

Les habits neufs de la classe de Français sur Objectifs Spécifiques (FOS)

Cristiana Bulgaru

Département de Langues Modernes et Communication
Université Technique
Cluj-Napoca, Roumanie
Cristiana.Bulgaru@lang.utcluj.ro

Résumé— Cet article plaide pour l'utilisation responsable des outils d'Intelligence Artificielle Générative (IAG) en classe de FOS afin de combler le besoin de ressources didactiques « dans l'air du temps », adaptées aux objectifs d'apprentissage et aux possibilités réelles des apprenants. Nos points d'appui sont deux manuels de FOS, utilisés avec des groupes d'étudiants en informatique, génie civil et architecture de l'Université Technique de Cluj-Napoca. Les ressources élaborées à l'aide des outils d'IAG suggèrent une modalité accessible de compenser les pièces manquantes de chaque manuel (le support audio, et, dans l'autre cas, l'évaluation des connaissances acquises). Elles rappellent également l'importance des exercices de niveau différencié pour chaque compétence langagière, mais aussi le besoin de vérifier attentivement chaque ressource d'apprentissage, avant de l'expérimenter en classe.

Mots-clés— *IA, littératie de l'IA, typologie des outils d'IAG, conception de tests différenciés, conversion de texte en parole, prompt, manuel de FOS*

I. INTRODUCTION

Dans un célèbre conte de fées d'Andersen, un empereur vaniteux commande un habit extraordinaire, taillé dans une étoffe prétendument capable de révéler l'intelligence de ceux qui la regardent. Il s'expose ainsi à la risée de ses sujets, en défilant nu devant eux, sans parvenir à distinguer les esprits supérieurs des imbéciles, car son précieux habit n'est qu'une escroquerie. Retenons comme morale de ce conte les risques de la vanité et de la confiance aveugle dans les solutions toutes faites, notamment si leur apparence est irrésistible.

De nos jours, le succès bouleversant de l'Intelligence Artificielle (IA) dans tous les domaines nous expose comme professionnels à des tentations similaires. Ainsi choisissons-nous trop aisément la commodité des solutions toutes faites, notamment si elles sont dans les tendances, en renonçant à la quête personnelle parmi des alternatives validées par le temps. Pire encore, nous oublions d'appliquer le filtre du bon sens et les acceptons tels quels, parce qu'elles nous semblent complexes, complètes, incontestables, donc impossibles à concurrencer. Et nous voilà frôler à la vanité imprudente de l'empereur !

Pourtant, nous ne pouvons pas ignorer les bénéfices considérables de cette technologie « qui apprend, s'adapte et évolue constamment » : le volume immense d'informations mises en commun, sa capacité « à résoudre des problèmes complexes, [à] améliorer l'efficacité opérationnelle et [à] créer de nouvelles avenues pour l'innovation et la croissance » [1], dans presque tous les secteurs imaginables.

Il semble bien que son intégration dans les activités en classe ne peut pas être considérée comme une concession obligatoire à une tendance généralisée. Bien au contraire, elle devient un choix pragmatique, qui diversifie et améliore la démarche didactique, tout en soutenant la préparation des apprenants pour un monde de plus en plus numérique. Dans certaines conditions, avec certaines précautions, en intégrant le

nouveau parmi les formules qui ont prouvé leur efficacité dans le temps.

Rappelons tout d'abord en quoi peut consister le support des outils d'IA dans l'activité d'un enseignant de langues vivantes, et non seulement.

II. L'IA ET L'ÉTUDE DES LANGUES VIVANTES EN QUELQUES REPÈRES

Définie comme « la simulation de l'intelligence humaine dans des machines programmées pour penser comme des humains et imiter leurs actions » [2], l'IA est fondée sur l'apprentissage automatique (ML – Machine Learning) et sur le traitement du langage naturel (NLP – Natural Language Processing). Le premier permet aux systèmes d'IA d'apprendre à partir de schémas, de faire des prédictions ou de prendre des décisions, alors que le second permet aux machines de comprendre et d'interpréter le langage. S'y ajoute l'apprentissage profond (Deep Learning), un sous-domaine de l'apprentissage automatique, qui opère avec des réseaux neuronaux artificiels multicouches pour analyser de grands ensembles de données, en renforçant de manière significative les capacités de l'IA de génération et de traitement du langage [3]. Cela a favorisé l'émergence d'applications d'IA avancées, aptes à accomplir des tâches linguistiques de plus en plus complexes et raffinées.

