

LES OUTILS NUMERIQUES ET L'EVALUATION

Avec l'arrivée de nouveaux outils numériques (environnement numérique de travail, tableau blanc interactif, tablettes, baladodiffusion, serious games ...), on dispose d'outils qui sont autant de supports pour une personnalisation supplémentaire de l'enseignement. Ils font partie du quotidien des élèves et permettent d'ouvrir l'école sur l'extérieur ; il est donc parfaitement légitime de les intégrer dans les pratiques d'enseignement, en s'assurant de rester dans le cadre légal (droits d'auteur...). Quelle est la place de ces outils dans l'évaluation ?

Les espaces de partage

Il s'agit d'espaces communautaires permettant le dépôt de ressources, des échanges (chat, forum ...) et un travail collaboratif en temps réel. Ces outils ne sont pas tous des outils de l'Education Nationale ; la confidentialité des données n'est donc pas assurée.

Ces outils permettent la mise en œuvre de pratiques d'autoévaluation entre pairs, la vérification et la validation par le professeur des ressources déposées.

Les environnements numériques de Travail (ENT)

L'[ENT](#) est un ensemble de services numériques regroupés et accessibles à partir d'un même portail mis à disposition de l'ensemble de la communauté éducative d'un établissement scolaire. On y accède avec un mot de passe, ce qui garantit la confidentialité des contenus. Comme pour les espaces de partage, la mise en place des ENT entraîne une redéfinition de l'espace-temps pédagogique avec un décloisonnement de l'école dans l'espace et le temps. L'enseignant voit sa posture modifiée puisqu'il est maintenant présent hors de la classe. La mise en œuvre des ENT a également induit une extension de la sphère éducative puisque un ENT inclut tous les acteurs de l'école y compris les parents.

L'ENT offre de multiples possibilités dont la création de **cours en ligne** (avec par exemple, la plateforme en ligne Moodle) permettant au professeur de déposer des ressources (documents, exercices numériques différenciés et tests d'évaluation) et permettant aux élèves d'y déposer des travaux que l'enseignant pourra corriger et renvoyer.

Avec les ENT, l'évaluation traditionnelle s'enrichit de nouvelles possibilités et perspectives en matière d'évaluation formative et diagnostique : tests d'évaluation insérés dans le cours en ligne, préparation à l'oral (avec le dépôt d'une production qui pourra être évaluée par le professeur) ...

La baladodiffusion et les outils permettant de s'enregistrer

Il s'agit d'un ensemble de technologies permettant d'enregistrer, d'écouter et de visionner des ressources audio ou vidéo à l'aide d'un appareil mobile (smartphone, tablette, lecteur MP3...) ou d'un ordinateur. Ces outils peuvent être utilisés par les professeurs dans le cadre d'un exercice de production orale ou pour mettre des ressources à disposition des élèves et leur permettre d'en prendre connaissance à leur rythme. L'élève peut également produire une ressource en autonomie, à son rythme, sans forcément rester dans le cadre de la classe. Dans le cadre de la préparation à un oral, l'appréhension liée à la prise de parole devant autrui est ainsi limitée, le gain de temps pour l'enseignant en classe considérable et le temps de parole de l'élève augmenté.

Toutes les formes d'évaluation d'une compétence peuvent être réalisées par ce biais.

Les tablettes et nanoportables (les classes nomades)

Ces outils permettent de faire travailler les élèves en autonomie et individuellement. Ils autorisent l'utilisation d'applications, le recours à des ressources déposées (cours en ligne, espace de partage...) dans le cadre des activités de classe et la possibilité d'enregistrer des productions.

Concernant l'évaluation formative, ils offrent la possibilité de réaliser, lors d'une séance, une évaluation dont la correction immédiate (bilan effectué par l'application) peut être suivie d'une remédiation différenciée avec des exercices adaptés aux difficultés de chacun (effet de « feedback correctif ») ; cela peut être utile pour la mise en œuvre du volet « soutien » de l'AP et dans l'accompagnement des pratiques d'autoévaluation.

Les manuels numériques

Il s'agit de [manuels en ligne](#) qui sont enrichis, pour certains, d'animations, de documents audio/vidéo, de tests, d'exercices interactifs ... Certains sont personnalisables ; l'enseignant peut les réorganiser et y ajouter du contenu, créant ainsi son propre manuel.

C'est un outil d'évaluation formative auquel l'enseignant peut avoir recours. Il permet aussi, par la variété des activités proposées, d'apporter une réponse différenciée aux difficultés relevées.

Les boîtiers de vote

Il s'agit de boîtiers associés à un logiciel permettant la réalisation en temps réel de QCM avec un traitement statistique des réponses obtenues. Il permet une interactivité accrue avec la classe.

Cet outil peut s'avérer particulier permettant pertinent dans le cadre de l'évaluation formative ou diagnostique.

Les « serious games » ou jeux sérieux

Il s'agit de logiciels qui combinent une intention éducative avec une dimension ludique. Tous les serious games comprennent un scénario pédagogique complexe (voir les ressources [EDUSCOL](#)).

Dans le jeu, le droit à l'erreur est clairement affirmé. On peut intervenir sur son environnement et le personnaliser. L'élève fait preuve de davantage de persévérance que dans une activité scolaire traditionnelle et acquiert ainsi progressivement des compétences qu'il peut réinvestir. Le rapport de la [mission parlementaire Fourgous sur l'école numérique](#), publié en 2010, illustre l'efficacité de ces jeux sur les apprentissages : les élèves pratiquant ces jeux gagnent en confiance, en esprit critique, en concentration, en capacité de mémorisation, ...

Le serious game peut être un outil important et efficace en évaluation formative comme dans le domaine de la remédiation.

Les portfolios numériques (Mahara et/ou Folios dans notre académie)

L'idée du portfolio provient des disciplines artistiques (c'est un dossier constitué par un professionnel en vue de présenter ses travaux ou de promouvoir ses activités). Le principe a été décliné autour de l'élève : un [portfolio](#) est un outil dans lequel il va pouvoir organiser librement des ressources déposées au sein d'une collection et y créer des présentations pouvant être évaluées par ses pairs ou ses enseignants. L'objectif est de mettre en évidence les compétences développées au sein de la scolarité, de garder une trace du parcours d'apprentissage. Par le choix des ressources qu'il y dépose, l'élève est amené à avoir un regard réflexif sur ses résultats, ses progrès et ses difficultés.

Un portfolio rend l'élève acteur de sa progression en le détachant du résultat pour le recentrer sur le processus d'apprentissage. Il peut être un outil d'évaluation formative voire sommative.