

# L'utilisation des TICE pour une meilleure évaluation et autoévaluation dans l'apprentissage du FLE

*Elona Toro*

Université de Tirana

## Abstract

Assessment is part of the learning process. Formative assessment is recognized as the most suitable model for differentiated pedagogy and self-assessment, as a support for learning to learn. Information and communication technologies for education (ICT) and assessment are two subjects that are repeatedly discussed in the world of education and teaching. The objective of this article is to identify possible synergies between the two themes of ICT and evaluation, and more specifically to determine to what extent can ICT improve the evaluation process? The first part of this article will review the state of the art of evaluation research, focusing on the specifics and differences between formative and summative evaluation. The contribution of ICT in education in general, and more specifically in the evaluation process will also be highlighted. We will also provide examples concerning assessments during learning, for example, through multiple choice questions or online quizzes or using digital boxes deployed in classrooms.

**Key words:** evaluation, self-evaluation, CTBT, software

# 1 DÉFINITION, TYPOLOGIE ET OUTILS D'ÉVALUATION

Dans son ouvrage *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Jean-Pierre Cuq définit l'évaluation comme un procédé qui aide l'enseignant et l'apprenant à recueillir des informations sur l'apprentissage, à juger celui-ci et à décider de la poursuite du cours en fonction des résultats obtenus (Cuq 2003 : 90).

Nous distinguons plusieurs types d'évaluation, premièrement, l'évaluation sommative, celle dont nous sommes les plus habitués, qui mesure le degré de maîtrise des savoirs et des savoir-faire des apprenants à la fin d'un cours, d'un cycle ou d'un programme. Ce type d'évaluation est d'habitude notée et délivre un diplôme, par exemple les tests et les diplômes de DELF/DALF ou les tests de TCF, TEF ou TEFQ.

Deuxièmement, l'évaluation formative, très utilisée dans les classes à chaque cours. Il s'agit d'une évaluation continue qui a comme objectif de guider l'élève dans son travail et de faire évoluer ses représentations et ses stratégies d'apprentissage. Dans ce type d'évaluation, nous pouvons classer, par exemple, tout type d'activité qui demande aux apprenants de relever une information précise dans des activités de compréhension orale, ou l'utilisation d'un élément de grammaire dans un exercice structural, etc. L'enseignant a la possibilité de comprendre tout de suite si ce qui a été demandé a bien été compris ou retenu par les apprenants.

Troisièmement, l'évaluation diagnostique qui intervient au début d'un apprentissage, d'un cours ou d'une formation et qui permet de repérer les difficultés rencontrées par les élèves ou les étudiants. Ce type d'évaluation permet à l'enseignant de définir un cursus particulier et à adapter les enseignements en fonction des besoins des apprenants.

Enfin, un autre type d'évaluation moins utilisé, dans le cadre de l'utilisation du numérique, mais qui peut trouver une place plus importante dans ce processus, est l'évaluation authentique qui consiste dans l'évaluation des compétences en situation réelle de communication, en situation interactive et dynamique. Imaginons, par exemple, de demander aux apprenants d'organiser un itinéraire touristique pour des touristes français qui viennent dans leur pays. Les apprenants doivent tout organiser par eux-mêmes, les itinéraires, les informations pratiques à envoyer aux touristes, etc. (ibid. : 91).

Pour évaluer, l'enseignant utilise plusieurs outils. Selon la taxonomie de Bloom (1956), l'acquisition du savoir se résume en six niveaux hiérarchiques d'objectifs : connaître, comprendre, appliquer, analyser, synthétiser et évaluer. Cette

taxonomie est proposée comme une aide aux enseignants pour formuler des questions qui permettent de situer le niveau de compréhension des apprenants. En nous basant sur ces objectifs, nous pouvons distinguer deux types d'outils d'évaluation. Tout d'abord, les outils fermés, des outils qui peuvent donner la possibilité de mesurer les degrés de connaissance et de compréhension des apprenants. Nous pouvons mentionner ici plusieurs outils très utilisés dans les cours comme par exemple, les questions à choix, les questions fermées, les textes à trous, les puzzles, etc.