Utilisée depuis des décennies dans des domaines tels que l'informatique, la médecine, les finances, la robotique, la sécurité, l'éducation ou la recherche, l'IA est devenue accessible au public large grâce à l'avènement de sa variante générative (Generative AI), « à partir de laquelle n'importe qui peut créer des contenus inédits [texte, image, vidéo, musique, code logiciel] de façon autonome [...] [e]n réponse à des prompts (requêtes) ». [4] Le grand succès de l'IAG s'explique par sa dimension interactive (on tape un texte et l'application fournit une réponse) et par son exploitation en libre-service, à la différence de l'IA classique dont le fonctionnement repose sur des tâches spécifiques et n'est pas interactif.

Dans l'enseignement des langues vivantes, l'intégration des outils d'IAG suscite un intérêt croissant. Rien d'étonnant, car les enseignants peuvent bénéficier d'un support considérable dans :

- l'organisation de l'activité didactique, de la conception de plans de leçons à l'identification des activités de classe et des ressources didactiques les plus appropriées ;
- l'élaboration de ressources didactiques, y compris à travers l'adaptation des matériaux existants aux besoins spécifiques des apprenants ;
- le suivi des progrès des apprenants, à travers un retour d'expérience (feedback) immédiat et détaillé sur leurs performances, accompagné, si nécessaire, par des

suggestions d'ajustement au niveau de la stratégie d'enseignement ;

- le développement professionnel, à travers des suggestions relatives aux contenus et aux pratiques didactiques utilisées.

Voici quelques outils d'IAG gratuits ou disposant de versions gratuites, qui peuvent s'avérer utiles en classe de langue :

- agents conversationnels :

- *ChatGPT* : c'est probablement la plus populaire des IAG ; créée en 2022 par OpenAI, elle est capable de générer du texte, de simuler des conversations, de répondre à des questions, de suivre le parcours d'apprentissage des utilisateurs, en s'adaptant à différents niveaux de langue ; l'accès est gratuit avec des fonctionnalités limitées, un abonnement étant exigé pour pouvoir accéder à des versions plus avancées (<https://openai.com/chatgpt>) ;

- assistants rédactionnels :

- *Quillbot* : c'est une plateforme d'écriture assistée, lancée en 2017, excellente pour paraphraser et reformuler des phrases et paragraphes en français ; elle fonctionne également comme détecteur de plagiat ; l'accès à certaines fonctionnalités est gratuit, mais avec des limitations (<https://quillbot.com/>) ;

- instruments de traitement de l'image :

- *DALL-E* : lancé par OpenAI en 2022 et d'accès gratuit, il peut créer des images à partir d'une description textuelle et enrichir de la sorte les supports visuels employés en classe (<https://openai.com/dall-e>) ;

- générateurs de questionnaires :

QuestionWell et *Conquer* – ce sont des instruments d'aide à la rédaction de questionnaires, excellents pour les évaluations, y compris des compétences linguistiques, notamment le dernier qui peut en adapter le degré de difficulté ; les deux disposent d'une version basique gratuite (<https://www.questionwell.com/>), (<https://conker.ai>) ;

- générateurs de contenu audio et vidéo :

- *Suno* : créé en 2023 par Microsoft, c'est un générateur de contenu audio, gratuit, sans droits d'auteur, qui utilise l'IA pour créer de contenu audio (voix off, chansons, support musical pour les cours à partir des indications d'un prompt (style, humeur, etc.) (<https://suno.ai/>) ;
- *Vidnoz* : c'est probablement le meilleur générateur IA de contenu vidéo, lancé en 2023 ; il permet la création de vidéos, avec des avatars numériques réalistes, capables de s'exprimer en plus de 140 langues (<https://vidnoz.com/>) ;

- instruments de présentation assistée par IA :

- *Canva Présentation* : créé en 2012, c'est un programme gratuit de conception graphique et de création d'images, transformé en site web ; il dispose d'une grande variété de modèles de CV, annonces, affiches, présentations, calendriers, etc.

