L'IA DANS L'ENSEIGNEMENT DU FLE : ANALYSE DE LA PLATFORME INTERACTIVE APOLEARN

Mihaela POPESCU
Politehnica University Timișoara, Romania

Résumé: L'intelligence artificielle (IA) transforme progressivement l'enseignement du français langue étrangère (FLE) en mettant à disposition des outils interactifs et personnalisés, aussi bien pour les apprenants que pour les enseignants. La plateforme Apolearn, spécialisée dans l'apprentissage en présentiel et en ligne, intègre également des technologies basées sur l'IA afin d'optimiser l'expérience pédagogique. Cet article analyse le parcours pédagogique et le contenu générés à l'aide de l'IA pour un groupe d'étudiants de niveau A2 (CECRL). Cette recherche montre que l'outil d'intelligence artificielle permet de créer un parcours d'apprentissage sur mesure, favorisant l'autonomie et l'engagement des apprenants. De plus, l'IA intégrée à la plateforme Apolearn encourage et renforce la communication ainsi que la pratique de la langue. Cependant, certaines limites persistent, notamment la nécessité d'un encadrement et d'une supervision humaine pour garantir une approche pédagogique équilibrée et efficace, respectueuse de l'environnement éducatif et des particularités socioculturelles du groupe d'apprenants.

Mots clés: Apolearn, IA, parcours pédagogique, contenus générés.

1. Introduction

Le développement de l'intelligence artificielle (IA) a eu un impact majeur sur les pratiques éducatives, transformant ainsi les modalités d'enseignement et les stratégies d'apprentissage. Le domaine du français langue étrangère (FLE) n'a pas échappé à cette dynamique. De plus en plus de plateformes éducatives et d'outils numériques intégrant l'IA sont créés pour répondre aux besoins spécifiques des apprenants et aider les enseignants dans leurs démarches pédagogiques.

Dans ce contexte, la plateforme Apolearn se démarque par l'usage de nombreux outils numériques innovants, notamment dans la conception de parcours pédagogiques personnalisés et interactifs. Cet article explore l'impact de l'IA sur l'enseignement du FLE à travers une étude de cas centrée sur Apolearn, une plateforme dédiée principalement à l'enseignement en ligne. Celle-ci a déjà été intégrée dans les activités pédagogiques à distance par de nombreuses institutions françaises.

Cette étude vise à créer, avec l'aide de l'IA, un parcours d'enseignement d'un semestre universitaire (12 heures) destiné à des étudiants de niveau A2 (Cadre européen commun de référence pour les langues - CECRL). L'objectif est d'analyser les avancées et les limites d'un tel outil pour générer des parcours universitaires adaptés à l'enseignement / apprentissage en ligne.

Dans une première partie, nous exposerons quelques idées issues de l'analyse de la littérature scientifique portant sur l'impact de l'IA dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Ensuite, nous présenterons la méthode de recherche et, enfin, l'étude de cas ainsi que les conclusions qui en découlent

BUPT

2. L'usage de l'IA dans l'enseignement/apprentissage du FLE : état des recherches

2.1. Définition d'un concept

La définition de l'intelligence artificielle (Artificial Intelligence) est attribuée à J. McCarthy, professeur au MIT (Massachusetts Institute of Technology), dans le cadre du projet Dartmouth en 1956. Depuis, l'IA a connu une évolution sinueuse pour aboutir à une forme plus accomplie : l'IA générative (ChatGPT), lancée par la start-up américaine OpenAI en 2022.

G. Saporta (2023) affirme qu'actuellement, on peut distinguer deux types d'IA : « l'IA faible ou étroite », qui résout un problème précis, et « l'IA forte ou générale », qui peut résoudre des problèmes de manière similaire à l'homme.

Sur le plan technique, il existe trois types d'IA : *l'IA symbolique*, qui reproduit le raisonnement humain à travers des modèles logiques et probabilistes. Celle-ci est utilisée essentiellement dans le secteur médical ; *l'IA numérique* (*Machine Learning*), qui, à l'aide d'algorithmes mathématiques et statistiques, fournit des réponses ou tente d'anticiper un comportement. Ses fonctions sont optimisées par l'apprentissage à partir de nombreux exemples. Les exemples les plus connus de cette IA numérique sont les réseaux de neurones et le *Deep Learning* ; *l'IA générative (IAG)*, accessible à tout utilisateur, qui crée des contenus très variés à la demande (textes, images, etc.), en s'appuyant également sur des données d'apprentissage (Saporta, 2023).