Ensuite les outils ouverts, qui servent à mesurer l'analyse et la synthèse, sont des éléments plus difficiles à mesurer. Ce type d'évaluation demande la mise en place de grilles d'évaluation pour rendre ce processus moins subjectif. Les résumés, les compte-rendu, les synthèses d'articles, etc. sont des exemples d'outils d'évaluations ouvertes (Lebrun et al. 2011 : 52).

## 2 APPORTS DES TICE DANS L'ÉVALUATION

Les Technologies de l'Information et de la Communication dans l'Enseignement (TICE) renvoient aux deux potentialités des systèmes informatiques : l'accès à une grande quantité d'information sous forme numérique et la communication à distance, par exemple, le courriel ou la messagerie instantanée. Les TICE sont l'utilisation de ces potentialités dans l'enseignement (Cuq 2003 : 238). La didactique des langues s'intéresse particulièrement à ces deux aspects des TICE. Premièrement, elles font entrer en classe de langue, la vie réelle et la langue authentique grâce à la multitude des informations proposées et, deuxièmement, elles font entrer en contact les personnes, elles facilitent la communication, un des aspects les plus importants de la langue.

Les produits multimédia, leur utilisation dans l'apprentissage/enseignement d'une langue seconde a pour objectif essentiel d'individualiser l'action didactique, c'est-à-dire d'assurer un apprentissage en autonomie (Mangenot et Louveau 2006 : 120) et d'accroître les performances manuelles ou intellectuelles de l'apprenant, ainsi que l'efficacité de l'apprentissage (Guichon 2006 : 173). L'utilisation des TICE facilite l'apprentissage de la langue seconde lorsqu'elles sont exploitées dans le cadre d'une démarche méthodologique adaptée (Hirschsprung 2005 : 23). Ainsi, grâce au numérique, les différents logiciels peuvent apporter une automatisation de l'autoévaluation. L'élève se sentirait plus impliquée et développerait de la confiance en soi, etc. Il se sentirait plus à l'aise devant son ordinateur en travaillant lui-même les activités d'évaluation et en ayant un retour immédiat de ces résultats.

Les TICE aident à la création d'activités et d'exercices autocorrigés ce qui peut faciliter l'évaluation formative en faisant gagner du temps à l'enseignant tout en évitant la correction des copies. Ces outils apportent un retour immédiat vers l'apprenant et ces besoins, en favorisant un apprentissage personnalisé et en mettant en place une pédagogie différenciée. L'enseignant a la possibilité de créer des parcours différenciés suivant le niveau de difficultés de ces apprenants.

L'outil informatique aide à rendre l'expérience d'évaluation plus riche, plus intéressante et plus ludique, à fournir des situations d'apprentissage plus authentiques et à améliorer la validité et la fiabilité de ce processus.

### 3 LES NIVEAUX DE COMPÉTENCES DES PROFESSEURS DE LANGUE DANS L'ÉVALUATION ET L'UTILISATION DU NUMÉRIQUE EN CLASSE DE LANGUE<sup>1</sup>

Fondé en 1966, le Département de français de l'Université de Tirana avait pour ambition initiale la formation des futurs enseignants de la langue française. À côté de l'enseignement, l'activité du département a été accompagnée de nombreuses recherches scientifiques dans les domaines de la linguistique et de la littérature.

Actuellement, le Département offre des programmes d'étude en enseignement, traduction/interprétation et communication. Il est également un centre important en Albanie qui déploie une vaste activité scientifique, notamment par l'organisation des colloques et des publications scientifiques, la participation à des projets internationaux et la coopération avec les universités étrangères. Il joue un rôle irremplaçable pour la propagation de la langue française et de la culture francophone en Albanie.

Au sein du Département de français de l'Université de Tirana, nous proposons chaque année à nos étudiants de niveau master première, dans le cadre de l'enseignement de la langue française, un cours sur l'intégration du numérique en classe de français langue étrangère (FLE).

