



La revue *Aleph. langues, médias et sociétés* est approuvée par ERIHPLUS. Elle est classée à la catégorie B.

Scratch au service de l'évaluation en ligne des compétences en FLE

سكراش في خدمة التقييم عبر الإنترنت للمهارات في تدريس اللغة الفرنسية كلغة أجنبية

Scratch for the Online Assessment of Skills in FFL

Nadjiba Abdessemed- SELNOM – BATNA 2

	Soumission	Publication numérique	Publication Asjp
	11-11- 2021	01-05-2023	25-09-2023

Éditeur : Edile (Edition et diffusion de l'écrit scientifique)

Dépôt légal : 6109-2014

Edition numérique : <https://aleph.edinum.org>

Date de publication : 01 mai 2023

ISSN : 2437-1076

(Edition ASJP) : <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/226>

Date de publication : 25 septembre 2023

Pagination : 293-306

ISSN : 2437-0274

Référence électronique

Abdessemed Nadjiba, «Scratch au service de l'évaluation en ligne des compétences en FLEe», *Aleph* [En ligne]. 2022. URL : <https://aleph.edinum.org/9292>

Référence papier

Abdessemed Nadjiba, «Scratch au service de l'évaluation en ligne des compétences en FLEe», *Aleph*, 10 (4-1) | 2023, pp. 293-306.

Scratch au service de l'évaluation en ligne des compétences en FLE

سكراش في خدمة التقييم عبر الإنترنت للمهارات في تدريس اللغة الفرنسية كلغة أجنبية

Scratch for the Online Assessment of Skills in FFL

NADJIBA ABDESSEMED
SELNOM – BATNA 2

Introduction

Avec l'avènement du e-Learning, nous assistons actuellement à une évolution radicale des pratiques de formation. Cette mise en œuvre de dispositifs numériques au service de l'enseignement supérieur et des adultes, nous pousse à être congruent et ajuster en conséquence le mode d'évaluation, s'ouvrant ainsi à l'évaluation en ligne « qui est évidemment favorisée par le développement même de la formation par Internet, qui connaît une croissance soutenue et requiert des modes d'évaluation adaptés » (Audet 2011 : 6) soit en mode synchrone ou asynchrone.

Pendant cette période délicate du confinement liée à la pandémie de la Covid-19, les enseignants du monde entier ont dû changer leur mode d'enseignement en faisant cours à distance, afin de pouvoir assurer la continuité pédagogique. La période a vu émerger de nouvelles méthodes et de nouveaux outils pédagogiques qu'il a fallu s'appropriier tant du côté des enseignants que celui des étudiants. Une dynamique des propositions pédagogiques nouvelles a eu lieu puisqu'il fallait inventer et utiliser des solutions concrètes et se tourner vers l'éducation numérique afin de clôturer les semestres et contourner une année blanche.

Notre projet vise à tirer profit des potentialités et des bénéfices qu'offrent les outils numériques en ligne afin d'améliorer les conditions d'enseignement/apprentissage du FLE, ceci en développant une pédagogie active qui rendrait l'apprenant acteur de ses apprentissages et l'aiderait à construire et à développer ses savoirs et savoir-faire en matière d'évaluation, via des situations d'interactivité.

1. Prolégomènes

1.1. Problématique et objectifs

Nul ne saurait nier aujourd'hui l'impact considérable qu'a eu l'intégration des technologies de l'information et de la communication (désormais TIC) et l'usage des ressources numériques sur l'enseignement/apprentissage des

langues, spécifiquement le FLE. En effet, l'usage du web à multiplier l'offre des ressources, a permis la multimodalité des méthodes de travail, à encourager la diversité des stratégies et à favoriser la transparence et la modularité des critères d'évaluation.

Notre contribution présente une approche en matière de conception d'environnement d'apprentissage numérique multimédia. Le but de notre recherche - développement est de réaliser une expérience pédagogique en utilisant le multimédia en ligne pour l'enseignement/apprentissage du FLE à travers un dispositif d'enseignement à distance. Cette approche s'effectuera par l'utilisation d'une plateforme numérique, à multi-usages qui permettra l'application de certaines tâches sur la toile pour des fins d'enseignement apprentissage de la langue française.

Notre objectif est d'utiliser le logiciel Scratch¹, comme outil d'évaluation à distance en créant des activités interactives, des QCM et des tests, accessibles via la toile, et permettant à nos étudiants de première année LMD de s'auto-évaluer à distance en travaillant à leur rythme dans des situations similaires à cette période de pandémie Covid 19.