2.2. L'IA dans la didactique du FLE

Dans le numéro (1/2025) dédié à l'impact de l'intelligence artificielle de la revue *Apprentissage des langues et systèmes d'information et de communication (ALSIC)*, les éditeurs remarquent que l'IA représente un tournant dans l'enseignement et l'apprentissage des langues à plusieurs égards : les enseignants et les apprenants devront apprendre à utiliser ces outils de l'IA et, par conséquent, il sera nécessaire de comprendre comment ils les utilisent ; le deuxième aspect qui en découle est l'appréhension des contributions et des limites (hallucinations, biais) de ces outils dans les activités pédagogiques. Les auteurs exposent également les risques liés à l'usage de l'IA, tels que le renforcement des discriminations culturelles, les inégalités d'accès à l'éducation et, surtout, l'incapacité de l'IA à reproduire la « socialité » ou la capacité d'interpréter l'implicite et d'interagir de manière explicite (Cellier, Duthoit, Cavala & Freund, 2025).

Les recherches consacrées aux utilisations de l'IA dans la didactique des langues mettent en évidence ses apports dans les pratiques pédagogiques en classe de langue et dans l'acquisition des compétences langagières par les apprenants. Elles montrent que l'IA se caractérise généralement par sa rapidité, son adaptabilité et sa réactivité. La génération du matériel pour les cours de FLE se réalise grâce à plusieurs commandes successives (*prompts*), et les résultats générés rapidement correspondent aux niveaux attendus (CECRL) ainsi qu'aux objectifs pédagogiques de l'enseignant (Mavropoulu & Arvantis, 2023).

Les fonctionnalités avancées de l'IA, comme l'apprentissage automatique et le traitement du langage naturel, permettent de générer des contenus ciblés : des exercices de grammaire ou de prononciation assistée par reconnaissance vocale, des dialogues simulés par *chatbots* ou des activités de production écrite (Bentifraouine & Lira, 2023 ; Udeh, 2024).

BUPT

La création de contenus pédagogiques à l'aide de l'IA présente toutefois certaines limites : l'incapacité à comprendre des consignes pédagogiques complexes, le risque d'interprétation erronée des *prompts* et la dépendance à la compétence de l'utilisateur pour formuler des demandes précises (Argüello, Pujolà & Mena, 2024 : 209-232).

L'utilisation de l'IA dans l'acquisition des compétences langagières vise principalement l'amélioration de la communication orale, discursive et de la production écrite. L'IA peut produire des dialogues sur des sujets variés et adaptés au niveau des apprenants. Les recherches montrent que les IA sont capables de générer des ressources pédagogiques, principalement pour encourager la répétition, l'acquisition de vocabulaire thématique et pour stimuler la pratique conversationnelle. La création d'échantillons de dialogues devrait toutefois être bien encadrée par les enseignants, en suivant la succession des *prompts* afin d'obtenir des résultats optimaux correspondant aux objectifs d'apprentissage (Young & Shishido, 2023 : 65-71).

En ce qui concerne la production écrite, l'IA est utilisée pour faciliter la correction des productions et l'auto-évaluation des apprenants. Les recherches indiquent que l'utilisation de l'IA permet de créer un apprentissage personnalisé et renforce la motivation ainsi que l'autonomie des apprenants. L'encadrement des enseignants reste cependant essentiel pour préserver la créativité des apprenants, intégrer l'IA de manière critique dans les activités d'écriture et, notamment, éviter une utilisation excessive (Bechiri, 2024 ; Song & Song, 2023).

3. L'utilisation de l'IA par la plateforme Apolearn : étude de cas

3.1. La plateforme Apolearn, un outil numérique pour l'enseignement / apprentissage du français

La plateforme Apolearn a été créée par la start-up française Learn & Go, spécialisée dans la formation en ligne et proposant une solution LMS (*Learning Management System*) dédiée à la formation professionnelle, à l'enseignement supérieur et aux organismes de formation. Cette plateforme intègre des outils d'apprentissage, de communication et de gestion de classe, ainsi que, plus récemment, des fonctionnalités d'intelligence artificielle (*Apolearn AI*).

Les particularités d'Apolearn sont les suivantes : elle est accessible via une plateforme cloud depuis un navigateur, sans installation ; elle peut être utilisée pour l'apprentissage en présentiel et à distance ; elle est notamment utilisée par l'Institut français, les Alliances françaises, des écoles, des universités et des organismes de formation continue.

