

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОЦІНЮВАННЯ НА УРОКАХ ФРАНЦУЗЬКОЇ МОВИ

Галина КУТАСЕВИЧ, Наталія ЯКУБОВСЬКА,  
Чернівецький національний університет  
імені Юрія Федьковича,  
halynakutasevych@gmail.com; n.yakubovska@chnu.edu.ua

## GAMIFIER LES ÉVALUATIONS EN CLASSE DE FLE

Halyna KUTASEVYCH, Nataliia YAKUBOVSKA,  
Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University,  
ORCID ID: 0000-0003-2122-3193, ORCID ID: 0000-0003-2391-6188.

Галина Кутасевич, Наталія Якубовська. Гейміфікація оцінювання на уроках французької мови. Актуальність пропонованого дослідження зумовлена необхідністю розгляду питання взаємозв'язку мотивації та оцінювання як ключових аспектів вивчення французької мови. Ця взаємозалежність зумовлює пошуки нових сучасних підходів до оцінювання, які скеровуються на особливості поступу учня, а не лише на кінцевий результат. Саме в такому аспекті цікавим є звернення до гейміфікації, яка передбачає застосування механізмів гри у неігрових контекстах. **Мета наукової розвідки** – висвітлити основні аспекти гейміфікованого оцінювання на уроках французької мови як іноземної. **Наукова новизна** дослідження полягає в тому, що вперше окреслено основні механізми гейміфікації, які можуть бути задіяні в процесі оцінювання. У роботі використано **метод** критичного аналізу наукових джерел, метод наукового спостереження за навчальним процесом. **Висновки.** Використання елементів гейміфікації у процесі оцінювання дозволяє створювати нові форми та технології оцінювання, які спрямовані на покращення умотивованості учнів. Раціональне поєднання таких технологій з вже існуючими методами викладання може стати запорукою ефективного формування у студентів іншомовної франкомовної компетенції.

**Ключові слова:** гейміфікація, оцінювання, мотивація, електронні засоби, іншомовна компетенція.

**Problématique et cadre théorique.** Il existe une réelle corrélation entre deux notions importantes : la motivation et l'évaluation – ce constat semble faire consensus dans le monde de l'éducation. Pourtant, faire de l'évaluation une composante de l'enseignement qui favorise la motivation des apprenants relève/ constitue un défi de taille pour un enseignant. Sensibles à cette préoccupation pédagogique grandissante les recherches abordant la problématique en question se sont multipliées ces dernières années (M. Lubrun, J. Biggs, H. Jenkins, R. Viau, G. Brougère, M. Asselin, Ph. Sarrazin, Ch. Tagliante, P. Black, D. William). Les nouvelles techniques d'évaluation sont appelées à encourager l'apprentissage et favoriser la motivation en mettant l'accent sur les progrès et les résultats plutôt que sur l'échec.

**Actualité de la recherche.** La présente recherche s'inscrit dans le contexte actuel du changement de paradigme: de l'évaluation *des* apprentissages vers l'évaluation *pour* les apprentissages où on privilégie la mise en œuvre des pratiques pédagogiques d'évaluation centrées sur le processus d'apprentissage plutôt que sur les performances. Or, les nouvelles approches de l'enseignement – l'apprentissage des langues ouvrent de nouvelles perspectives pédagogiques au quotidien.

**Objectif.** Cette étude se propose donc de faire réfléchir à l'évaluation comme un outil d'apprentissage et de progression. Notre attention se portera plus particulièrement sur les techniques et les outils permettant de gamifier les évaluations en classe de FLE. Nous démontrerons comment cette approche peut soutenir favorablement l'apprentissage et renforcer la motivation et l'engagement des apprenants dans un cours de FLE tant en présentiel et qu'à distance.

Dans le cadre de notre recherche nous avons appliqué les approches **méthodologiques** suivantes : analyse critique des recherches dans le domaine concerné, étude et synthèse des pratiques et techniques pédagogiques existantes, expériences de classe.

**Résultats et discussions.** La tradition pédagogique, pendant de longues années a considéré comme indissociables évaluation et notation et affirmé que les apprenants ne travaillent pas si les activités proposées ne sont pas notées. De ce fait, dans les représentation des apprenants, l'évaluation rimait souvent avec sanction et, perçue comme sommative, pouvait être source d'une grande démotivation.

