Créer (C6), fait référence à la construction d'une structure ou d'un modèle à partir de différents éléments en assemblant des parties pour former un tout, en mettant l'accent sur la création d'un nouveau sens ou d'une nouvelle structure.

Parmi ces compétences, les niveaux C1-C3 sont inclus dans la catégorie des capacités de réflexion d'ordre inférieur ou *lower order thinking skills* (LOTS), tandis que les niveaux c4-c6 sont appelés la catégorie des capacités de réflexion d'ordre supérieur ou *Higher order thinking skills* (HOTS).

Idéalement, les étudiants peuvent facilement maîtriser compétences en lecture basées sur HOTS et l'apprentissage du français en Indonésie n'est pas seulement orienté vers la maîtrise des questions dans les cahiers d'exercices ou l'exemple d'enseignant, mais, ils peuvent maximiser leurs capacités cognitives en analysant et en évaluant les informations et en créant quelque chose de nouveau (idées, solutions ou produits) à partir des informations obtenues (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2019). Ainsi, à la fin de la leçon, les étudiants capables de faire quelque chose d'utile dans leur vie en utilisant le français. Mais en réalité, dans l'apprentissage des langues étrangères, les élèves ont des difficultés à acquérir des compétences en lecture.

À partir de ces explications, nous voyons le besoin de modèles d'apprentissage et de médias qui facilitent les étudiants pour maîtriser les compétences en lecture basée sur HOTS. Nous développons ensuite un modèle intitulé alors «Développement du Modèle

d'Apprentissage compétences de réflexion d'ordre supérieur (HOTS) Assisté par Google Sites Pour La Compréhension Écrite Niveau A2». les objectifs de recherche est décrire empiriquement : 1) les étapes de développement du modèle d'apprentissage des Compétences d'ordre Supérieur (HOTS) assisté par le média google sites ; et 2) le mis en œuvre de modèle d'apprentissage compétences de réflexion d'ordre supérieur (HOTS) assisté par google sites pour la compréhension écrite niveau A2

2. MÉTHODE

La méthode de recherche utilisée dans cette recherche est la recherche et le développement (R&D). La recherche et le développement peuvent être définis comme un processus ou des étapes systématique pour développer un nouveau produit ou pour compléter un produit disponible qu'il peut être responsable (Sujadi, 2003 ; Purnama, 2013). Le dessin de R&D utilisé est le modèle ADDIE. McGriff (2000) déclare que le modèle ADDIE est un processus de conception pédagogique interactif, dans lequel les résultats de l'évaluation formative de chaque phase ramènent le concepteur pédagogique à la phase précédente.

Le modèle ADDIE comprend les étapes : 1) analyser (analyse) : Cette étape est généralement appelée une analyse des besoins qui est effectuée pour recueillir des informations sur le terrain et découvrir ce dont le sujet a besoin, 2) dessiner (design) : Les activités menées à ce stade sont le choix d'un modèle à développer et la conception d'une syntaxe d'apprentissage. À ce stade, le prototype 1 (initial) est produit en tant que réalisation des résultats de la conception du modèle, les activités sont compiler la syntaxe d'apprentissage, établir un système social, compiler le principe de réaction, à savoir fournir une vue d'ensemble à l'enseignant à répondre à chaque comportement manifesté par les élèves pendant l'apprentissage, et établir un système de soutien, à savoir les conditions fournies pour que le modèle d'apprentissage puisse être mis en œuvre, par exemple les paramètres de la classe, les outils d'apprentissage, les installations

d'apprentissage et les médias nécessaires à l'apprentissage, et y compris la compilation de l'impact des résultats d'apprentissage, 3) développer (develop) : Dans la phase de développement, les concepteurs ou les développeurs créent et assemblent des actifs de contenu élaborés lors de la phase de conception, 4) la mise en œuvre (implement) : A ce stade, la conception du média qui a été développé est mise en œuvre dans une situation réelle, à savoir dans la salle de classe. Lors de la mise en œuvre, le modèle et le média qui a été développé est appliqué aux conditions réelles. et 5) l'évaluation (evaluation) : Cette étape se présente sous la forme d'activités d'évaluation par les experts et les étudiants concernant la réalisation du modèle et des supports développés.

Toutes les données de cette recherche obtenues par technique d'entretien, questionnaire et validation par des experts. L'échantillon de cette recherche est limité aux étudiants du troisième semestre de l'année académique 2022/2023 de la classe A du Département pédagogique de français à l'UPI, qui ont appris sur le cours de Production Écrite 3.

3. RÉSULTATS ET DISCUSSION

Le but de cette recherche est de développer un Modèle D'apprentissage Compétences d'Ordre Supérieur (Higher-Order Thinking Skill) Assisté Par Google Sites Pour La Compréhension Écrite Niveau A2. Le produit qui sera réalisé se présente sous la forme d'une syntaxe de modèle d'apprentissage (contenant des étapes et des activités d'apprentissage), les matériels, le media (google sites pour soutenir la mise en œuvre de l'apprentissage) et l'évaluation de l'apprentissage.

3.1. Processus du développement du modèle d'apprentissage des compétences d'ordre supérieur (HOTS)

Le processus de développement utilisant la méthode ADDIE se compose d'étapes : le processus d'analyse, le processus de conception du modèle, le processus de développement du modèle et des médias, et le

processus de validation. Cette recherche est axée sur le développement de modèles, tandis que le processus de mise en œuvre et d'évaluation impliquant les étudiants sera réalisé dans la prochaine recherche.