(https://www.canva.com/fr_fr/presentation-diaporama/) ;

- assistants de préparation de cours :

- *Diffit* : c'est un instrument qui aide à la préparation des cours pour toutes les disciplines et tous les niveaux ; il génère des plans de cours et des exercices, à partir d'un texte, d'une vidéo YouTube, d'un PDF ou d'un site web ; dans sa version gratuite il a des limites (<https://www.diffit.com/>). [5]

Nous n'avons retenu que quelques exemples de solutions IA qui nous sont plus ou moins familières – une liste bien plus riche et qui reste ouverte en a été rédigée en février 2025, par le Centre de Linguistique Appliquée de l'Université de Franche-Comté [6].

Vu une telle palette d'opportunités, comment réagir en qualité d'enseignant, notamment si l'on se confronte avec un public de jeunes adultes, friands de gadgets et de nouveautés technologiques ?

À notre avis, il faut accepter le défi et essayer d'acquérir tout d'abord « une littératie de l'IA », y compris « une littératie du prompt » [7], aussi consistantes que possible. Il s'agit de découvrir et comparer les possibilités et les limites des systèmes IA, mais aussi de tester leur fonctionnement, en identifiant la recette des prompts efficaces, à même de fournir les résultats attendus (supports pédagogiques, plans de cours, tests, etc.), à un niveau convenable de qualité. Les sources d'information ne manquent certainement pas, vu l'abondance des manifestations scientifiques, des publications, des webinaires dédiés à ce thème, auxquels s'ajoutent les réglementations institutionnelles concernant l'utilisation de l'IA dans l'éducation et dans la recherche.

Il nous reste à repenser notre style de travail et à intégrer de manière sensée les nouveaux outils aux activités traditionnelles proposées aux étudiants. Il n'est pas question de recommander le remplacement de l'effort intellectuel par un simple clic, mais d'encourager une approche critique de l'expérience utilisateur de l'IA : en analysant par exemple un essai élaboré à l'aide de *ChatGPT*, au lieu de sanctionner l'auteur (?!), on peut lui demander d'expliquer devant la classe comment il a conçu le (s) prompt(s), ce qu'il a retenu du « produit » livré, ce qu'il a modifié, etc. On a ainsi un bon point de départ pour progresser ensemble en matière de technologie et une occasion de travailler l'expression orale et la construction de l'argumentation... sans avoir l'air de le faire.

Enfin et pas des moindres, il faut profiter des nouvelles solutions disponibles pour rafraîchir ou compléter les supports didactiques proposées à nos étudiants.

III. DES HABITS NEUFS POUR LA CLASSE DE FOS

Dans ce qui suit nous allons montrer comment des outils d'IAG peuvent enrichir deux manuels de FOS employés à l'Université Technique de Cluj-Napoca avec plusieurs générations d'étudiants en génie civil, architecture et génie informatique : *Le français pour les étudiants en architecture et génie civil* (2017) - auteure Adina Irina Forna, et *Découvrez le français pour l'informatique* (2019) - auteure Cristina Ana Măluțan.

Conçu pour un niveau B1-B2, le premier manuel explore le domaine du bâtiment d'un triple point de vue : celui des

professionnels du domaine qui dévoilent au public quelques ficelles du métier, celui d'un historien de l'art avec un faible pour l'antiquité et celui d'un touriste à la découverte d'un important repère culturel et historique européen. La séquence finale du manuel est un bilan des connaissances acquises, accompagné de deux tests.

Le second vise le niveau A2-B1, la thématique abordée étant accessible même aux profanes – les composantes de l'ordinateur, les virus et antivirus informatiques, les réseaux sociaux. Le grand atout de ce manuel est le support audio original, spécialement conçu par l'auteure. Il s'agit d'une série de séquences inédites et réalistes, lues par des francophones natifs, donnant lieu à des exercices de compréhension spécifiques.

