

Management du changement et qualité

9èmes journées- Groupement FLE – Amiens 22 novembre

*Marie-Laure Lions-Olivieri
ACPF/Directrice des cours
Institut français de Finlande, Helsinki*

Plan de travail

1 - Pédagogie et numérique : quels outils pour 2020 ? Des nouveaux outils pour quoi faire ?

2 - La montée en compétences : sa mise en œuvre, son organisation et son accompagnement

Manuels de FLE et numérique : le mariage annoncé n'a pas (encore ?) eu lieu

Nicolas Guichon et Thierry Soubrié

Le Français dans le monde. Recherches et applications, CLE International, 2013, 54, pp.131-142. ffhal-00870132f

Résumé Depuis les années 1990, le numérique a pris une place grandissante dans l'édition des manuels de FLE. Cela a-t-il pour autant conduit les éditeurs à renouveler le cadre didactique de référence et les démarches pédagogiques ? C'est à cette question que cet article essaie de répondre à partir de l'étude de matériel pédagogique récemment publié en France et de l'analyse d'entretiens effectués auprès des principales maisons d'éditions concernées.

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00870132/document>

Pédagogie et numérique : quelques propositions

- Powerpoint
- Edmodo
- TV5Monde et TiVi5Monde - RFI
- Les manuels numériques
- La plateforme nomade
- Kahoot!
- Culturthèque et IFCinéma

Pédagogie et numérique : Powerpoint

- Cet outil numérique permet de :
 - préparer une présentation linéaire du cours du début jusqu'à la fin,
 - capter l'attention visuelle des apprenants,
 - sélectionner les contenus du manuel et les modifier en fonction de leur pertinence pour le public.
 - Expérience IFF et autres ->

Pédagogie et numérique : Edmodo

- Plateforme qui permet de :
 - dialoguer de façon sécurisée avec des personnes œuvrant dans le domaine de l'éducation ;
 - consulter la liste des devoirs à faire et les rendre en ligne. Les commentaires des enseignants sur ces mêmes travaux sont accessibles aux apprenants ;
 - développer la compétence qui vise l'intégration des technologies de l'information et des communications avec pour objectif la préparation et le pilotage d'activités d'enseignement-apprentissage, la gestion de l'enseignement et le développement professionnel.
- Expérience IFF et autres ->

Pédagogie et numérique : TV5Monde

- **Enseigner le français**, est un portail qui met à disposition des enseignants pour leurs cours :
 - des fiches pédagogiques, des dossiers thématiques, des documents audiovisuels.
 - Des ressources classées en fonction du type de public, de son niveau et du thème.
- **Apprendre le français** est un portail multilingue qui met à disposition des apprenants :
 - des exercices interactifs ludiques de différents niveaux,
 - plusieurs centaines de vidéos et divers autres contenus pour enrichir son vocabulaire, tester ses connaissances et découvrir la culture francophone.
- Expérience IFF et autres ->

Pédagogie et numérique : TiVi5Monde

- Site web dépendant de TV5Monde. Il héberge :
 - un grand nombre de vidéos en français destinées aux enfants :dessins animés et émissions « Découverte ».
 - TV5Monde a créé **le kit 1, 2, 3 ... Tivi5Monde**, gratuit, téléchargeable et imprimable à volonté. Il permet de mettre en place des activités pour les enfants en fonction de leur âge et du thème étudié, et de mettre ainsi à profit les ressources vidéo dans le cadre de l'apprentissage du français en classe.
 - Expérience IFF et autres ->

<http://www.france.fi/helsinki/cooperation-et-partenariats/espace-enseignants/ressources-pour-la-classe/1-2-3-tivi5monde-pour-enseigner-le-francais-au-plus-jeunes/?lang=fr>

Pédagogie et numérique : RFI

- **RFI a créé RFI SAVOIRS**, un site destiné au grand public comme aux professionnels de l'éducation, mettant à leur disposition :
 - des ressources et des outils pour apprendre le monde en français,
 - des dossiers autour des sujets traités dans ses émissions pour approfondir ses connaissances
 - des outils pédagogiques pour se former en français, ou pour apprendre et enseigner le français.
- Expérience IFF et autres ->

Pédagogie et numérique : Kahoot !