3.1.1. Analyse des besoins

La première étape de cette recherche est l'Analyse. À ce stade, ce qui fait est de faire une analyse des besoins. Cette étape est réalisée pour obtenir des informations sur : 1) caractéristiques des étudiants; 2) connaissances et les compétences que les étudiants possèdent déjà en matière d'apprentissage, 3) capacités de réflexion ou les compétences que les étudiants doivent posséder pour apprendre, 4) Forme le développement du matériel pédagogique dont les étudiants ont besoin pour améliorer leurs capacités de réflexion et leurs compétences. Les résultats obtenus à ce stade sont les suivants :

3.1.1.1. Entretien

L'étape d'analyse des besoins a pour objectif de connaître la mise en œuvre de l'apprentissage de la compréhension écrite dans le département de français de l'UPI. A ce stade, le chercheur a mené des entretiens avec l'enseignant du cours Communication Écrite III. L'entrevue a eu lieu le Lundi, 12 décembre 2022.

Après avoir mené les entretiens, des informations ont été obtenues concernant l'enthousiasme des étudiants, les caractéristiques des étudiants, les ressources et le matériel pédagogique utilisés par les enseignants, les modèles d'apprentissage utilisés et la nécessité de développer un modèle d'apprentissage pour les capacités de réflexion d'ordre supérieur supporté par média google sites dans l'apprentissage de la compréhension écrite III.

Pour développer le modèle, elle suggère que s'il est trop difficile de trouver des textes authentiques, le stimulus peut être fait en faisant une consigne qui fait référence aux verbes opérationnels dans la théorie de la taxonomie de Bloom. De plus, l'utilisation des médias doit toujours être textuelle, c'est-à-dire que les images et les tableaux peuvent

également être une source d'apprentissage, mais le texte est la principale source d'apprentissage. Parce que la priorité de ce cours est la compréhension textuelle, les médias principaux ne peuvent pas être séparés du texte.

Des entretiens qui ont été menés, nous pouvons conclure qu'il est nécessaire de développer un modèle d'apprentissage basé sur des compétences de réflexion d'ordre supérieur dans l'apprentissage de la Compréhension Ecrite Niveau A2. Le développement de modèles et de supports d'apprentissage devrait être une innovation et améliorer les résultats d'apprentissage des élèves et la motivation d'apprentissage des étudiants dans l'apprentissage de la Compréhension Ecrite Niveau A2.

3.1.1.2. Questionnaires

Nous avons également distribué des questionnaires pour le développement de modèles et de supports d'apprentissage aux apprenants de français de niveau A2. Il y a 26 apprenants de français qui ont participé au remplissage du questionnaire

Il y a 65,4% des répondants ont eu des difficultés à comprendre les informations d'un texte et 34,6% ont déclaré n'avoir aucune difficulté. Plusieurs raisons ont été données par les répondants qui avaient des difficultés, notamment : vocabulaire limité, des difficultés à traduire, et un manque de connaissances sur les sujets présentés par le texte. Le facteur de vocabulaire limité est l'un des facteurs les plus fréquemment rencontrés. 53,8% des répondants ont déclaré qu'il était difficile de comprendre le sens du vocabulaire dans un texte.

Je trouve la difficulté à comprendre les informations contenues dans le texte.

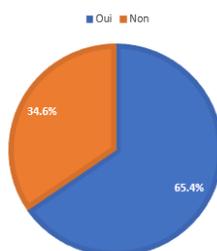


Figure 1. Pourcentage de répondants qui ont eu de la difficulté à comprendre de l'information du texte

pour moi, c'est difficile à comprendre le vocabulaire s'agit dans le texte.

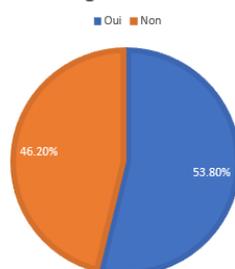


Figure 2. Pourcentage de répondants ayant des difficultés à comprendre le vocabulaire

Le 46,2 % des répondants avoir difficulté à comprendre le vocabulaire contenu dans un texte. La comparaison du nombre de pourcentages n'est pas si grande. Cette information montre que pour les étudiants, la maîtrise du vocabulaire affecte le processus de compréhension d'un texte. Et certains étudiants (46,2 % des répondants)

pensent qu'ils sont capables de comprendre le sens du vocabulaire dans un texte.

Tous les répondants souhaitaient une innovation dans l'apprentissage de la compréhension écrite. Jusqu'à 100 % des répondants ont convenu de la nécessité d'innover en matière d'apprentissage. L'innovation en apprentissage est un effort

pour renouveler les diverses composantes nécessaires à la transmission de la matière sous forme de connaissances des éducateurs aux étudiants dans le but d'améliorer la

qualité de la formation continue. L'innovation peut se faire en développant des modèles, des stratégies, des techniques ou des supports d'apprentissage.

L'innovation des modèles d'apprentissage est nécessaire dans les cours de Compréhension Écrite.