Les deux manuels proposent un parcours cohérent et logique d'apprentissage, focalisé sur des structures lexicales, grammaticales et de discours, pertinentes pour les domaines explorés. Pourtant, les contenus d'apprentissage ne sont pas traités de manière différenciée, à l'exception des problèmes de grammaire qui sont intégrés dans des exercices de complexité progressive. En pleine mode des générateurs de textes adaptables à différents niveaux de compétence en une langue vivante, cela pourrait apparaître comme une faiblesse.

Un outil comme *ChatGPT* peut s'avérer utile de ce point de vue parce qu'il offre des alternatives différenciées pour toutes les types d'activités, quelle que soit la compétence langagière visée. Doubler les exercices existants par des versions plus complexes ou plus simples, disponibles en un clic, permet à l'enseignant d'impliquer tous ses apprenants dans les activités de classe, de moduler ses stratégies et de faciliter, ainsi, l'atteinte des objectifs visés.

Nous avons profité de cet outil populaire pour essayer de compenser la pièce manquante du manuel *Découvrez le français pour l'informatique*, c'est-à-dire l'évaluation des connaissances à la fin d'une unité didactique, mais aussi pour tester la capacité de cet outil de s'adapter à des niveaux différents de langue. Nous avons pris comme exemple la première unité du manuel, intitulée « Ordinateurs et périphériques » [8], d'une surprenante densité d'informations et activités : découverte et fixation du lexique spécialisé, à partir d'un support textuel et de quelques images ; révision et fixation du présent de l'indicatif et de la comparaison (nom, adjectif, verbe, adverbe) ; entraînement à l'expression orale et écrite ; développement de la compétence de compréhension orale (« Comment réparer le micro de l'ordinateur »).

Le prompt conçu pour faire travailler *ChatGPT* a illustré l'ample palette de contenus d'apprentissage, transformés en objectifs, alors que le niveau du manuel (A2-B1) et la thématique de l'unité ont établi les restrictions de notre requête. Le format attendu a été identifié comme « test de fin d'unité d'apprentissage » [9].

Je te prie de créer un test de fin d'unité d'apprentissage intitulée « Ordinateurs et périphériques ». Le test doit avoir un niveau A2 et valoriser le lexique de base relatif au thème de l'unité. Les problèmes de grammaires traités sont le présent de l'indicatif (formes affirmative, négative, interrogative), y compris les verbes pronominaux, ainsi que la comparaison des adjectifs, adverbes, noms et verbes. Je te prie d'inclure un exercice de compréhension de texte, un sujet de rédaction et un sujet d'expression orale (dialogue ou monologue).

Le produit livré par *ChatGPT* est un test complet, structuré en 5 parties, chacune totalisant un certain nombre de points (de 5 à 15), selon la complexité des tâches et le nombre d'exercices :

- Compréhension écrite : il s'agit d'un micro-texte sur l'activité d'une secrétaire et l'appareillage qu'elle utilise, suivi d'un questionnaire (10 points) ;

- Vocabulaire : les termes de base liés au thème de l'unité font l'objet d'un exercice d'association (image – terme / appareil – tâche) et d'un exercice à trous (10 points) ;

- Grammaire : trois micro-exercices consacrés à l'indicatif présent (formes négative et interrogative, verbes pronominaux), suivis de deux micro-exercices portant sur la comparaison (verbe, adverbe et adjectif) (15 points) ;

- Expression écrite : on propose une brève description (8-10 phrases) de l'ordinateur utilisé, qui rende compte des fonctionnalités de base et des points faibles. Une consigne supplémentaire rappelle les contenus de grammaire révisés : le texte doit être rédigé au présent et doit inclure au moins deux comparaisons (10 points) ;

- Expression orale : on propose soit un monologue (présenter l'ordinateur personnel ou celui d'un ami, y compris son fonctionnement, ainsi que ses atouts et ses faiblesses), soit un dialogue sur un prétexte similaire (le type d'ordinateur utilisé par l'interlocuteur, les périphériques dont il dispose, etc.) (5 points).