1.2. L'évaluation en ligne : définition, avantages et inconvénients

L'évaluation des apprentissages en ligne «Consiste à recueillir des informations sur l'apprentissage réalisé par l'étudiant et à les interpréter en vue de porter un jugement et de prendre les meilleures décisions possibles sur le niveau d'apprentissage de l'étudiant et la qualité de l'enseignement» (Leroux 2019 : 2)

Ce sont des tests en ligne visant à évaluer, mesurer et documenter les aptitudes académiques, le progrès de l'apprentissage, l'acquisition de compétence ou les besoins pédagogiques des personnes les faisant. Auparavant, les évaluations se faisaient généralement sur papier (qu'il fallait distribuer, récupérer, corriger et noter). Maintenant, nous pouvons créer des évaluations sur la toile.

«Les évaluations en ligne sont essentielles pour conduire la transformation numérique. Grâce aux progrès des outils interactifs et des cadres permettant de développer une expérience utilisateur sécurisée et rationalisée, les apprenants de tous types continuent de bénéficier de cette technologie. De la maternelle à l'enseignement supérieur, en passant par

1. Langage de programmation; un environnement de développement. Nous utilisons la dernière version de l'application, 3.0 sortie en janvier 2019.

les étudiants et les professionnels qui cherchent à progresser dans leur domaine, les évaluations en ligne offrent de nouvelles possibilités d'apprentissage tout au long de la vie. En choisissant la bonne solution, les institutions éducatives et professionnelles peuvent désormais innover d'une manière plus inclusive, sécurisée et très efficace pour faire progresser leurs programmes.» (Tao 2021 : 2)

Les évaluations en ligne peuvent prendre plusieurs formes : « certaines, davantage axées sur la communication et les aspects pragmatiques, les autres davantage axées sur la langue. » (Veltchef 2009 : 138). Celle que nous concevons sera axée sur la langue et pendra en charge la compétence phonétique.

Nombreux sont les avantages des évaluations en ligne, en l'occurrence l'économie de temps et de l'argent. En effet, ces évaluations permettent un accès rapide pour les plus éloignés et se font généralement en beaucoup moins de temps, de nombreux candidats peuvent les effectuer chez eux depuis leur propre appareil en même temps. L'évaluateur peut consulter leurs réponses instantanément.

Les inconvénients sont généralement en relation avec l'incompétence technologique c'est à dire la non maîtrise de l'outil numérique due à l'absence de formation technologique appropriée; dans certains cas les usagers ne savent pas se servir de l'outil ou ont des difficultés à créer ou à effectuer une évaluation. Ajoutant à ceci les problèmes techniques qui peuvent subvenir comme ceux de la connexion et le coût.

1.3. Les questionnaires automatisés comme outil d'évaluation en ligne

L'évaluation en ligne est largement associée, si ce n'est confondue, avec les questionnaires à choix multiples (QCM) [...]. AUDET affirme que ces derniers demeurent, selon The University of Technology :

The most common type of computer-based assessment, notamment parce qu'ils sont relativement simples à concevoir et à programmer, familiers, administrables à de larges groupes sans nécessiter de corrections et de compilations manuelles, tout en étant perçus comme fournissant des résultats plus objectifs. (AUDET 2011 : 23)

Ces questionnaires automatisés peuvent se présenter sous forme de :

- Questions avec des réponses uniques ou non, des réponses binaires (vrai/faux, oui/non), des réponses brèves ouvertes...

- *Textes ou tableaux à trous pour vérifier par exemple des connaissances ou évaluer un niveau en langues.*
- Glisser-déposer² pour la reconstruction d'une chronologie d'un événement, ou compléter une carte par exemple.
- Exercices d'appariement pour marquer la notion de paires (deux informations ou deux objets). Ce type d'exercice permet la constatation du sens de la logique et la compréhension des apprenants puisque les réponses s'affichent sur l'écran.
- Réponses libres : cette forme est utile afin de découvrir la logique, le fonctionnement ou la compréhension d'un principe.
- Réalité virtuelle créant un dispositif d'immersion qui conduit à plonger les apprenants dans les situations qu'ils vont rencontrer à l'issue de la formation.