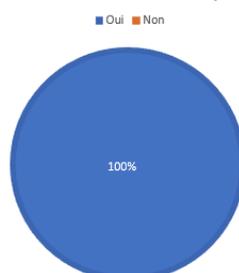


Figure 3. Pourcentage d'opinions des étudiants sur l'innovation dans l'apprentissage

Les données montrent que tous les répondants ont besoin d'un modèle d'apprentissage qui peut les aider à comprendre les informations présentées dans un texte. Ils espèrent que le modèle développé contient une variété de matériel qui peut augmenter la motivation d'apprentissage du répondant.

Le développement de média d'apprentissage est également un sujet que nous proposons aux répondants. Avec un pourcentage total de 100%, les répondants ont déclaré le besoin de cristallisation matérielle dans les médias numériques. Cela peut permettre aux étudiants d'accéder plus facilement à la matière à tout moment et n'importe où.

J'espère que le matériel d'apprentissage de Compréhension Écrite pourra être cristallisé numériquement, afin que je puisse revoir le matériel fourni.

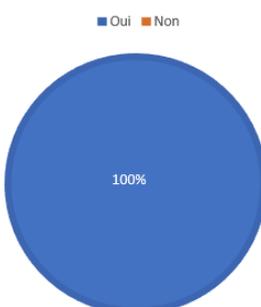


Figure 4. Pourcentage d'opinions des étudiants sur développement du média d'apprentissage

Au total, 53,8 % des répondants connaissent déjà le modèle d'apprentissage basé sur des capacités de réflexion d'ordre supérieur. Alors que 46,2% des répondants ne

le savaient pas. Cependant, tous les répondants ont exprimé leur intérêt pour le modèle d'apprentissage, comme le montrent les résultats du graphique suivant :

je connais le modèle d'apprentissage des compétences de la pensée d'ordre supérieur.

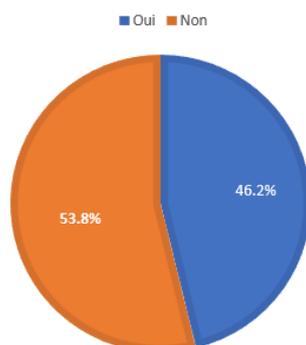


Figure 5. Pourcentage des connaissances du répondant sur le modèle d'apprentissage HOTS

Avec un pourcentage total de 100 % ou tous les répondants ont exprimé un intérêt et un

besoin pour le développement d'un modèle d'apprentissage basé sur HOTS.

J'espère que le modèle d'apprentissage des compétences de réflexion d'ordre supérieur pourra être appliqué dans l'apprentissage ce de niveau a2

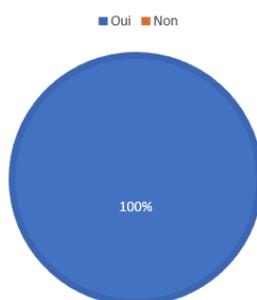


Figure 6. Pourcentage des opinions des étudiants sur le développement du modèle HOTS pour l'apprentissage CE

Ainsi, de cette manière, le développement de modèles d'apprentissage basés sur des compétences de réflexion d'ordre supérieur (HOTS) peut être réalisé afin de devenir des innovations d'apprentissage qui peuvent améliorer les résultats d'apprentissage et surmonter les difficultés rencontrées par les étudiants.

3.1.2. Processus de dessiner du modèle d'apprentissage des compétences d'ordre supérieur (HOTS)

Les étapes mises en œuvre dans ce processus de conception sont : 1) Formuler des objectifs d'apprentissage SMAR (spécifiques, mesurables, applicables et réalistes) ; 2) Déterminer la bonne stratégie d'apprentissage pour atteindre l'objectif (combinaison appropriée de médias et de méthodes). 3) Déterminer d'autres sources de

soutien (ressources d'apprentissage, environnement d'apprentissage et autres).

Le modèle d'apprentissage développé dans cette recherche est le modèle d'apprentissage de la compréhension écrite pour le niveau A2 qui est basé sur des capacités de réflexion d'ordre supérieur (HOTS). Le développement du modèle fait référence à la taxonomie de Bloom, aux principes d'apprentissage HOTS et aux objectifs d'apprentissage pour la compréhension écrite niveau A2.

Cette étape est l'étape initiale de conception du modèle d'apprentissage. Le produit résultant est un prototype initial d'un modèle d'apprentissage de compétences de réflexion d'ordre supérieur pour l'apprentissage de la compréhension écrite niveau A2 qui contient une syntaxe générale ou des schémas pour la mise en œuvre du

modèle d'apprentissage. Il y a quelques aspects dans le concept initial du modèle d'apprentissage des compétences de réflexion d'ordre supérieur qui ont été conçus, à savoir : les objectifs, les thèmes, les sources et les médias, les activités, et l'évaluation des apprentissages. Voici une explication plus détaillée de ces aspects :

3.1.2.1. Objectifs d'apprentissage

Dans ce cas, il y a deux références qui fondent les objectifs d'apprentissage, à savoir : Le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) et les objectifs d'apprentissage basés sur HOTS selon la taxonomie Blooms (Anderson & Krathwohl, 2001).