plate-forme d'apprentissage ludique

- Pour la version gratuite, les jeux sont des QCM et des vrai/faux qui permettent le jeu de plusieurs utilisateurs simultanément et sont accessibles via un navigateur web. Conçu pour l'apprentissage social, les apprenants sont regroupés autour d'un écran commun (projecteur, ordinateur., tablette, smartphone).
- Tous les joueurs se connectent à l'aide d'un code de jeu généré affiché sur l'écran commun et utilisent un appareil pour répondre aux questions créées par l'enseignant. Les apprenants gagnent des points après chaque question en fonction de la validité de leur réponse et du temps qu'ils ont mis à répondre. Le classement des joueurs s'affiche à la fin du jeu.
- **Kahoot! peut être utilisé pour :**
 - réviser les connaissances des élèves, dans le cadre d'une évaluation formative ;
 - rompre avec les activités traditionnelles en classe.

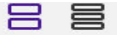
Kahoot! <https://create.kahoot.it/>

The screenshot shows the Kahoot! user dashboard for Antoine.2loy. The interface is divided into several sections:

- Navigation:** Home, Discover, Kahoots, Reports, and an Upgrade button.
- User Profile (Antoine.2loy):**
 - Plan: Upgrade
 - Member of: Create a team
 - Kahoots created: 4
 - Plays of your Kahoots: 7
 - Total players: 19
 - My interests: Add interests
- My kahoots:**
 - Tab: My kahoots (selected), Team space, Create new
 - Item 1: Les pronoms possessifs (12 Q, Antoine.2loy, 1 plays)
 - Item 2: Faire connaissance (8 Q, Antoine.2loy, 1 plays)
 - Item 3: Comparatif / Superlatif / Déterminants (18 Q, Antoine.2loy, 2 plays)
 - Link: See all (4)
- Latest reports:**
 - Les pronoms possessifs
 - Faire connaissance
 - Comparatif / Superlatif / Dét...
 - Link: See all (7)
- Top picks:** (Section header visible)
- Promotional Banner:** Find out what's new in Kahoot! Learn more

Kahoot! Exemples de jeux

Kahoots (4) [Create new](#) [Organize into folders](#) 



Les pronoms possessifs



[Antoine.2loy](#)

Created about 23 hours ago • 1 plays

 [Visible to everyone](#)

Play

Challenge



Faire connaissance



[Antoine.2loy](#)

Created 21 days ago • 1 plays

 [Visible to everyone](#)

Play

Challenge



Comparatif / Superlatif / Déterminants



[Antoine.2loy](#)

Created 27 days ago • 2 plays

 [Visible to everyone](#)

Play

Challenge



La localisation/caractérisation



[Antoine.2loy](#)

Created 28 days ago • 3 plays

 [Visible to everyone](#)

Play

Challenge

Kahoot! Un jeu


Questions (20)

[Show answers](#)

1 - Quiz

L'homme est ... femmes.



 à côté des




 à droite des



 entre les



 à gauche des



2 - Quiz

Tintin est ... le banc



Pédagogie et numérique : manuels numériques

- Les manuels de **CLE International** sont regroupés dans une application en ligne : <https://biblio.manuel-numerique.com/> qui permet d'avoir un accès direct en ligne à tous les contenus du manuel : vidéos, audios, images, animations, outils, exercices
- Les manuels **Didier** sont regroupés sous www.bibliothèque.didierfle

ACCÈS SIMPLIFIÉ À MON MANUEL NUMÉRIQUE

- 1**
Connectez-vous à www.bibliothèque.didierfle.fr*
Connectez-vous à la bibliothèque :
Vous avez déjà un compte :
Renseignez vos identifiants.
Vous n'avez pas de compte :
Créez-le en 3 clics.
- 2**
Ajoutez votre Manuel numérique dans *Ma bibliothèque*
Activer une ressource
Saisissez votre clé d'activation inscrite sur votre carte de téléchargement.
- 3**
Téléchargez la version que vous souhaitez installer
PC, MAC, EN LIGNE, ANDROÏD, IPAD, TABLETTE
Disponible sur PC, Mac, tablette ou en ligne.