Ces tests peuvent être dynamisés de diverses manières et adaptés à la progression de l'apprenant. On peut par exemple, concevoir un contenu pour donner une rétroaction simple ou approfondie avec explications ou encore générer les questions en fonction des réponses précédentes ou enfin donner des suggestions en cours de déroulement en fonction de la réponse donnée.

1.4. Les paramètres de la situation de l'évaluation à distance et les composantes de la pratique évaluative

Notre évaluation à distance est une évaluation sommative qui vise à rendre compte de l'acquisition des connaissances et du niveau de développement de la maîtrise de la compétence phonétique chez nos étudiants arabophones de première année.

En s'inspirant des recherches de Nizet, Leroux et al, en 2016, dans l'article « Bilan de pratiques évaluatives des apprentissages à distance en contexte de formation universitaire », nous avons articulé les paramètres de notre situation d'évaluation à distance en enseignement supérieur et les composantes de notre pratique évaluative.

Il est à noter qu'avant de procéder à l'évaluation en ligne, plusieurs étapes doivent être définies :

- Commenant par préciser le contexte de l'enseignement/apprentissage; s'il s'agit de contexte présentiel enrichi c.à.d. en face-

² Méthode consistant à utiliser un écran digital ou une souris, pour déplacer d'un endroit à un autre un élément graphique présent sur l'écran d'un PC, une tablette ou un smartphone.

à-face en salle de classe avec une intégration d'outils technologiques, de contexte hybride proposant des activités au même temps en présentiel et à distance, ou totalement en ligne via la toile.

- Nous devons ensuite nous intéresser au(x) support(s) technologique(s) utilisé(s) pour choisir le moyen de médiatisation numérique adéquat.
- Puis, sélectionner la méthode d'évaluation la plus adaptée et les tâches à proposer ainsi que l'instrument le plus approprié à l'usage.
- Après, nous devons mentionner l'objet d'évaluation c'est-à-dire la compétence visée et le niveau des apprenants
- Enfin, nous terminerons par le type et le processus d'évaluation.

Nous définissons dans le tableau ci-dessous (Tableau 1) les composantes de notre pratique évaluative en ligne :

Tableau 1. Les composantes de notre pratique évaluative

N°	Types	Processus
1	Contexte d'évaluation	A distance
2	Modalité d'évaluation	Asynchrone
3	Moyen d'évaluation	Outils web : Scratch
4	Méthode d'évaluation	Questionnaire à choix multiple (v/f)
5	L'objet d'évaluation	Compétence phonétique en FLE
6	Niveau visée	B2
7	Type d'évaluation	Sommative

Source : réalisation de l'auteur

2. SCRATCH

2.1. Présentation de SCRATCH

Ce logiciel est un outil d'initiation à la programmation libre, dynamique et gratuit, utilisé dans 150 pays et disponible en 40 langues. Il a été conçu dans le but de créer, d'apprendre, d'innover, de développer l'imagination grâce à la logique du code, rendu plus accessible.

Scratch est un logiciel libre conçu pour initier les jeunes, de 7 à 77 ans, à des concepts fondamentaux en mathématiques et en informatique. Il repose sur une approche ludique de l'algorithme, pour les aider à créer, à raisonner et à coopérer. (Coursinfo.fr 2021 : 1)

Malgré son apparence ludique, Scratch est un vrai langage de programmation qui permet à l'apprenant/utilisateur de créer facilement ses propres histoires, des dispositifs interactifs, jeux vidéo, animations, créations musicales et artistiques etc., en glissant-déposant des blocs colorés. En effet, la création d'un script se fait tout simplement par assemblage de blocs. Il

est possible de le télécharger sur Internet pour le partager avec les autres utilisateurs.

Orienté multimédia pour l'enseignement à l'univers informatique des enfants, il traite avec une grande facilité des concepts de base de la programmation comme les boucles, les tests, les affectations de variables, et surtout de la manipulation des objets, comme les sons et les vidéos. (Coursinfo.fr 2021 : 2)

Scratch dispose de deux versions ayant la même interface : une première en ligne sous la forme d'un site web interactif et une deuxième hors ligne sous la forme d'une application (version installable).