Selon CECRL l'utilisateur de la langue dans niveau A2 peut lire afin de : comprendre de courts textes simples sur des sujets concrets courants avec une fréquence élevée de langue quotidienne ou relative au travail et comprendre des textes courts et simples contenant un vocabulaire extrêmement fréquent, y compris un vocabulaire internationalement partagé. C'est pourquoi les objectifs d'apprentissage dans la conception initiale du modèle développé est: L'étudiant peut comprendre des textes courts et simples sur des sujets concrets courants avec une fréquence élevée de langue quotidienne ou relative au travail.

Mais les objectifs ci-dessus sont encore généraux, pour développer des objectifs d'apprentissage plus spécifiques (objectifs d'apprentissage compréhension écrite niveau A2 basés sur HOTS), l'enseignant peut utiliser des verbes opérationnel suggérés par la taxonomie de Bloom:

1. Les étudiants peuvent **analyser** la forme et la fonction du texte présenté.
2. Les étudiants peuvent **évaluer** les informations, la forme et la fonction du texte présenté.
3. Les étudiants peuvent exprimer leurs propres idées **en créant** les informations obtenues.

Il y a trois verbes opérationnels qui représentent les niveaux cognitifs au niveau

HOTS, à savoir : analyser (C1), évaluer (C2) et créer (C3). Bien sûr, les objectifs d'apprentissage ne doivent pas toujours être fixés sur ces trois verbes. Il existe de nombreux autres types de verbes qui ont le même sens et le même but classés par Bloom.

3.1.2.2. Thèmes

Les thèmes sont des sujets qui deviennent un parapluie pour intégrer tous les concepts et le contenu de l'apprentissage par des activités ludiques pour atteindre la compétence et le niveau de développement attendus. L'utilisation de thèmes aide les enseignants à catégoriser les vocabulaires et les éléments linguistiques afin qu'ils puissent être étudiés de manière plus centrale. Cela permet également aux étudiants de comprendre et d'explorer facilement les concepts matériels.

Le thème aide à déterminer la portée du stimulus. La formulation des questions HOTS utilise généralement un stimulus. Le stimulus est la base pour poser des questions. Dans le contexte HOTS, le stimulus présenté est contextuel et intéressant. La stimulation peut provenir de problèmes mondiaux tels que les technologies de l'information, les problèmes sociaux, économiques, de santé et d'éducation. Des stimuli peuvent également être suscités par des problèmes qui existent dans l'environnement autour de l'unité d'enseignement tels que la culture, les coutumes, les cas de la région ou divers avantages trouvés dans certains domaines. La créativité d'un enseignant influence grandement la qualité et la variété des stimuli utilisés dans la rédaction des questions HOTS. Parmi ces thèmes, nous avons choisi trois grands thèmes à développer dans ce modèle d'apprentissage sont : Loisir, Vacances et Cuisine.

3.1.2.3. Sources et médias

L'un des principes d'apprentissage de HOTS est l'utilisation de ressources d'apprentissage authentiques. Les documents authentiques permettent à l'enseignant de langue étrangère de mettre ses apprenants en contact avec la langue et la culture cibles. Ceci est fait pour que les élèves se familiarisent

avec les textes qu'ils rencontreront dans le monde réel en dehors de la salle de classe. Autrement dit, lorsqu'ils sortent de l'université, les étudiants sont capables de parler le français au sens propre du terme. Certaines sources authentiques qui sont utilisées comme références dans la recherche et le développement de ce modèle sont :

1. Le Monde Ados

C'est une magazine jeunesse d'actualité. Il existe une variété de nouvelles de divers domaines et sujets qui peuvent donner aux étudiants un aperçu de divers domaines. Les enseignants peuvent trouver des sujets d'actualité pertinents pour la vie quotidienne qui peuvent être discutés en classe. Ce site est accessible via le lien : <https://www.lemondedesados.fr>

2. Site touristique

Nous avons trouvé un site qui peut être utilisé comme ressource d'apprentissage sur les thèmes des vacances et des voyages, à savoir un blog d'ambassadeur de la Côte d'Azur France marque gérée par le Comité Régional du Tourisme Côte d'Azur. Le blog est accessible sur le lien : <https://irresistible-riviera.fr/fr/>

3. Site de recettes

Pour des ressources d'apprentissage authentiques sur le thème de la cuisine, nous pouvons utiliser du matériel sur le site Web de Marmiton accessible au lien : <https://www.marmiton.org>

3.1.2.4. Tests et exercices

Le test a été effectué pour déterminer la compréhension des étudiants du texte qu'ils avaient lu. Une question classée comme question HOTS doit avoir les 3

caractéristiques suivantes : Peut mesurer les capacités de réflexion d'ordre supérieur, a une base de problème contextuelle, et utilisation de diverses formes de questions.

La forme du test utilisé dans cette étude sont le test vrai-faux, choix multiples, et réponse courte. Les questions sont posées en référence au niveau cognitif de la taxonomie de Bloom (2001). Les indicateurs des questions HOTS comprennent trois indicateurs, à savoir analyser (C4), évaluer (C5) et créer (C6). Il existe plusieurs verbes opérationnels (KKO) qui sont identiques mais qui appartiennent à des domaines différents. Cette différence d'interprétation se produit lorsque l'enseignant détermine le domaine des verbes opérationnels à utiliser pour écrire les indicateurs de la question. Par conséquent, les questions de l'activité 1 et l'activité 2 sont organisées selon les dispositions de Puspendik (2015) classe 3 (trois) niveaux cognitifs, à savoir : 1) niveau 1 (connaissance et compréhension), 2) niveau 2 (application), et 3) niveau 3 (raisonnement).