Dans la présente recherche nous partons de l'idée qu'une évaluation n'est pas obligatoirement notée, et son premier objectif est de montrer à l'apprenant ce qui est déjà acquis et ce qui ne l'est pas. Pour ce faire on distingue trois types d'évaluation correspondant chacune à trois moments distincts de l'apprentissage : *l'évaluation diagnostique*, *l'évaluation formative* et *l'évaluation sommative*. La première, faite en début de l'apprentissage, permet de dresser un bilan des connaissances déjà acquises, mesurer les progrès à accomplir et connaître les besoins des apprenants. La seconde s'effectue tout au long de l'apprentissage et elle est appelée à guider l'apprenant, l'aider à prendre conscience de ses difficultés et les surmonter. La dernière permet de faire le bilan d'un apprentissage, de valider les résultats.

Longtemps, l'évaluation sommative a été privilégiée au détriment des deux autres. Ceci explique le fait que l'évaluation était perçue de manière très négative puisqu'assimilée à la sanction potentielle. A ce propos,

Ch. Tagliante souligne: “L’évaluation ne doit pas être envisagée comme une “sanction” mais plutôt comme un outil dont on se servira pour construire l’apprentissage, dans la durée, en sachant où l’on va”.

Il s’agit d’opérer un déplacement d’une évaluation *des* apprentissages à une évaluation *pour* les apprentissages. Cette évaluation pour les apprentissages est issue d’une expérimentation validée et adoptée par des dizaines de pays ; à partir de la recherche de P. Black et D. William intitulée “Inside the black box”. Les chercheurs britanniques soulignent que “l’évaluation pour les apprentissages (*assessment for learning*) est le processus consistant à chercher et à interpréter les informations dans la classe afin d’identifier où en sont les élèves dans leur apprentissage, vers où ils doivent aller, et comment ils peuvent le faire de la meilleure manière possible”. Cette recherche compare la salle de classe à une boîte noire, un objet qui peut être vu en termes d’entrées et de sorties sans aucune connaissance de son fonctionnement interne, et elle entreprend d’enquêter sur ce qui se passe à l’intérieur. Ce qu’ils ont découvert, c’est que les étudiants qui apprennent de façon formative et obtiennent de meilleurs résultats que les autres étudiants.

Les autres chercheurs sont également clairs à ce sujet: “il faut faire de l’élève un acteur de son succès scolaire en lui apprenant à utiliser les données des évaluations formatives. En plus de favoriser la pratique de l’autoévaluation dans sa classe, l’enseignant doit aider l’élève à prendre conscience de ce qu’il lui reste à apprendre, de ce qu’il aura à faire pour y parvenir et des efforts à investir”<sup>2</sup>

Afin que l’évaluation prenne le sens d’un soutien à l’apprentissage, qu’elle favorise la motivation et l’engagement des apprenants, nous considérons qu’il serait intéressant de recourir aux techniques et mécanismes propres à la gamification l’un de ces mots à la mode dans le domaine de formation. Ce concept issu du marketing, a pour principe simple d’introduire des mécanismes de jeu dans des parcours d’apprentissage dont les sujets ne sont pas forcément ludiques. On parle ainsi de créer des progressions, de gagner des badges, d’établir des classements des meilleurs résultats, afin d’engager les apprenants.

Pourquoi est-il intéressant de gamifier nos formations? La bonne réponse est que tout simplement jouer fait partir de l’instinct, c’est assez intuitif et quand on regarde la population, toutes personnes confondues, hommes, femmes, adolescents, seniors jouent quotidiennement Le psychiatre S. Brown, qui défend l’importance du jeu dans l’apprentissage, a ainsi déclaré au cours d’une conférence TED que “le jeu n’est pas la contradiction du travail”<sup>3</sup>, l’un peut motiver l’autre en stimulant une activité de production, les deux ne sont pas exclusifs et il est possible de s’amuser en exécutant des tâches.

Nous avons des prédispositions assez naturelles aux jeux et à la recherche du plaisir que le jeu nous donne. A

travers l’activation de la zone du cerveau qui concerne le plaisir on va favoriser l’ancrage pédagogique, l’implication et la motivation. Les moments où l’apprenant sera complètement absorbé par une activité et où tout se déroule agréablement correspondent à un état de *flow*, identifié par Mihály Csikszentmihályi professeur et chercheur en psychologie d’origine hongroise, émigré aux Etats-Unis: “L’état de *flow* est un état de concentration intense où l’individu se sent complètement absorbé par ce qu’il fait. Il perçoit alors cette activité comme particulièrement plaisante et atteint une productivité optimale”<sup>4</sup>. Les activités provoquant le *flow* sont donc des activités pour lesquelles on est intrinsèquement motivé. Pour qu’il y ait *flow*, il faut de la concentration et des efforts. Inversement, certaines activités nécessitent beaucoup de concentration sans pour autant motiver intrinsèquement un individu. Elles ne génèrent alors pas d’état de *flow*<sup>5</sup>.