Apolearn fonctionne de la manière suivante : l'enseignant crée une classe sur la plateforme et y ajoute des apprenants. Ces derniers reçoivent une invitation pour s'identifier et, une fois inscrits, ils auront accès à la classe correspondante. La plateforme permet aux enseignants de créer leur propre contenu pédagogique ou d'ajouter des ressources directement depuis une bibliothèque connectée aux maisons d'édition proposant des manuels de FLE. Les enseignants peuvent également assigner des tâches ou des devoirs, annoncer des événements et évaluer les apprenants. Sur le « mur » de la classe, l'enseignant peut échanger avec les apprenants, ou ces derniers peuvent échanger entre eux. Apolearn est dotée d'une intelligence artificielle qui peut aider l'enseignant à créer des parcours d'apprentissage personnalisés, flexibles et adaptés aux besoins des apprenants.

BUPT

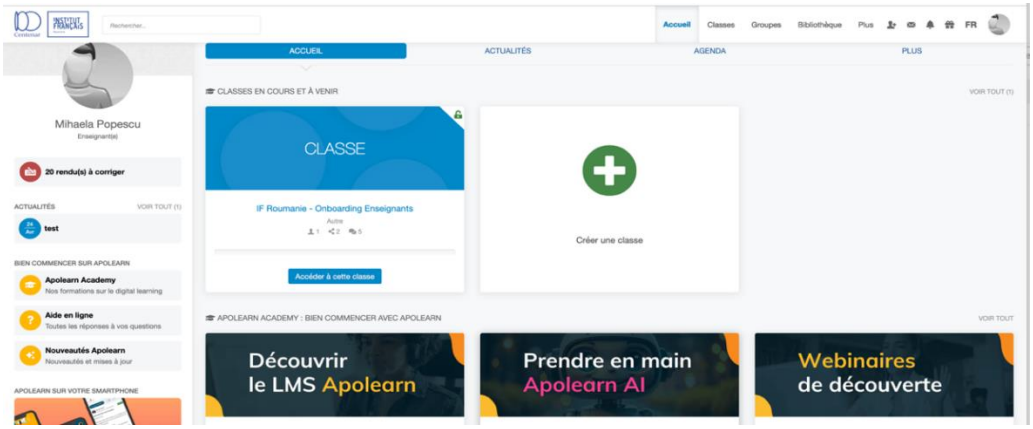


Figure 1. Page d'accueil du site Apolearn

Nous avons utilisé cet assistant d'intelligence artificielle pour créer un parcours d'un semestre universitaire destiné aux étudiants des filières scientifiques de l'Université Politehnica Timișoara. L'objectif était de concevoir un parcours personnalisé, complément d'apprentissage en ligne en dehors des cours en présentiel, afin de motiver les étudiants -futurs ingénieurs - qui utilisent aisément les nouvelles technologies.

3.2. Méthodologie et résultats

Nous avons créé une formation de FLE de niveau A2 (CECRL) pour les étudiants de l'Université Politehnica Timișoara, que nous avons appelée « classe ». Nous nous sommes aidés de l'IA intégrée à Apolearn pour concevoir une formation de 12 séances d'une durée d'une heure et demie chacune, soit un parcours pédagogique d'un semestre universitaire, structuré en fonction des compétences communicatives essentielles. Les objectifs du projet étaient de générer, à l'aide de l'IA, des supports adaptés au niveau A2, d'élaborer une formation cohérente correspondant aux exigences du CECRL et, enfin, d'évaluer l'efficacité de l'outil dans la conception de contenu pédagogique.

Projet « Classe A2 » réalisé à l'aide de l'IA	
Objectif	création du contenu d'un parcours de la formation
Publique	étudiants
Niveau	A2 (CECRL)
Durée	12 séances
Durée d'une séance	1h30

Tableau 1. Formation élaborée par IA

L'IA a générée le parcours suivant : (1) Introduction à la communication de base en français ; (2) Décrire son environnement quotidien ; (3) Comprendre et interagir dans la

BUPT

vie sociale ; (4) Comprendre et utiliser les temps verbaux de base ; (5) Lire, écouter, parler : développer les compétences intégrées ; (6) Finalisation.