2.2. Usage de Scratch

2.2.1. Généralités

Pour pouvoir utiliser scratch pour des fins évaluatives, trois phases doivent être réalisées :

- Création du compte

La première phase est dédiée à la création du compte de l'utilisateur au niveau de la plateforme Scratch sur l'URL : <https://scratch.mit.edu/>

Il suffit de suivre à la lettre toutes les indications prescrites une fois qu'on a cliqué sur «Rejoindre Scratch» (voir figure N° 1), pour pouvoir accéder au MOOC³ sur Openclassrooms afin de découvrir cette programmation créative avec Scratch et pouvoir rejoindre la communauté pour échanger via son forum de discussion.

Figure N° 1. Création de compte sur Scratch



Capture effectuée par l'auteur sur <https://scratch.mit.edu/join>

3. Massive Open Online Cours est un nouveau format pédagogique ouvert à tous, qui consiste à mettre en libre accès des formations en ligne ; le cours peut accueillir un grand nombre de participants.

- Création du QCM

Vu que nous nous intéressons à la correction phonétique, nous avons procédé à la conception de 10 questions (voir Tableau 2), qui ciblent l'aspect segmental du FLE pour rappeler les caractéristiques des phonèmes, éviter la confusion entre ces derniers et essayer d'atténuer ces erreurs de prononciation très récurrentes chez nos apprenants arabophones.

Tableau 2. Création d'un QCM

N°	Questions	Réponses
1	Est-ce que [j] est une voyelle nasale?	Non
2	Le mot <i>Homard</i> contient 2 syllabes?	Oui
3	Toutes les semi-voyelles sont-elles voisées et orales?	Oui
4	Le phonème [ɔ] est une voyelle orale ouverte?	Oui
5	<i>ai/é(e)/er/ez</i> sont-ils des graphèmes du phonème [e]?	Oui
6	Est-ce que [ʒ] est une consonne constrictrice?	Oui
7	Le phonème [ɥ] est une semi - voyelle?	Non
8	Le phonème [ə] est-il appelé <i>e caduc</i> ?	Oui
9	Peut-on dire que [ø] est une voyelle nasale?	Non
10	<i>hó/o/au</i> sont-ils des graphèmes du phonème [o]?	Non

Source : réalisation de l'auteur

2.2.2. Programmation du test sur SCRATCH

La structure du programme que nous avons élaboré se compose de :

- Une boucle itérative qui dépend du nombre de questions dont nous disposons au niveau du QCM
- Un bloc qui permet de traiter la question avec l'outil algorithmique

Si **réponse à la question est vraie**

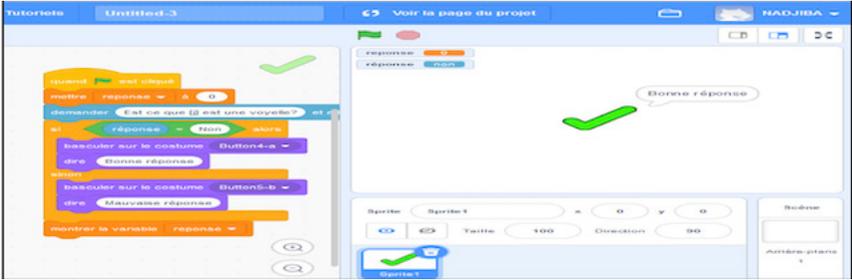
|
Alors -Afficher l'icône 
| -Afficher « Bonne réponse » (Voir figure 2)

Sinon -Afficher l'icône 
| -Afficher « Mauvaise réponse » (Voir figure 3)

Finsi

Cette partie de l'exécution du programme se répète pour l'ensemble des questions du test. Un échantillon de deux questions programmées sera présenté ci-dessous.

Figure N° 2. Réponse validée sur Scratch



Capture d'écran effectuée par l'auteur sur <https://scratch.mit.edu/join>

Figure N° 3. Réponse non validée sur Scratch



Capture d'écran effectuée par l'auteur sur <https://scratch.mit.edu/join>

2.2.3. Structure du programme

Les blocs dont se compose un programme Scratch sont organisés en catégories de couleur :

- Les blocs (Rose)
- Les opérateurs (vert)
- Les contrôles (orange)
- Les mouvements (bleu)
- Les sons (violet)
- Les événements (jaune)
-

Pour notre part, le programme Scratch que nous avons développé est simple, permettant de confectionner un questionnaire à réponses binaires selon les étapes suivantes :

On commence par une boucle qui tourne autant de fois que nous disposons de questions (voir Fig 2/ Fig 3)

On teste à quel niveau le programme se trouve, si par exemple le programme est à la 3^{ème} itération, on charge alors la 3^{ème} question pour l'affiche à l'utilisateur,

On évalue ensuite la réponse à la question posée en la comparant à la réponse juste dont on dispose.