Ce cours a pour objectif d'apporter aux étudiants des compétences pratiques dans l'utilisation des TICE pour développer différents aspects d'un cours de langue. Par exemple, l'utilisation des TICE pour développer les compétences de compréhension orale ou écrite et le travail collaboratif en classe de langue, pour améliorer les différentes formes d'évaluation, mais aussi pour augmenter les interactions, ainsi que pour développer la compétence interculturelle des apprenants.

1 <http://www.epg-project.eu/?lang=fr> (Consulté le 6 octobre 2020)

Nous proposons à nos étudiants de travailler sur des outils spécifiques en accès libre pour créer des activités interactives et ludiques pour la classe. Ils sont amenés à proposer chaque semaine un outil utilisé à une fin spécifique en suivant une fiche pédagogique qui leur demande de spécifier le déroulement des activités ainsi que la valeur ajoutée que l'utilisation de cet outil numérique apporte en classe.

Pour la création du programme de notre cours, nous nous appuyons sur le référentiel de compétence de l'enseignant de langue, créé par le Conseil de l'Europe. Ce cadre est un instrument qui vise à déterminer les compétences des enseignants actifs dans les centres de langues étrangères et est construit sous la forme d'un tableau composé de six niveaux de développement.

Le premier axe de ce cadre décrit en quatre catégories le niveau de compétence de l'enseignant de la langue étrangère, tandis que le deuxième axe se compose de six niveaux de compétences distincts les uns des autres, à partir de l'enseignant débutant à l'enseignant le plus expérimenté. Chacune des composantes des tableaux contient des éléments descriptifs, qui correspondent aux niveaux de compétence que les enseignants devraient avoir à chaque stade de développement professionnel.

L'objectif de ce cadre est d'accompagner les enseignants, quelle que soit la langue qu'ils enseignent, dans le cadre de leur formation professionnelle. Ce cadre sert également aux responsables des centres de langues, qui sont chargés de suivre et d'évaluer le niveau des enseignants, mais il sert également aux formateurs lors de la conception d'un programme de formation et d'évaluation.

Pour ce travail, nous nous sommes appuyés sur deux descripteurs importants de ce référentiel, celui concernant la compétence de l'évaluation et celui concernant l'utilisation des TICE comme compétence transversale.

Pour la grille d'évaluation, nous constatons trois niveaux de compétences. Le niveau de la connaissance où le futur enseignant de langue est capable de corriger tout simplement des copies à l'aide de grilles déjà existantes dans les manuels, ils peuvent aussi créer des activités de révision.

Le niveau de la réflexion sur le processus de l'apprentissage peut apporter des activités de progression à partir des résultats en modifiant son enseignement. L'enseignant est capable d'utiliser un code de correction pour distinguer les erreurs et créer ainsi une typologie des erreurs, comme par exemple des erreurs de conception, d'expression, de structure, etc.

Le troisième niveau de compétence concerne celui de la création d'outils d'évaluation par l'enseignant ainsi que la formation des collègues par celui-ci. Grâce à l'utilisation du numérique, l'enseignant est capable de créer des activités

d'évaluation en ligne en utilisant du matériel multimédia (vidéo, texte, matériel audio, etc.) pour tous les niveaux de langue (A1-C2).

Concernant la grille sur l'utilisation des technologies, nous constatons aussi trois niveaux de compétence. Au niveau débutant, l'enseignant est capable d'utiliser un simple logiciel de traitement de texte, d'insérer des images dans son cours et de télécharger des informations dérivant d'une simple recherche sur Internet.

Au deuxième niveau, l'enseignant est capable d'utiliser des logiciels spécifiques afin de créer des informations propres. Il peut aussi utiliser des périphériques comme le vidéoprojecteur, les scanners et les imprimantes.

Au troisième niveau, l'enseignant est capable d'utiliser des plateformes d'enseignement à distance, de créer des cours à distance en intégrant des outils numériques et à former les collègues.