L'IA a conçu le projet suivant :

	Thème / Fonction langagière	Objectifs communicatifs	Activités principales
1	Se présenter / présenter quelqu'un	Parler de soi, de son origine, de ses études	Jeu de rôle – entretiens croisés – carte d'identité
2	Décrire son environnement / son logement	Communiquer des informations sur un lieu, situer dans l'espace	Compréhension orale d'annonces immobilières – production écrite courte
3	Parler de sa journée / de ses habitudes	Utiliser les verbes pronominaux, exprimer la fréquence	Tableau des routines – mini-dialogues
4	Faire des achats / commander au restaurant	Demander / donner un prix, choisir, exprimer une préférence	Jeu de rôle – compréhension de menus – dialogue filmé
5	Exprimer ses goûts, ses préférences	Utiliser "aimer, préférer, détester"	Sondage en classe – graphiques – débat
6	Raconter un événement passé	Utiliser le passé composé	Complétion de récit – production écrite guidée
7	Donner des conseils / exprimer une obligation	Utiliser "il faut, devoir, pouvoir"	Jeux de situation – mini-dialogues
8	Parler de santé / chez le médecin	Exprimer un malaise, comprendre une ordonnance	Dialogue simulé – vocabulaire du corps
9	Comprendre une annonce ou un courrier administratif	Lire un e-mail ou document formel simple	Compréhension écrite – rédaction d'un mail formel simple
10	Exprimer ses projets / intentions	Utiliser le futur proche	Planifier un week-end / une sortie universitaire
11	Révisions et remédiations	Rebrasser les points faibles / consolider les acquis	Quiz – activités ludiques – ateliers par compétence
12	Évaluation finale (orale + écrite)	Vérifier les acquis en compréhension, expression et interaction	Épreuve de production orale (dialogue + monologue) + écrite

Tableau 2. Projet élaboré par IA pour le niveau A2 (CECRL)

Pour chaque thème, l'IA propose également des dossiers pédagogiques contenant des indications pour le déroulement de chaque séance. Nous avons demandé à l'IA de créer la structure de la première séance, accompagnée d'un dossier pédagogique. Les activités proposées ont été les suivantes :

Déroulement de la séance 1 « Se présenter / présenter quelqu'un »		
1	Accueil et mise en situation (10 min)	- Brève présentation de l'enseignant - Icebreaker en binômes : prénom + 1 mot pour se définir
2	Présentation guidée (15 min)	- Présentation orale modèle avec support (exemple écrit au tableau) - Repérage des structures clés : Je m'appelle… / Je viens de… / J'étudie…

BUPT

3	Activité 1 – Fiche d'identité (20 min)	- Les étudiants complètent leur fiche avec nom, âge, nationalité, études, langues parlées - Mise en commun en petits groupes
4	Activité 2 – Entretien croisé (25 min)	- Travail en binômes : chacun interviewe son partenaire à l'aide d'une grille de questions - Puis présente oralement son binôme au reste du groupe
5	Synthèse et feedback (10 min)	- Retour sur les structures clés vues dans la séance - Correction collective des erreurs fréquentes
6	Tâche finale à domicile (10 min)	- Rédiger un court paragraphe de présentation personnelle (5 lignes) - Poster sur la plateforme de classe ou remettre à l'enseignant
7	ÉVALUATION	- Évaluation formative à l'oral lors des interactions - Évaluation de l'expression écrite dans la tâche finale

Tableau 3. Le contenu de la Séance 1 généré par IA

L'outil d'intelligence artificielle a créé une séance structurée par étapes, avec le temps nécessaire pour l'accomplissement de chaque tâche. Nous avons constaté que l'IA a privilégié l'acquisition des compétences langagières en communication orale et écrite, ainsi que celles de production orale et écrite, conformément aux recommandations du CECRL. L'outil formule des recommandations sur le type d'apprentissage (« la progression en spirale avec un retour régulier sur les acquis ») et sur l'utilisation de l'IA pour la production écrite et orale, notamment la génération de dialogues ou la correction orthographique. Il peut également proposer des images pour faciliter l'acquisition d'un vocabulaire adapté au niveau et au thème. Pour chaque activité proposée, l'IA présente des solutions accompagnées d'exemples et est capable de créer des exercices adaptés au profil des apprenants en classe de français.