On teste si le programme est arrivé au bout des questions dont on dispose, si c'est affirmatif, on sort alors du programme. Dans le cas contraire, on exécute encore une fois le programme en se branchant à l'étape 1.

3. L'évaluation de notre ressource évaluative

Il est à signaler qu'avant d'introduire une ressource numérique multimédia dans les pratiques pédagogiques, trois dimensions sont à prendre en compte pour son évaluation auprès d'utilisateurs à savoir : son utilité par rapport aux objectifs d'apprentissage, son utilisabilité et son acceptabilité par les utilisateurs en contexte.

Certains chercheurs ont souligné l'importance de la prise en compte de ces trois dimensions dans le cadre d'un environnement d'apprentissage multimédia. En effet, Dillon affirme que : « des environnements pourtant conçus selon des modèles didactiques et pédagogiques éprouvés ont essuyé de cuisants échecs faute d'être utilisables dans le contexte réel d'un établissement scolaire ou d'une formation. » (Dillon 1996 : 8)

Inversement, des dispositifs dont l'utilisabilité n'était pas la force première ont connu un succès certain. Dans cette perspective, il est incontestable qu'un dispositif ne doit pas seulement être facile à utiliser et adapté au contexte d'usage, il doit avant tout promouvoir les activités d'apprentissage, que ce soit au niveau des interactions ou des acquisitions des connaissances.

Afin de tester et de valider notre évaluation à distance via scratch, nous avons procédé à un essai avec un nombre limité d'apprenants 10. Le questionnaire a été déposé sur l'ENT⁴ du département de français. Seuls les étudiants concernés pouvaient effectuer l'évaluation puisque l'accès à cet espace nécessite un identifiant personnel.

Une fois l'évaluation terminée, nous avons mis à la disposition de nos utilisateurs/évaluateurs une grille d'évaluation pour connaître leurs avis concernant l'usage de cette ressource comme outil d'évaluation à distance.

4. Espace Numérique de Travail

Cette grille est personnelle, conçue à partir d'inspirations de quelques grilles existantes et qui répondent aux normes internationales de l'évaluation des ressources numériques. Elle nous a permis d'évaluer les qualités techniques/ergonomiques et pédagogiques de l'application.

Tableau 3. Grille d'évaluation

Grille d'évaluation	
Sur une échelle de 1 à 10, veuillez évaluer les réponses aux questions suivantes	
Qualités techniques et ergonomiques	
Questions	Note
L'interface (page d'accueil) est-elle explicite?	
2. La qualité et la vitesse des affichages sont-elles bonnes?	
La présentation du contenu est-elle claire?	
L'application est-elle facile d'emploi?	
Qualités pédagogiques	
L'application stimule l'intérêt par les effets graphiques et sonores?	
L'application favorise une situation d'apprentissage active?	
L'application est-elle pratique (rentabilité) sur le plan pédagogique par rapport aux supports traditionnels?	
Le rythme de l'évaluation est-il approprié?	
L'application facilite-t-elle l'évaluation des connaissances?	

Source : Réalisation de l'auteur

Nous récapitulons dans le tableau suivant (voir Tab.4), les réponses de nos utilisateurs/évaluateurs aux questions proposées dans notre grille évaluative personnelle.

Tableau 4. Récapitulatif des réponses suivant la grille d'évaluation

Questions Utilisateurs	Questions Techniques et ergonomiques				Questions pédagogiques				
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9
U1	9	10	8	8	8	10	7	7	9
U2	10	9	9	9	8	9	8	8	9
U3	8	9	9	9	9	9	8	8	10
U4	9	9	10	10	7	10	9	7	9
U5	7	10	9	9	9	9	8	9	8
U6	8	10	9	10	8	9	9	7	9
U7	7	9	10	10	9	8	9	8	8
U8	7	8	10	10	8	8	7	8	8
U9	9	9	9	9	7	10	8	7	9
U10	8	10	9	9	8	9	9	9	9
S/ Total	82	93	92	93	81	91	82	78	88
Pourcentage en moyenne	82 %	93 %	92 %	93 %	81 %	91 %	82 %	78 %	88 %
	86.6 %								