Ainsi, les mécanismes du jeu permettent aux enseignants de prévoir des activités autotéliques d’évaluation, c’est à dire des activités d’intense satisfaction par leur seule réalisation avec pour corollaire une récompense intrinsèque pour l’apprenant.

Souvent, quand on pense à la gamification des évaluations, les premières idées qui viennent à l’esprit sont celles d’attribuer des badges. Effectivement, les badges sont appelés à motiver les apprenants et soutenir de nouvelles formes d’évaluation. On peut dire que l’apparition des badges dans le monde de l’éducation est un signe de gamification.

A l’origine, le badge est un insigne qu’on arbore comme marque distinctive d’appartenance à un groupe, un grade, un rang ou une fonction, nous dit le dictionnaire. Les badges existent depuis longtemps dans le monde militaire, le mouvement des scouts et le monde du sport. En format numérique, ils sont plus récents. Ils prennent leur essor en 2011 au moment où Mozilla lance l’initiative *Open Badge Infrastructure (OBI)*, un standard technologique pour faciliter l’octroi et le partage des compétences sur le web. Puis le badge a fait son entrée dans l’univers ludique pour attester de l’habileté ou du degré de maîtrise de son détenteur.

En contexte scolaire ou académique, ils sont aussi très utiles puisqu’ils permettent de façonner et de morceler des contenus pédagogiques pour offrir des parcours d’apprentissage personnalisés. Il est possible de regrouper l’utilisation des badges numériques selon quatre grands usages: motiver, par cette distinction l’apprenant dans son apprentissage; valoriser des actions de l’apprenant en y ajoutant de la valeur; reconnaître des acquis et des expériences; certifier l’acquisition de connaissance, le développement de compétences et d’habiletés.

Mais il est très important d’insister sur le fait que la très mauvaise démarche, qu’il ne faut surtout pas adopter, c’est par exemple d’ouvrir et d’attribuer les badges à tout va. En parlant de l’attribution des badges on doit rappeler

<sup>1</sup> Tagliante Ch. L’Évaluation [Assessment], CLE international, 1991, P.78 [in French].

<sup>2</sup> Hébert, M.-H., Frenette E., Boudreau M. Évaluation formative et réussite des élèves : une combinaison gagnante! [Formative assessment and student achievement : winning combination!], *Vivre le primaire*, 2019, Vol 32, P. 45–46 [in French].

<sup>3</sup> Carbuccia J. Petit guide de gamification [A short guide of gamification]. URL: <https://siecdigital.fr/2015/06/23/petit-guide-de-gamification/> [in French].

<sup>4</sup> Csikszentmihalyi M. Vivre la psychologie du bonheur [To live the Psychology of Happiness], Paris: Robert Laffont, 2004, P. 23 [in French].

<sup>5</sup> Lecomte J. La théorie du flux. Comment la motivation intrinsèque donne du sens à notre vie [The Theory of Flow. How the intrinsic motivation make sense of our life], In: Carré P, Fenouillet F, editors. *Traité de psychologie de la motivation*, Paris: Dunod, 2009, P. 107–124 [in French].

les principes d'*alignement pédagogique* et de *planification à rebours*. Il s'agit là d'une question essentielle pour en arriver à concevoir des activités d'évaluation de qualité. *L'alignement pédagogique* est un principe de cohérence pour la construction d'un cours. Le concept a été introduit pour la première fois par John Biggs qui parlait de *constructive alignment*. Il y a alignement pédagogique lorsque les objectifs d'apprentissage sont cohérents avec les activités pédagogiques et les stratégies d'évaluation<sup>6</sup>.

Ceci dit que nos objectifs d'apprentissage, les grands objectifs visés, doivent être en parfait accord avec les contenus et les méthodes d'enseignement et donc les méthodes d'évaluation. Cette vue d'ensemble nous permettra de procéder à la *planification à rebours* d'un parcours gamifié ou le professeur partira des résultats escomptés. La formule est familière à tout enseignant: à l'issue de cette formation, l'apprenant sera en mesure de, sera capable de... Ceci veut dire que nous partons d'une compétence globale visée et nous la découpons en micro-compétences observables. Ces micro-compétences peuvent être des critères d'attribution d'un badge. Ensuite les élèves réalisent des activités pour accumuler des points et par conséquent obtenir un badge. En clair, l'obtention du badge final devient une véritable quête. Les exercices réalisés permettent de récolter les points et de passer à un niveau suivant. Chaque nouvelle compétence est associée à un badge intermédiaire, et ce n'est qu'une fois les badges réunis que la quête sera complétée.