Nous allons proposer dans la suite de ce travail une liste des outils que nous avons introduits dans notre programme et que nous avons testé avec nos étudiants dans le cours visant l'intégration du numérique en classe de langue, en proposant les différentes caractéristiques et apports de chaque logiciel dans le processus de l'évaluation.

#### 4 Outils TIC pour travailler l'évaluation/l'autoévaluation en classe de langue

*Google form*<sup>2</sup> permet de créer des formulaires en ligne pour des utilisations très diverses : questionnaires, sondages, enquêtes, collecte d'avis, etc. Il offre les paramètres de partage du formulaire avec ses collaborateurs, la rédaction d'un message d'introduction et de remerciement et la création d'une liste de questions avec pagination.

Cet outil permet à son utilisateur de créer une très large typologie de questionnaires comme les réponses courtes, le choix multiple, les cases à cocher, le choix d'une liste déroulante, etc. Dans les questions, nous pouvons ajouter aussi une description, une vidéo explicative, une image ou l'isoler avec une section. Toutes les questions peuvent être rendues obligatoires si besoin (Cordina et al. 2017 : 71).

*Kahoot*<sup>3</sup> est une plate-forme d'apprentissage basée sur le jeu, utilisée comme technologie éducative dans les salles de classe et autres institutions d'apprentissage.

2 <https://www.google.com/forms/about/> (Consulté le 6 octobre 2020)

3 <https://kahoot.com/> (Consulté le 6 octobre 2020)

Ces jeux d'apprentissage sont des quiz à choix multiples qui permettent la génération d'utilisateurs et peuvent être consultés via un navigateur Web.

Ce logiciel propose une large typologie d'activités comme le quiz, des activités de remise en ordre, la création de questionnaires, etc. Les activités peuvent être effectuées individuellement ou en équipe. L'outil permet à l'enseignant d'évaluer et de sonder son auditoire. L'enseignant crée sur le site un QCM et le logiciel génère un code chiffré. Les apprenants se connectent à partir de leurs ordinateurs, tablettes ou téléphones portables en utilisant le code et en répondent aux questions. Les résultats sont consultables immédiatement (Cordina et al. 2017 : 69).

*EduPuzzle*<sup>4</sup> est un site qui permet de choisir une vidéo, de les manipuler suivant nos objectifs et de suivre la compréhension des élèves/étudiants. Le logiciel donne la possibilité de charger notre propre vidéo en ligne, de créer des leçons/vidéos interactives en transformant les vidéos en matériel pédagogique et en les adaptant selon les besoins des apprenants. L'enseignant a la possibilité d'ajouter la liste de la classe et de suivre la progression de chaque apprenant en visualisant aussi ses réponses. Pour chaque étudiant, nous pouvons savoir qui a regardé, combien de temps et quelle est leur performance individuelle. L'enseignant a également la possibilité d'obtenir des données pour toute la classe (Cordina et al. 2017 : 48).

*Quizlet*<sup>5</sup> est un site très utile pour tous les types d'apprentissages. Il peut aider l'apprenant à mémoriser des définitions avec des flashcards, à épeler des mots et à jouer à des jeux toujours dans un but d'apprentissage. Il permet également de créer des tests incluant des choix multiples, des vrai ou faux et des questionnaires à trous.

Le logiciel propose la création de six types d'activités. L'activité *apprendre* donne la possibilité de créer différentes activités progressives suivant les réponses fournies. L'outil *cartes* permet le travail de lecture et d'écoute de l'apprenant. La possibilité *écrire* permet à l'apprenant de travailler l'orthographe en écrivant ce qui est entendu. Des tests en format vrai/faux, QCM, écrire la bonne réponse, etc., peuvent être créés par l'enseignant (Cordina et al. 2017 : 73).