Les réponses recueillies auprès de nos utilisateurs/évaluateurs sont représentées dans les graphiques (Fig 4 et 5) :

Figure N° 4. Qualités techniques et ergonomiques de notre évaluation à distance sur Scratch

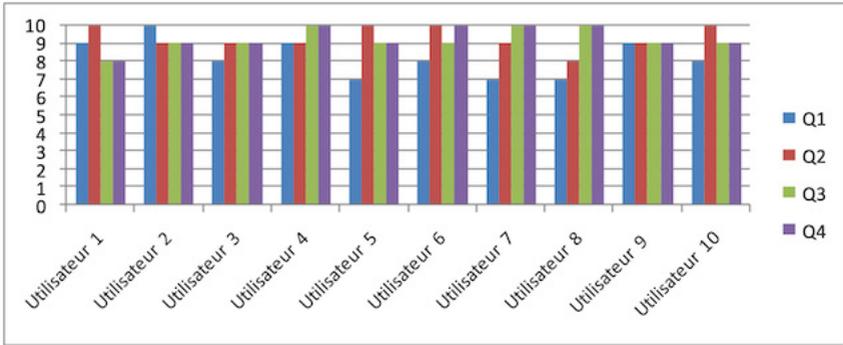
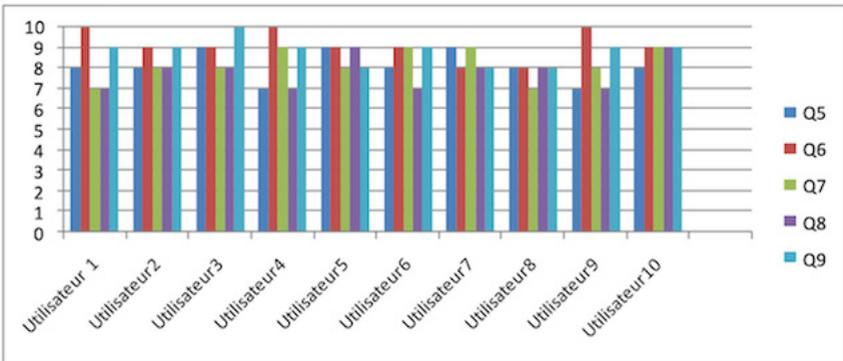


Figure N° 5. Qualités pédagogiques de notre évaluation à distance via Scratch



Commentaire et conclusion

Après l'analyse du produit, l'échantillon d'étudiants/évaluateurs a confirmé l'utilisabilité de notre outil puisque le sentiment de satisfaction était généralisé (86,6 %). Les utilisateurs/évaluateurs ont confirmé la présence des deux aspects clés de la dimension ergonomique à savoir la bonne présentation et la facilité de prise en main en (90 %). (Voir Fig 4).

En ce qui concerne la qualité pédagogique, les utilisateurs/évaluateurs ont aussi montré un grand enthousiasme et un sentiment de satisfaction (84 %) en affirmant que l'attractivité de cette application stimule l'intérêt et favorise l'évaluation des connaissances à travers l'interactivité et la rétroaction assurées par le feedback instantané. Ils ont aussi approuvés la bonne présentation et

organisation du contenu, le cheminement logique quant à la proposition des questions du test et surtout la possibilité de travailler en autonomie selon le rythme de chacun, loin de la pression habituelle. (Voir Fig 5)

La réalisation de quiz pédagogique interactif sous l'environnement Scratch et sa mise en œuvre sur un espace numérique de travail via la toile, afin d'évaluer des compétences en FLE, nous semble fructueux du fait que ça facilite les tâches d'évaluation (formalisation, évaluation des compétences) qui deviennent plus attrayantes, et améliore la mutualisation et le travail interdisciplinaire.

Nous considérons que le fait de basculer vers une évaluation en ligne via Scratch en cette période délicate du confinement liée à la pandémie du Covid 19, a permis (avec succès) à nos étudiants de raisonner positivement et d'évaluer interactivement et attractivement leur connaissances en phonétique, dans un contexte motivant tout en développant leur créativité et en se libérant des contraintes de temps et de lieu en respectant ainsi les gestes barrières.

Nous devons cependant rappeler que la compétence phonétique est l'une des compétences les plus complexes à maîtriser et dont l'évaluation devrait se faire par le biais des tâches orales, complexes et authentiques, chose sur laquelle nous comptons travailler prochainement avec l'usage d'autres outils numériques.

