

# Évaluations numériques: quel rôle pour l'expérience utilisateur?

M. Péré<sup>1</sup>, C. Lallemand<sup>1</sup>, and V. Koenig<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Université du Luxembourg; Faculty of Language and Literature, Humanities, Arts and Education (FLSHASE); Education, Culture, Cognition and Society (ECCS); Cognitive Science and Assessment institute (COSIA); L-4366 Esch-sur-Alzette*

**Résumé court** Marine et Arthur ont révisé toute la semaine. C'est le jour des évaluations dans tous les établissements scolaires en France. On teste les compétences en mathématiques, sur ordinateur. Marine est élève dans une école privée, elle a toujours eu de bonnes notes. Grâce au matériel disponible dans son école et à la maison, elle est habituée aux nouvelles technologies. Arthur les connaît beaucoup moins bien. Il a habituellement des notes comparables à Marine en mathématiques, sauf à cette évaluation, où Marine obtient un score bien supérieur. Leurs compétences sont-elles vraiment différentes ?

La présente communication offre un regard porté sur cette situation d'évaluation (Computer-Based Assessment ou CBA), fictive, mais instructive, à travers le filtre des interactions humains-machines (IHM) en général et de

l'expérience utilisateur (UX) plus précisément. La multiplication des évaluations dans les milieux éducatifs et professionnels ainsi que la diffusion continue des technologies (Koenig, 2016) contribuent à l'essor des travaux scientifiques sur le CBA et les IHM. Malheureusement, les ponts entre ces deux champs sont rares. Pourtant, lors d'une évaluation informatisée, certaines tâches sont spécifiques à l'exécution numérique. Ces tâches s'ajoutent à celle de la réalisation des exercices, transformant l'ensemble de l'évaluation en une double tâche dont les performances dépendent des compétences scolaires, mais aussi de la maîtrise de l'outil informatique (Koenig, 2016). Si les compétences informatiques requises sont trop élevées, l'évaluation encourt le risque de manquer de validité. Au-delà des compétences techniques, d'autres dimensions (émotionnelles, sociales) de l'expérience utilisateur peuvent potentiellement impacter l'évaluation et sa validité.

Cette présentation illustre l'importance du rapprochement entre les domaines CBA et IHM. À travers l'histoire de Marine et Arthur, et des

---

Contribution au symposium "Enjeux soulevés par la technologie dans l'évaluation de compétences". Présenté au 30e colloque de l'ADMEE-Europe: "L'évaluation en éducation et en formation face aux transformations des sociétés contemporaines"

retours d'expériences réelles, nous aborderons l'intérêt d'inclure l'UX et sa méthodologie scientifiquement validée, dans la conception de CBA.

## References

- Koenig, V. (2016). L'utilisabilité et les nouvelles formes d'évaluation: Pourquoi les méthodes d'interaction homme-machine améliorent la qualité et l'équité des évaluations informatisées. In *28e colloque de l'admee-europe*.