Cependant, Henry Jenkins conseille à tous ceux qui sont tentés par le badging d'avancer avec précaution en ayant quelques éléments en tête. Il importe de:

- Surveiller les possibles effets indésirables provoqués par le badging (exemple : marginalisation de certains membres de la communauté qui ne souhaitent pas en acquérir, développement des pratiques pour obtenir les badges sans fournir l'effort nécessaire, renforcement de l'autorité de ceux qui ont pouvoir de décerner les badges).

- Identifier ce qui, dans la communauté, en dehors des badges, encourage et permet d'apprécier le niveau de participation des membre.

La réflexion de H. Jenkins est intéressante dans la mesure où elle permet à tous ceux qui envisagent de proposer des badges associés à des espaces d'apprentissage de bien mesurer les difficultés et les enjeux de la démarche<sup>7</sup>.

Cependant, il est important de souligner que l'évaluation gamifiée existe par-delà le badging. Il est d'autant plus intéressant de parler de ces techniques dans le contexte actuel ou le monde de l'éducation a basculé de l'enseignement en présentiel vers l'enseignement à distance. Les enseignants contraints d'assurer la continuité pédagogique ont dû revoir également leur activités d'évaluation qui pour certains étaient celles qu'ils avaient connues pendant leur formation initiale sans être adaptées au profil de la nouvelles génération d'apprenants, la génération des *digital natives*.

Nos apprenants sont branchés toute la journée sur leur smartphone. Certains professeurs se plaignent du déclin de l'attention qui en découle. C'est sans doute un constat justifié, mais il faut voir les choses en face : inverser cette tendance générale va être difficile. Utiliser les smartphones en classe paraît donc être une manœuvre intelligente pour renverser la vapeur : vos apprenants peuvent changer ce que

certain considèrent comme un obstacle à l'apprentissage en un outil fidèle pour mieux apprendre. Et c'est une façon de rendre l'apprentissage plus ludique, de leur rendre la langue plus sympathique : oui, on peut s'amuser en apprenant!

En 2020 le moment est venu de découvrir plusieurs outils d'évaluation que nous n'avons pas forcément utilisés avant. L'utilisation de ces outils n'apporte aucun changement à la nature de l'évaluation en elle-même, mais on constate une amélioration fonctionnelle de l'activité de l'évaluation. On parle d'une nouvelle culture d'évaluation, une évaluation qui sera de plus en plus centrée sur la formation, l'accomplissement.

Dans le cadre de cette recherche il nous est intéressant de nous arrêter sur les outils et les applications qui reposent sur les mécanismes de la gamification et participent grandement à la dédramatisation de l'évaluation. Arrêtons-nous d'abord sur les outils d'évaluation gamifiée qui permettent de réaliser des activités collaboratives d'évaluation en direct, où par exemple l'enseignant pose une question, les apprenants répondent en direct et on va voir le nuage de mots progressivement se former. Au fur et à mesure des réponses des participants, la page de la question est mise à jour et les mots apparaissent sous la forme d'un nuage. Les mots vont changer de taille en fonction du nombre de fois qu'ils sont cités dans les réponses.

Précisons que nous allons utiliser cet outil interactif d'évaluation pour procéder à une évaluation diagnostique qui sera déployée au début d'un nouveau contenu, au moment où on veut vérifier les acquis des apprenants, dresser un bilan de connaissances déjà acquises, susciter la participation des apprenants et vivre un moment ludique.

Questionnaires en ligne que les enseignants peuvent créer avec Quizziz, Kahoot, Quizinière, Socrative etc. Ces applications reposent sur la structure de base de la gamification : objectif ludique, challenge et récompense. Lors de la réalisation d'un quiz en ligne on invite les apprenants à répondre via leurs smartphones et les résultats s'affichent à l'écran. Les apprenants sont classés en fonction de la vitesse à laquelle ils ont répondu et s'ils ont répondu correctement ou non. Nous retrouvons *l'objectif* qui est répondre à des questions, *le challenge* qui est de répondre correctement et le plus rapidement possible et puis *la récompense* qui est d'être le premier sur le podium. Ces activités sont basées sur les principes clés de gamification : *la compétition*, *la pression du temps*, *les feedbacks* qui vont motiver les personnes à participer davantage et encore plus vite.