Nous espérons que cette première expérience va ouvrir la voie à tant d'autres qui vont cibler l'évaluation d'autres compétences en FLE via l'outil numérique Scratch ainsi que d'autres usages car cette plateforme est multifonctionnelle.

Rappelons que cette recherche est financée par le ministère algérien de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique et qui rentre dans le cadre d'un projet de recherche de formation universitaire, sous l'identifiant H04L01UN05022021001 et initié par nos soins.

Bibliographie

- Audet, Lucie. 2011. Les pratiques et défis de l'évaluation en ligne. Document préparé pour le Réseau d'enseignement francophone à distance du Canada (REFAD)
- Dillon, Andrew.1996. «User acceptance of information technologies: théories and models. Annual review of information science and technology» .[En ligne] URL : <https://colibris.link/jw9OW>
- Lakhal Sawsan, LEROUX Julie Lyne. 2015 : « TIC et évaluation des apprentissages, une synergie à développer ». Dans 35^{ème} colloque AQPC, 5 juin, 2015. [En ligne] URL :

<https://colibris.link/pg0hL>

- Leroux, Julie Lyne (dir). 2015. « Évaluer les compétences au collégial et à l'université : un guide pratique ». Montréal, Québec : Éditions Chenelière/AQPC, Collection PERFORMA.
- Leroux, Julie Lyne. 2019. « L'évaluation des apprentissages à distance dans un programme en approche par compétences » Dans Ressources numérique et pratiques pédagogiques inspirantes. [En ligne] URL : <https://colibris.link/o5kOZ>
- Nizet Isabelle, et all. 2016. « Bilan de pratiques évaluatives des apprentissages à distance en contexte de formation universitaire ». In Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur (322). [En ligne] URL <https://colibris.link/flcXT>.
- Veltchef, Caroline. 2009. « Evaluer par les tâches » Dans *Le français dans le monde*, N 45. « La perspective actionnelle et l'approche par les tâches en classe de langue. Janvier 2009. CEL International. P 124-141.
- Coursinfo.fr 2021. « Scratch ». [En ligne] URL < <https://www.coursinfo.fr/je-programme/je-programme-en-> > Consulté le 21/9/2021

Résumé

Notre contribution abordera l'usage d'une application informatisée nommée Scratch comme outil pédagogique évaluatif. Cette plateforme numérique open source, gratuite et accessible sur la toile, nous permettra la création des questionnaires, principalement des QCM visant le développement et l'évaluation des différentes compétences langagières en FLE, et spécifiquement la compétence phonétique, sans pour autant être informaticien/programmeur. L'avantage majeur quant à l'usage de cet outil de programmation est celui d'aide à l'évaluation à distance de nos étudiants, en période délicate et similaire à celle vécue actuellement, liée à cette pandémie de la Covid 19.

Mots-clés

TICE, applications numériques, auto-évaluation, FLE, interactivité

مستخلص

ستتناول مساهمتنا استخدام تطبيق رقمي يسعى سكراتش كأداة تعليمية تقييمية. ستتيح لنا هذه المنصة الرقمية مفتوحة المصدر، المجانية والمتاحة على الويب، إنشاء استبيانات خاصة، أسئلة الاختيار متعدد، التي تهدف إلى تطوير وتقييم المهارات اللغوية المختلفة في اللغة الفرنسية كلغة اجنبية. وعلى وجه التحديد المهارات الصوتية. دون أن تكون مبرمج كمبيوتر. الميزة الرئيسية في استخدام أداة البرمجة هذه هي مساعدة طلابنا عن بُعد، في فترة حساسة مماثلة لتلك التي نخبرها حاليًا، والمرتبطة بجائحة كوفيد 19.

كلمات مفتاحية

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، التطبيقات الرقمية، التقييم الذاتي، التفاعلية، اللغة
الفرنسية كلغة أجنبية

Abstract

Our contribution will address the use of a digital application called scratch as an evaluative educational tool. This opensource digital platform, free and accessible on the web, will allow us to create questionnaires, mainly multiple choice questions aimed at the development and evaluation of different language skills in FLE, and specifically phonetic skills, without being a computer scientist/programmer. . The major advantage in using this programming tool is that of helping our students remotely, in a delicate period similar to that currently experienced, linked to this Covid 19 pandemic.

Keywords

ICT, digital applications, self-assessment, FLE, interactivity