3.1.3. Processus du développement

Le développement est le processus de réalisation d'un plan ou d'une conception dans la réalité des activités d'apprentissage. Les séquences d'apprentissage et les activités des élèves à partir du schéma d'apprentissage initial sont développées plus en détail et les techniques d'apprentissage sont précisées.

3.1.3.1. Profil du modèle HOTS

Après avoir conçu les composants du modèle, ce qui suit est le développement d'un schéma d'apprentissage pour le modèle des compétences de réflexion d'ordre supérieur pour l'apprentissage de la compréhension écrite niveau A2 :

Modèle d'Apprentissage Compétences d'Ordre Supérieur (HOTS) Assisté par le Google Sites pour le Cours de la Compréhension Écrite Niveau A2

Objectifs d'apprentissage :

1. Les étudiants peuvent comprendre des textes courts et simples sur des sujets concrets courants avec une fréquence élevée de langue quotidienne ou relative au travail.
2. Les étudiants peuvent **analyser** la forme et la fonction du texte présenté.

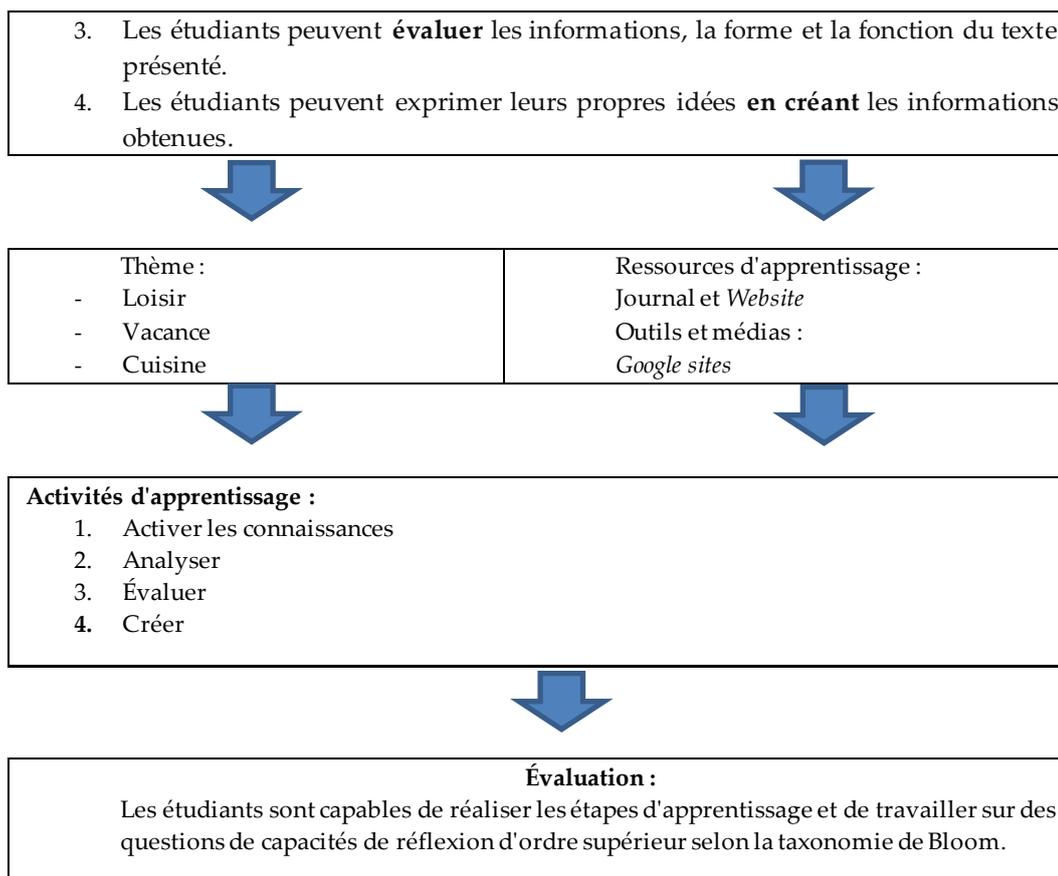


Figure 7. Schéma d'apprentissage du modèle HOTS pour la compréhension écrite niveau A2

Les activités d'apprentissage se réfèrent aux principes d'apprentissage HOTS. L'apprentissage implique trois aspects des capacités de réflexion d'ordre supérieur, à savoir le transfert de connaissances, la pensée critique et créative et la résolution de problèmes. De plus, vu à partir d'un processus cognitif (taxonomie de Bloom révisée par Anderson), l'apprentissage HOTS est un apprentissage qui amène les élèves à faire et à avoir la capacité d'analyser (C4), d'évaluer (C5) et de créer (C6). Afin que les activités d'apprentissage soient orientées vers les trois stades de la pensée.

La première étape est l'étape d'analyse. la capacité d'analyse se caractérise par la capacité de: Recherche d'informations, Décomposer les informations en parties plus détaillées, Explorer les interrelations entre les parties, Présentation des réponses, Traitez les pièces de manière logique. Pour acquérir les compétences ci-dessus, alors la stratégie d'apprentissage HOTS qui peut être faite sont: 1) Les enseignants fournissent des stimuli tels

que des déclarations, des problèmes, des politiques, des recherches, des expériences et des résultats, 2) L'enseignant demande l'essentiel de la lecture/discours/texte/stimulus. 3) L'enseignant demande les critères pour voir le problème lié à la qualité, le vrai/faux, s'il y en a ou pas, les arguments ou conclusions donnés.