À la suite de cette recherche, nous pouvons conclure que l'outil IA intégré dans la plateforme Apolearn a réalisé la tâche conformément à l'objectif et aux critères établis en amont de la conception de la formation. Nous avons constaté que l'IA a respecté les descripteurs du CECRL pour le niveau A2, en s'appuyant sur l'approche actionnelle centrée sur les tâches, conformément aux demandes. La recherche a montré que l'outil IA est capable de générer des parcours et contenus pédagogiques pertinents et adaptés aux besoins des étudiants. Les activités générées par l'IA favorisent le développement des compétences communicatives, en suivant la progressivité préconisée par le CECRL.

Cependant, nous avons relevé certaines limites. Malgré la pertinence générale des activités générées, un encadrement et une supervision humaine restent indispensables pour garantir l'authenticité des supports, corriger d'éventuelles approximations linguistiques et adapter les contenus aux profils des apprenants. L'utilisation de l'IA peut faciliter la conception des cours par les enseignants et renforcer l'autonomie des apprenants. Nous avons toutefois constaté un manque de créativité dans la création des activités, ce qui s'explique par le modèle statistique sur lequel repose le fonctionnement de l'intelligence artificielle. Cette recherche confirme qu'il est nécessaire d'intégrer l'IA

BUPT

dans la conception des parcours pédagogiques de manière réfléchie, ce qui exige une vigilance critique constante.

4. Conclusion

À la suite de cette recherche, nous pouvons observer que l'outil d'intelligence artificielle intégré à la plateforme Apolearn peut représenter une aide précieuse dans la conception de parcours pédagogiques et de cours par les enseignants. De manière générale, l'outil a respecté les consignes qui lui ont été assignées. L'IA s'est révélée efficace pour créer des contenus conformes aux objectifs didactiques, en privilégiant le développement des compétences langagières ciblées. Nous avons constaté que l'IA a respecté les recommandations et les descripteurs du CECRL pour le niveau A2, tout en favorisant l'approche actionnelle basée sur les tâches. L'utilisation de l'intelligence artificielle a permis de proposer des activités pertinentes visant à stimuler l'autonomie des apprenants en leur offrant des outils personnalisés.

Cependant, la supervision humaine et l'encadrement pédagogique restent indispensables. L'enseignant doit toujours personnaliser et diversifier les contenus pédagogiques générés par l'IA. Il doit également vérifier la qualité linguistique et pédagogique des activités proposées. Les recherches ont montré que l'outil IA, qui fonctionne sur des modèles statistiques, reproduit des formulations fréquentes et évite les structures créatives et innovantes. L'IA ne peut pas dépasser les normes linguistiques pour créer des effets stylistiques ; elle suit des modèles statistiques non créatifs. De plus, l'IA ne prend pas en compte les particularités culturelles et pédagogiques propres à un environnement éducatif, les activités générées étant, dans la plupart des cas, génériques.

Références bibliographiques

1. Argüello, V. G., Pujolà J-T., Mena,M. 2024 "Analisis de discurso entra una docente de ELE y ChatGPT" in R. González Vallejo, R., M. E. Badillo Mendoza, F. R. A. Bordignon & I. Navarro Neri (Coord.) *IA aplicada a la enseñanza y el aprendizaje.* Dykinson, S.L., pp. 209-232.
2. Bentifraouine, J., Liria, P. 2023. "Apprendre et enseigner avec l'IA, un futur proche ?" in *Le Français dans le monde*, no 449, pp. 58-59.
3. Cellier, A., Duthoit, E., Cavalla, C., Freund, F. 2025. "Éditorial" in *Apprentissage des langues et systèmes d'information et de communication*, vol. 28, no 1, available at https://journals.openedition.org/alsic/7980, [accessed February 15].
4. Mavropoulou, E., Arvantis, P. 2023. "Integration of artificial intelligence on teaching and learning French as a foreign language: a case study". *Conference paper,* available at *https://www.researchgate.net/publication/376107135*. [accessed February 20].
5. Saporta, G. 2023. "Histoires et enjeux de l'IA", in *L'IA éducative. L'intelligence artificielle dans l'enseignement supérieur.* Bréal. [ebook].
6. Udehm V.G.2024. "L'impact de l'intelligence artificielle sur l'apprentissage et l'enseignement ses langues dans les études françaises" in *Action Research Journal Indonesi*, nr. 6, pp. 277-293.
7. Young, J.C., Shishido, M. 2023. "Investigating OpenAI's ChatGPT potentials in Generating Chatbot's Dialogue for English as a Foreign Language Learning", in *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, vol. 14, no. 6, pp. 65-72.

BUPT