*LearningApps*<sup>6</sup> est une application web pour la réalisation d'exercices autocorrectifs ou de jeux à partir de typologies ou modèles prédéfinis. Cet outil permet aux apprenants de travailler la systématisation et la répétition ainsi que de partager des outils avec les autres collègues. L'enseignant peut ajouter les comptes des élèves et différencier les exercices en attribuant différents exercices à différents élèves. Il peut aussi voir les statistiques concernant les résultats de chaque élève. Différentes activités peuvent être créées comme les activités de classification par

4 <https://edpuzzle.com/> (Consulté le 6 octobre 2020)

5 <https://quizlet.com/fr-fr> (Consulté le 6 octobre 2020)

6 <https://learningapps.org/> (Consulté le 6 octobre 2020)

les paires, les QCM, les textes à trous, les mots-croisés, le puzzle, etc. (Cordina et al. 2017 : 75).

*Mentimeter*<sup>7</sup> rend l'enseignement plus interactif en permettant aux étudiants de participer activement à des conférences en utilisant Mentimeter comme un outil d'évaluation formative. Il permet la visualisation des opinions de tous et s'utilise très facilement en communiquant une URL et un code d'accès. Les résultats et le nombre de personnes connectées sont visualisables en direct. Les résultats des réponses peuvent être présentés sous différentes formes comme le nuage de mots clés, le quiz avec image sur le graphique des résultats, etc. L'enseignant peut créer des questions et afficher les résultats sous des formes différentes, par exemple le type de question le plus populaire permet au public de choisir une ou plusieurs options proposées, de visualiser les questions et de laisser le public voter sur des images. Le nuage de mots permet de mettre en évidence les mots les plus courants soumis par le public. L'enseignant peut dynamiser le public avec des mini quizz. Il peut aussi donner la possibilité au public de noter les déclarations sur une échelle, un moyen rapide d'obtenir des données utiles et d'analyser les tendances et les progrès. L'interaction en classe peut être créée grâce à cet outil. L'enseignant peut collecter des informations auprès du public lors des présentations et ajouter des moyens d'analyse des données, il peut aussi ajouter du texte et des images pour compléter les questions ou laisser le public réagir à chaque diapositive.

*Google Classroom*<sup>8</sup> est une plate-forme d'apprentissage gratuite dédiée aux écoles. Son but est de simplifier la création et la diffusion des cours et exercices de façon numérique. Google Classroom est simple d'utilisation et accessible à partir de tous les appareils mobiles. Cette plate-forme, en lien avec de nombreux produits, permet aux établissements scolaires de passer à un système sans papier. La création et la publication est effectuée par le biais de Google Drive, tandis que Gmail est utilisé pour la communication. Les élèves peuvent être invités dans des salles de classe à travers une base de données, grâce à un code confidentiel.

Google Classroom partage avec les élèves et les enseignants un Agenda. Chaque classe créée avec Google Classroom comporte un dossier distinct où l'étudiant peut soumettre son travail dans le but d'être noté par l'enseignant. La communication via Gmail permet aux enseignants de faire des annonces et de poser des questions à leurs élèves dans chacune de leurs classes. Google Classroom propose également des interfaces différentes pour les étudiants, les professeurs et les enseignants. Les devoirs sont stockés et notés sur les applications de Google, elles permettent ensuite la collaboration entre l'enseignant et l'élève ou celle d'un étudiant à un autre. L'enseignant peut choisir un fichier modèle de sorte que tous les élèves/étudiants peuvent modifier leur propre copie. Les étudiants peuvent

7 <https://www.mentimeter.com/> (Consulté le 6 octobre 2020)

8 <https://classroom.google.com> (Consulté le 6 octobre 2020)



également choisir de joindre des documents supplémentaires, à partir de leur Google Drive.

Google Classroom prend en charge de nombreuses notations différentes. Les enseignants ont la possibilité d'attacher des fichiers que les élèves peuvent afficher, modifier, ou d'obtenir une copie individuelle. Les devoirs peuvent être corrigés par les enseignants, puis renvoyés à l'élève avec un commentaire afin qu'ils révisent encore une fois dans le but de repasser l'examen. Cet outil permet à l'enseignant de conserver des archives des cours à la fin d'un trimestre ou d'une année.