La deuxième étape est l'évaluation. La capacité d'évaluation est perçue lorsque les étudiants ont déjà : La capacité de donner une évaluation ou de considérer quelque chose, Comparer l'évaluation avec les critères établis, L'évaluation n'est pas un choix de nature personnelle (subjective), mais repose sur un jugement raisonné, c'est-à-dire fondé sur de bonnes preuves et sur la logique. La stratégie d'apprentissage HOTS réalisée : 1) L'enseignant fournit du matériel et demande aux élèves de fournir une évaluation du matériel en fonction des objectifs d'apprentissage, 2) Les étudiants sont invités à formuler des critères/références., 3) Les

étudiants sont formés pour conclure en utilisant des preuves à l'appui du stimulus fourni.

La dernière étape est de créer. La capacité de créer peut être vue lorsque les élèves sont capables : d'organiser des choses dissemblables ensemble d'une nouvelle manière ou d'un nouvel arrangement, de réorganiser des choses existantes en quelque chose de nouveau, de proposer des alternatives pour terminer/faire quelque chose. La stratégie d'apprentissage HOTS réalisée : 1) Les enseignants peuvent assigner des tâches aux élèves pour résoudre des problèmes afin que les élèves recherchent une série de solutions aux problèmes, planifient une série d'étapes pour atteindre des objectifs

ou produisent quelque chose de nouveau, 2) Synthétiser des concepts issus de plusieurs sources d'apprentissage. Il existe une fiche de travail qui permet de réaliser les étapes de l'activité. La fiche de travail initiale se présente sous la forme d'un google doc auquel les étudiants peuvent ensuite accéder et télécharger.

3.1.3.2. Profil du média google sites

Les étudiants peuvent accéder au Web développé à tout moment et n'importe où tant qu'ils disposent d'un réseau Internet et d'appareils électroniques connectés à Google, Voici le profil du produit final à partir des médias développés :

Tableau 1. Profil du média Google Sites

Nom du site	:	Comprenette
Type de média	:	Site d'Internet
Adresse du lien	:	https://sites.google.com/upi.edu/comprenette-ce-a2/accueil

Le site suivant s'appelait "Comprenette" ce qui signifie « Faculté de comprendre : Avoir la comprenette difficile ». Conformément au sens du mot, l'utilisation de google sites dans l'apprentissage de la compréhension écrite III est censée pouvoir aider les étudiants à avoir une bonne compréhension d'un texte. Il y a des différences de menu entre le produit initial et le produit final. Le produit initial comporte un agencement de menus : page d'accueil, loisirs vacances, cuisines et dictionnaire. Cependant, après la révision, le menu a changé son ordre

en : page d'accueil, cuisines, loisirs et vacances. Au départ, chaque thème a seulement deux activités. Mais dans le produit final, chaque thème a un nombre différent de variations d'activité. Par exemple, sur le thème des cuisines, il y a 6 (six) sous-menus composés de : Collection de recettes, stratégies de lecture (activités de lecture utilisant le modèle HOTS), exercices 1, exercices 2, exercices 3 et jeu vocabulaire.

Le menu sur le *Google Sites* comprend :

1. Page d'accueil

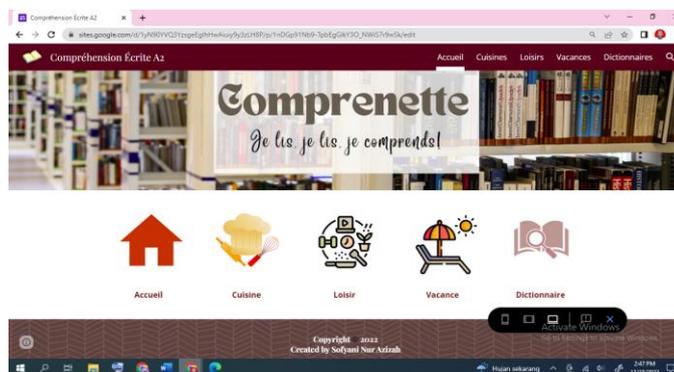


Figure 7. Page d'accueil du site vue sur le grand écran

La page d'accueil est la page principale qui ouvre le site. Cette page affiche l'identité du site. Cette page contient également un résumé de

l'ensemble du contenu du site, donc les visiteurs puissent immédiatement comprendre quel site ils visitent.

2. Menu « Cuisine »



Figure 8. Page du menu « Cuisine »

Ce menu est un menu qui contient des activités d'apprentissage sur le thème des cuisines. se compose d'un sous-menu qui affiche du texte, des exercices et des évaluations ainsi que des jeux

3. Menu « Loisirs »

Ce menu est un menu qui contient des activités d'apprentissage sur le thème des loisirs. Il se compose d'un sous-menu qui

affiche du texte, des exercices et des évaluations ainsi que des jeux.

4. Menu « Vacances »

Ce menu est un menu qui contient des activités d'apprentissage sur le thème des vacances. se compose d'un sous-menu qui affiche du texte, des exercices et des évaluations ainsi que des jeux.