Apparemment ce test pourrait être intégré dans un cours de FOS, car il reflète la quasi-totalité des contenus d'apprentissage à travers des exercices accessibles et adaptés au niveau visé. Toutefois, une lecture plus attentive en révèle des inconvénients assez importants qui doivent être corrigés. Par exemple, les points sensibles de grammaire abordés dans l'unité « Ordinateurs et périphériques » (la comparaison irrégulière, les verbes irréguliers) paraissent négligés, ce qui empêche de repérer d'éventuelles difficultés d'apprentissage. Mentionnons également la consigne illogique du deuxième exercice de grammaire « Mets la phrase au comparatif de l'adverbe ». Ce n'est pas la phrase que l'on met au comparatif, mais l'adverbe qu'elle contient ! En plus, on devrait indiquer le type de comparatif, sinon la consigne reste vague.

L'adaptation de ce test pour le niveau B1 [10] en conserve non seulement la structure, mais aussi une bonne partie des types d'exercices, sans ajouter un plus significatif de complexité. La réticence à l'égard des contenus de grammaire plus difficiles y subsiste. La comparaison y est traitée à la légère - on a choisi les mêmes adverbes (bien, vite) que dans l'exercice similaire de niveau A2. Les consignes, déficitaires dans le test antérieur, deviennent cryptiques : « Adverbes » pour l'exercice 2, « Verbes » pour l'exercice 3 – l'apprenant doit probablement comprendre qu'il peut choisir sa forme préférée de comparatif ! Ou de superlatif relatif ? Pire encore – l'exercice 3 prétend viser la comparaison des verbes, tandis que les contextes proposés ont affaire avec la comparaison des adverbes.

Retenons toutefois les sujets assez pertinents proposés pour l'évaluation orale du test de niveau B1 : en interaction, (conseiller quelqu'un dans le choix d'un ordinateur et de périphériques adaptés), en production monologique (présenter les avantages et les inconvénients de l'ordinateur personnel et de ses périphériques). Ces deux thèmes offrent l'occasion de

pratiquer la comparaison et d'exprimer un point de vue argumenté. Quant à l'exercice de compréhension écrite, il part d'un texte plus complexe, prend toujours la forme d'un questionnaire, mais ses items sont plus motivants.

Il semble bien que, pour pouvoir proposer en classe des supports générés par *ChatGPT*, il faut une lecture minutieuse, et des corrections, plus ou moins substantielles, ainsi qu'une attention spéciale portée aux consignes, notamment s'il s'agit de tests, matérialisés en notes. *ChatGPT* peut offrir « le paquet complet » d'évaluation – test et versions différenciées prêts à appliquer, en format PDF ou WORD, corrigé(s), grille(s) d'évaluation. On peut en profiter, à une seule et importante condition – la vérification du résultat.

En ce qui concerne l'autre manuel qui nous intéresse, *Le français pour les étudiants en architecture et en génie civil*, signé par Adina Irina Forna, sa pièce manquante est le support audio. Nous avons emprunté un texte à la troisième unité didactique, intitulée « Bâtiments, ingénieurs, projets » [11]. Sous une forme légèrement adaptée, ce texte qui présente des curiosités liées aux figures et corps géométriques a été transposé en document audio mp3, à l'aide de l'outil de conversion de texte en parole *Luvvoice*. Le résultat a dépassé nos attentes – le document, qui semble élaboré par un professionnel de la synthèse vocale [12], rend le texte- source d'une manière fluide et agréable, dans un rythme tout à fait accessible.

Nous avons sollicité *ChatGPT* pour concevoir des exercices de compréhension à partir du texte-source, faute d'une solution technique qui permette l'exploitation directe document mp3 généré par *Luvvoice* [13]. Nous avons obtenu des exercices classiques de compréhension orale globale ou de détail : deux questionnaires, un exercice de type Vrai ou Faux, un exercice lexical. Pour la production orale *ChatGPT* a proposé une activité en groupe ou en binôme : il s'agit d'une sorte de « personnalisation » de l'information offerte par le document - la présentation d'une figure ou d'un corps géométrique au choix, du point de vue de sa matérialisation dans la vie quotidienne et dans l'architecture, en en relevant, si possible, la valeur symbolique. Pour la production écrite la consigne a été similaire – choisir une figure géométrique et justifier son option par des arguments culturels, fonctionnels, etc. Cette fois-ci l'offre de *ChatGPT* a été décente, diverse et clairement formulée, par conséquent applicable en classe sous la forme proposée.