De ce fait, nous pouvons parler de l'amélioration de l'activité d'évaluation. Si nous comparons un questionnaire sur-papier et un questionnaire en ligne, nous pouvons nettement observer cette amélioration. Pour un test sur papier : l'élève répond à la question, il rend sa copie et attend les résultats pendant quelques jours voire une semaine, tandis que dans le cas d'un questionnaire en ligne il reçoit un feedback immédiat, il est contraint de répondre le plus rapidement possible et il voit immédiatement son classement et ses résultats obtenus. Le professeur de son côté peut aussi voir tout de suite quelle question s'est avérée difficile pour la classe et proposer par la suite des activités de remédiation.

En guise de **conclusion** soulignons que la gamification est un levier d'engagement très important en formation, car

<sup>7</sup> Biggs J. Enhancing teaching through constructive alignment, *High Educ*, 1996, Vol. 32, P. 347–364 [in English].

<sup>8</sup> Jenkins H. How to Earn Your Skeptic "Badge", The Official Weblog of Henry Jenkins. URL: [http://henryjenkins.org/2012/03/how\\_to\\_earn\\_your\\_skeptic\\_badge.html](http://henryjenkins.org/2012/03/how_to_earn_your_skeptic_badge.html) [in English].

elle génère des émotions positives ce qui a pour conséquence de susciter l'adhésion, maintenir l'attention, motiver l'action et promouvoir l'apprentissage. La gamification dédramatise l'évaluation et soutient l'apprenant dans l'acquisition de connaissances et le développement de ses compétences. Elle permet de varier les supports d'évaluation et par conséquent d'établir un tableau assez complet des compétences acquises et des points à améliorer et par conséquent, prend ultimement le sens d'un soutien à l'apprentissage. À l'inverse des activités d'évaluation dites classiques et peu engageantes pour les élèves, l'évaluation gamifiée favorise la motivation de l'apprenant et son engagement qui le fera s'impliquer dans l'activité sans qu'il ait le sentiment de fournir un effort pénible et imposé.

**Halyna Kutasevych, Nataliia Yakubovska. Gamification as assessment tool in a French lesson.** The relevance of the research is justified by the need to study the relationship between motivation and assessment as key aspects of learning French. This interdependence presupposes the search for the latest approaches to assessment, that apart from aiming at the final outcome of learning, are also focused on the student's development (progress). From that perspective it is particular importance to resort to gamification that provides for applying game mechanics to non-game contexts. This approach has recently become a widely-held across a wide range of industries demonstrating its potential in education.

The **main purpose** of the scientific research is to highlight the main aspects of gamified assessment in French-as-a-foreign-language lessons. The **scientific novelty** of the paper is defined by in the fact that for the first time it outlined the main mechanisms of gamification as assessment tool. The author applied the **method** of critical analysis of the scientific sources and the **method** of scientific observation of the pedagogical process.

**Conclusions.** Gamification in the context of assessment involves introducing game elements in order to make it more approachable and thereby to assure students' engagement and

motivation when conducting the assessment. Gamification as a tool can be applied to the design of innovative tasks related to assessment. It is argued that the inclusion of some aspects of the gamification technology can have a positive effect on the development of innovative assessment system. However, reasonable combination of such technologies with already existing teaching methods can be viewed as a guarantee of students' effective formation of French competence in the process of foreign language learning.

**Key words:** gamification, evaluation, motivation, electronic means, foreign language competence.

*Галина Кутасевич – кандидат філологічних наук, доцент кафедри романської філології та перекладу Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича. Коло наукових інтересів: методика викладання французької мови як іноземної, новітні технології навчання іноземних мов.*

*Halyna Kutasevych – Associate Professor of the Department of Roman Philology and Translation of Yriy Fedkovych Chernivtsi National University. Research interests: Methods of Teaching French, Innovate Technologies of Teaching Foreign Languages.*

*Наталія Якубовська – кандидат філологічних наук, доцент кафедри романської філології та перекладу Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича. Коло наукових інтересів: перекладознавство, новітні технології навчання іноземних мов.*

*Nataliia Yakubovska – Associate Professor of the Department of Roman Philology and Translation of Yriy Fedkovych Chernivtsi National University. Research interests: Translation Studies, Innovate Technologies of Teaching Foreign Languages.*

**Received:** 22.01.2021

**Advance Access Published:** March, 2021

© H. Kutasevych, N. Yakubovska, 2021