5. Menu « Dictionnaire »



Figure 9. Page du menu « dictionnaire »

Ce menu connecte l'utilisateur au dictionnaire en ligne larousse.fr. Ce menu sert à aider les étudiants à trouver un sens à un vocabulaire difficile à comprendre.

3.1.4. Validation d'expert

Pour déterminer la faisabilité du modèle et des supports développés, un processus de validation est effectué par des

experts. Le processus de validation vise également à mesurer l'adéquation du modèle avec les objectifs d'apprentissage, à identifier les faiblesses qui doivent être corrigées et développées, et à recevoir les critiques et suggestions d'experts. La validation experte utilise un questionnaire utilisant l'échelle de mesure Likert avec les critères suivants :

3.1.4.1. Faisabilité du modèle d'apprentissage

Il y a quatre aspects des critères d'évaluation utilisés pour valider le modèle d'apprentissage développé. Les critères de : 1) L'adéquation du modèle d'apprentissage avec les compétences d'apprentissage de compréhension écrite niveau A2 ; 2) Clarté des objectifs d'apprentissage à atteindre ; 3) Clarté des instructions dans les scénarios d'apprentissage à suivre; et 4) Adéquation des variations des activités d'apprentissage avec les objectifs d'apprentissage à atteindre, obtiennent la note 3. L'exactitude de la sélection du matériel et l'exactitude du concept obtenu la note 4. Pour tirer des conclusions des résultats de l'évaluation du modèle d'apprentissage que nous avons développé, nous avons utilisé la formule de Nurgiyantoro (2010, p. 219), donc, sur la base du tableau ci-dessus, les résultats obtenus comme ce suit :

$$\text{Résultats} = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

3.1.4.2. Éligibilité du média

La validation des médias est vue sous plusieurs aspects de l'évaluation, à savoir : 1) L'affichage média de Google sites est assez détaillé ; 2) La composition des couleurs de l'affichage média est attrayante ; 3) L'équilibre (entre la taille du texte, l'icône du menu et l'affichage présenté) ; 5) Simplicité (apparence soignée et ordonnée, et 8) L'adéquation des média avec les objectifs d'apprentissage à atteindre, obtiennent la note 3. Les critères de : 4) Interface utilisateur (UI) facile à comprendre pour les utilisateurs, 6) Facilité d'utilisation (facilité d'utilisation); et 7) Compatibilité (peut être exécuté sur plusieurs autres appareils), obtiennent la note 4. Sur la base du tableau ci-dessus, les résultats obtenus comme ce suit:

$$\text{Résultats} = \frac{27}{32} \times 100\% = 84.4\%$$

Les résultats ci – dessus ensuite peuvent être interprétés en plusieurs catégories d'évaluation, nous utilisons ici la grille d'interprétation selon Arikunto (2010).

Tableau 12. Résultats d'interprétation de la validation

Critères d'évaluation	Note	Catégorie d'interprétation
Faisabilité du modèle	80%	Bien
Éligibilité du média	84.4%	Très bien
Pourcentage du total des jugements d'experts liés au modèle d'apprentissage développé	82.2%	Très bien

3.2. L'implémentation du modèle d'apprentissage de réflexion d'ordre supérieur utilisant le média des google sites

L'implémentation du modèle d'apprentissage HOTS assisté par de média google sites qui a été développé s'est déroulée en 3 étapes, à savoir : l'étape préparation, les activités avant la lecture, la lecture et les activités après la lecture. Les activités de pré-lecture a le but pour introduire et à cultiver l'intérêt pour le sujet, à motiver les élèves en

expliquant le but de la lecture et à préparer un vocabulaire lié au texte. l'enseignant peut poser des questions stimulantes comme dans le tableau pour activer les connaissances des élèves sur le texte ou le sujet à lire.

Pour utiliser le google sites, les utilisateurs peuvent accéder au lien : <https://sites.google.com/upi.edu/comprenette-ce-a2/accueil> . Les utilisateurs peuvent cliquer sur le texte sous chaque icône de menu. Par exemple, si nous voulons aller au menu cuisine, alors l'utilisateur peut cliquer le mot « cuisine » sous l'image icône suivante :



Cuisines

Figure 10. Icône de menu de cuisines

Ceci s'applique également si l'utilisateur souhaite accéder à un autre menu. Faites ensuite la même chose en cliquant sur le texte sous chaque icône. Chaque menu est fourni avec un bouton « accueil » qui peut être utilisé pour revenir à la page principale

Pour mettre en œuvre le modèle d'apprentissage et le média que nous avons développés, nous proposons activité comme suit :

3.2.1.1. Préparation

L'enseignant demande aux étudiants d'accéder au lien Google Sites. - Les étudiants ont accédé à la page Google Sites et choisissent le thème de la cuisine.

3.2.1.2. Étape 1 Activer les connaissances

1. L'enseignant présente les recettes de cuisine contenant des images sur le Google Sites . 2. L'enseignant stimule les étudiants à associer la matière à apprendre à ce qui a été appris pour activer les connaissances initiales sur le sujet d'une lecture avant de commencer les activités de lecture. Les questions stimulants: - Est-ce que vous aimez cuisiner ? - Quand était la dernière fois que vous avez cuisiner? Quel plat ? - Avez-vous déjà lu un texte de recette d'un plat?