IV. EN GUISE DE CONCLUSION

La rédaction de cet article a signifié pour nous une expérimentation directe, parfois frustrante, du besoin de littératie de l'IA, camouflée dans la peur de ne pas faire la

mauvaise figure de l'empereur du conte d'Andersen. L'offre visant l'enseignement- apprentissage des langues vivantes est plus que généreuse, mais il faut un minimum d'entraînement pour ne pas choisir à l'aveuglette des outils qui peuvent s'avérer inutiles ou inaccessibles et pour trouver des alternatives plus convenables.

L'IA risque de favoriser une certaine paresse intellectuelle en promettant tout et en livrant tout... d'un simple clic, un peu à la manière des tisserands d'Andersen, avec leur habit prétendu magique. Cependant, elle ne saurait se substituer à la quête traditionnelle de solutions, que ce soit au laboratoire ou dans la salle de classe. De même, elle ne remplace pas le manuel — fruit d'une réflexion complexe, nourrie par la documentation et l'expérience —, mais demeure plutôt un adjuvant efficace et stimulant de celui -ci.

RÉFÉRENCES

- [1] <https://www.ia-insights.fr/l-impact-de-l-intelligence-artificielle-ia-dans-divers-secteurs-d-activite/> [04.09.2025].
- [2] B. Benbouzid, Y. Meneceur, N.A.Smuha, "Quatre nuances de régulation de l'intelligence artificielle", *Réseaux*, 232233(2) 2022, pp. 29-64.
- [3] V.G. Udeh, "L'Impact de l'Intelligence Artificielle sur l'Apprentissage et l'Enseignement des Langues dans les Études Françaises," *ARJI-Action Research Journal Indonesia*, 6 (4) 2024, pp. 277-293[Online]. Available : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>
- [4] J. Robert, "IA générative (Generative AI) : Qu'est-ce que c'est ? Comment ça fonctionne ?" <https://datascientest.com/ia-generative-tout-savoir> [06.09.2025]
- [5] P. Pouzergues, "L'intelligence artificielle générative en classe de FLE: retour sur un atelier et ses effets en formation continue d'enseignants en République tchèque", *Didactique du FLES: Recherches et pratiques*, 4 (1), 2025, [Online]. Available : <https://hal.science/hal-05148826v1>
- [6] "100 outils IA pour l'enseignant de langues", <https://eureka.univ-fcomte.fr/espace-enseignement/1/0/0/1/89/3> [04.09.2025]
- [7] Y. Hwang, J. Ho Lee, D. Shin, "What is prompt literacy? An exploratory study of language learners' development of new literacy skill using generative AI", 2023 [Online]. Available : <https://doi.org/10.48550/arXiv.2311.05373>
- [8] C. A..Măluțan, *Découvrir le français de l'informatique*. Cluj-Napoca, Ed. UTPRESS, 2019, pp.7-32.
- [9] <https://www.francophonie.com/lintegration-de-lintelligence-artificielle-dans-la-classe-de-fle-approches-et-applications-de-base/>[04.09.2025].
- [10] <https://docs.google.com/document/d/1iYtv-14air4eMhZDqjKC1WVcyhh8DEZG/edit?usp=sharing&ouid=117437640321808074067&rtpof=true&sd=true> (tests-A2-B1-ordinateurs)
- [11] A.I. Forna, *Le français pour les étudiants en architecture et génie civil*. Cluj-Napoca, Ed. UTPRESS, 2017, pp.55-57.
- [12] https://drive.google.com/file/d/1vIL_6ttZCVsR87olFe5T1TzqE35aBCw/view?usp=sharing (mp3 LUVVOICE)
- [13] <https://docs.google.com/document/d/1iY8JqLWXnodOqFqLIUluVExcW94UKY/edit?usp=sharing&ouid=117437640321808074067&rtpof=true&sd=true> (exercices-d-ecoute-manuel-A-Forna)