## 5 CONCLUSION

L'utilisation de ces outils permet donc aux enseignants et aux apprenants de mieux travailler le processus de l'évaluation. Pour cette raison, nous avons voulu les introduire dans notre cours en mettant l'étudiant à la fois dans une position d'enseignant et d'apprenant, mais aussi en leur proposant de créer des activités pratiques pour l'apprentissage ; d'un côté, il s'agit d'apprendre l'utilisation technique des outils que nous venons de mentionner et, de l'autre côté, réfléchir aussi sur leur intégration dans un cours.

Pour cette raison, nous leur demandons de créer des activités d'évaluation en remplissant une fiche qui explique le déroulement de leur cours et qui est ensuite présentée en commun dans la classe. Les cours et les activités sont introduites sur notre plateforme de Google Classroom pour garder des traces de chaque activité et donner la possibilité aux étudiants d'utiliser cet outil dans un cours, mais aussi de nous donner la possibilité de les noter ensuite.

Les étudiants proposent surtout des activités de connaissance (définition, listage, mémorisation, liaisons, etc.) et des activités de compréhension (classification, identification, choix, reformulation, etc.). Les outils les plus utilisés sont Kahoot, Edpuzzle et Google Classroom. Selon les étudiants, Kahoot est un outil très ludique et peut-être utilisé dans et avec des enfants et avec des adultes. Edpuzzle est un outil qui permet d'introduire la vidéo en classe de langue et qui peut aussi être utilisé à distance. Google Classroom est très apprécié par les étudiants, ils pensent que c'est un outil très pratique pour communiquer avec les apprenants à distance, mais aussi pour garder et partager toutes les informations et les documents utiles pour le cours.

Nous avons constaté qu'au niveau de l'utilisation technique, les étudiants ne montrent pas de difficultés, l'outil numérique est assez bien intégré et approprié parce que les logiciels sont assez simples et intuitifs dans l'utilisation.

Cependant, au niveau de l'adaptation et de l'intégration de l'outil en fonction de l'objectif de l'apprentissage, nous avons constaté des lacunes. Les étudiants rencontrent des difficultés au niveau de la réflexion, c'est pour cette raison que nous introduisons aussi, dans nos activités d'évaluation, des activités ouvertes comme la synthèse, le compte-rendu d'articles et les essais de réflexion.

En partant de ces constats et pour aider les étudiants à atteindre les niveaux de compétences TICE proposés par la grille du Conseil de l'Europe, il serait intéressant d'introduire dans les cours l'utilisation des outils numériques mentionnés dans cet article. Ces outils peuvent aussi être utilisés dans différents cours lors du cursus universitaire pour qu'ils deviennent de vrais outils familiers pour les étudiants et comprendre pourquoi les utiliser, à quelle fin (pour informer, présenter, collaborer, produire, créer ou évaluer), avec quels outils travailler (outils, applications, plateformes, etc.), comment préparer et dérouler les activités intégrant les TICE et choisir le moment du cours pour les intégrer, soit avant le cours, soit pendant le cours soit après le cours.

### *Références bibliographiques*

- Cordina, David, Jérôme Rambert et Marc Oddou, 2017 : *Pratiques et projets numériques en classe de FLE*. Paris : Clé international.
- Cuq, Jean-Pierre, 2003 : *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : Clé International.
- Guichon, Nicolas, 2006 : *Langues et TICE*. Paris : Ophrys.
- Hirschsprung, Nathalie, 2005 : *Apprendre et enseigner avec le multimédia*. Paris : Hachette.
- Lebrun, Marcel, Denis Smidts et Geneviève Bricoult, 2011 : *Comment construire un dispositif de formation*. Bruxelles : De Boeck.
- Mangenot, François et Élisabeth Louveau, 2006 : *Internet et la classe de langue*. Paris : Clé International.