Ensuite, Les étudiants lisent le texte présenté.

3.2.1.3. Étape 2 Analyser de texte

Les étudiants analysent le texte qu'ils ont lu, y compris le type de texte, le vocabulaire utilisé, les informations présentées, etc. Les questions stimulants: - De quel type de texte s'agit-il? - Combien de parties observez-vous dans le texte? Lesquelles? - Comment sont exprimées les quantités? - Quel mode verbal est utilisé pour indiquer les étapes de la recette? (déclarative, impérative, interrogative ou exclamative) 5.

Les étudiants tapent les résultats de leur analyse sur la feuille de travail fournie.

3.2.1.4. Étape 3 Évaluer des informations

Les étudiants comparent l'utilisation des mots, la grammaire, les structures utilisées dans les deux textes présentés. Les questions stimulants: Quelles sont les similitudes et des différences entre les deux textes? (forme du texte, forme de la phrase utilisée, informations présentées, etc.)

3.2.1.5. Étape 4 Créer

Les étudiants transforment les informations obtenues à partir du texte et des connaissances antérieures en une hypothèse, un produit ou une solution en : 1) réorganisant les informations liées au texte, 2) générant des informations liées au texte, et 3) combinant ses propres informations avec les informations du texte. Les questions stimulants: En utilisant des ingrédients similaires, quels autres menus peut-on créer ?

3.2.1.6. Évaluation

Les étudiants vont à la page d'activité 2 pour évaluer leur compréhension en répondant aux questions qui ont été présentées.

4. CONCLUSION

Cette recherche est de type recherche et développement (R&D) avec la méthode ADDIE. Le produit développé est un modèle d'apprentissage basé sur des compétence de réflexion d'ordre supérieur (HOTS) pour le cours de compréhension écrite niveau A2 qui se compose de syntaxe du modèle, de schémas d'enseignement et de fiche pédagogique, de matériel pédagogique et de média d'apprentissage.

Les étapes de la mise en œuvre des modèles et supports développés dans le cours de compréhension écrit niveau A2, sont :

1) Préparation ; 2) Étape 1 : Activer les connaissances, 3) Étape 2 : Analyser de texte, 4) Étape 3 : Évaluer des informations et 5) Étape 4 Créer.

Les résultats de la validation de faisabilité du modèle d'apprentissage par des experts ont obtenu une note de 80% ou peuvent être catégorisés comme "Bien". Cela signifie que le modèle est faisable pour être appliqué à l'apprentissage de compréhension écrite niveau A2

Le média d'apprentissage Google sites ont été choisis comme support dans l'application du modèle d'apprentissage développé. Le site développé se compose de 3 thèmes d'apprentissage et d'un menu dictionnaire en ligne. Chaque thème comporte une variété d'activités dont les ressources d'apprentissage sont des documents authentiques. le score de validation expert était de 84,4 % avec la catégorie interprétation « très bien ». C'est-à-dire que le média développé est valable et peut être appliqué dans l'apprentissage de la compréhension écrite niveau A2.

Le modèle d'apprentissage développé dans cette recherche est encore limité à la conception initiale. Pour cela, il est nécessaire d'effectuer des tests supplémentaires, afin de déterminer l'efficacité de ce modèle d'apprentissage pour l'enseignement de la compréhension écrite du niveau A2. Le web développé est limité à l'utilisation du menu gratuit de Google. Il existe certaines limites telles que les variations dans les activités et l'utilisation d'une langue qui n'utilise pas entièrement le français. Le développement du Web est préférable d'utiliser un domaine payant afin que le menu puisse être modifié plus varié avec plus d'espace de stockage. Nous espérons que les résultats de cette recherche pourront être utilisés comme modèle d'apprentissage alternatif pouvant être appliqué aux cours de compréhension en lecture.

REMERCIEMENTS

Nous tenons remercier tous les professeur et/ou toutes les étudiants qui ont apporté une contribution significative la rédaction et ou l'amélioration de l'article.

RÉFÉRENCES

- Acosta et Ferri. (2010). Reading Strategies to Develop Higher Thinking Skills for Reading Comprehension. Bogotá, Colombia, 12(1), 107-123.
- Alpian, V.S, et Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Research & Learning in Education, 4(4), 5573 – 5581.
- Anderson, L.W, Krathwohl DR, Airasian PW, et al. (2001). Taxonomy of Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives, (2ème éd.). Pearson Allyn & Bacon.
- Bloom, Benjamin S., et al. (1956). Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain. Longmans, Green and Co.
- Depdiknas. (2006). Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Depdiknas.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2019). Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skill) Bahasa dan Sastra Prancis. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Gunawan, W.A. (2003). Genius Learning Strategy. Gramedia Pustaka Umum.
- McGriff, S. J. (2000). Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model. College of Education, Penn State University.
- Nurgiyantoro, B. (2010). Penilaian Pembelajaran Bahasa. BPFE.
- Purnama, S. I., et al. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran SQ3R Terhadap Kemampuan Membaca Intensif. Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO): 1(5), 1-7.
- Sujadi. (2003). Metodologi Penelitian Pendidikan. Pustaka Belajar.
- Tahmidaten,, L., et Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* : 10 (1), 22-33.