* Utilisez les navigateurs Firefox ou Google Chrome

- Expérience IFF et autres ->



La plateforme Didier NOMADE

Points forts

NOUVEAU

- ▶ Proposer des **cours hybrides** grâce à une **plateforme multi-supports**
- ▶ S'approprier facilement une plateforme **adaptable et ergonomique**
- ▶ Progresser en ligne avec **+ de 2000 activités** interactives et autocorrectives **du A1 au B2**
- ▶ Se préparer au **DEL/DALF en ligne** avec des **parcours dédiés** et des **épreuves blanches** autocorrectives
- ▶ Pratiquer la **phonétique** avec un **parcours inédit** mêlant **activités et vidéos**
- ▶ **Mémoriser le vocabulaire** avec un programme innovant : **VOCAMÉMO**
- ▶ **S'entraîner en ligne à l'oral** avec des enquêtes policières ludiques
- ▶ Faciliter la **gestion de classe** et **dynamiser l'apprentissage** avec les **nombreuses fonctionnalités** de la plateforme
- ▶ Progresser à son rythme avec **3 formules d'abonnement** au choix



Utilisable partout et tout le temps sur tous vos supports connectés

www.didierfle-nomade.fr

DE NOMBREUSES FONCTIONNALITÉS

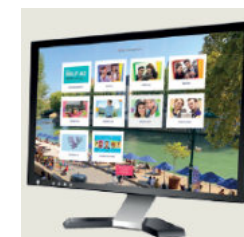
- Enregistrements audio
- Échanges enseignants/apprenants
- Travaux en groupe
- Ajout de ses propres contenus

- La gestion de la plateforme pour l'administrateur** : gestion des utilisateurs et des cours : création des classes, affectation des apprenants et des formateurs, accès aux tableaux de bord
- La gestion de classe pour l'enseignant** : le tutorat, les échanges entre enseignants et apprenants (partage de travaux, correction en ligne...), le suivi de la progression
- L'autonomie de l'apprenant** : un apprentissage au rythme de chacun, une visualisation et une évaluation immédiate de ses progrès



www.didierfle.com

www.didierfle-nomade.fr



Pédagogie et numérique : Culturethèque et IFCinéma

- **Culturethèque** : plateforme en ligne créée par l'Institut français qui propose aux francophones et francophiles du monde entier de :
 - découvrir des contenus culturels divers et récents (Romans, BD, audio-livres, magazines...), promouvant ainsi la culture francophone et la langue française.
 - les mettre à profit en classe ou hors la classe (sur abonnement).
 - **IF cinéma** : la plateforme propose aux enseignants de français et aux ciné-clubs, de bénéficier, à partir de leur ordinateur personnel ou à partir d'un ordinateur professionnel, d'un service de téléchargement gratuit de près de 350 films disponibles sur le site.
- Expérience IFF ->

La montée en compétences

Sa mise en œuvre, son organisation et son accompagnement

La montée en compétences : objectifs

- Prendre conscience de son rôle dans le management des compétences de son équipe ;
- Savoir identifier les compétences individuelles et collectives de son équipe ;
- Anticiper les besoins en compétences liés aux évolutions de l'environnement et à la stratégie de l'institution ;
- Construire et suivre un plan de développement des compétences.

La montée en compétences : diagnostic

1 - Faire le diagnostic des compétences de son service : état des lieux / besoins

- Evaluer les compétences présentes de son service
- Identifier les compétences individuelles et collectives
- Anticiper sur le besoin en compétences futures en fonction des évolutions de la réglementation, de l'organisation, des missions du service...
- Identifier les compétences requises
- Mesurer l'écart entre besoin et réalité

La montée en compétences : compétences et formations

2 - Développer les compétences par la formation

- Savoir identifier les besoins de formation liés à l'atteinte des objectifs du service ;
- Formuler les besoins en termes d'écart de compétences à combler ;
- Assurer le suivi de la mise en œuvre des compétences lors du retour de formation, afin de favoriser le transfert des acquis ;
- Evaluer dans le service l'efficacité des formations suivies, et l'évolution des compétences.

La montée en compétences : autres leviers

3- Les autres leviers de développement des compétences

- Identifier les modalités d'apprentissage permanents en fonction des collaborateurs (tutorat...);
- Instaurer un climat d'apprentissage et de développement en interne ;
- Organiser le travail pour qu'il soit formateur : organiser un apprentissage dans le cadre du travail ;
- Evaluer régulièrement la montée en compétence.

La montée en compétences et le référentiel qualité

- Faisons le lien...

La montée en compétences : les 5 points clés

1 – La culture du feed-back remplace la culture de l'évaluation

- mettre en place des rendez-vous réguliers d'accompagnement, de suivi, une fois par mois idéalement (ou toutes les 6 semaines) ;
- clarifier le mode de fonctionnement, les objectifs, les enjeux ;
- adapter un suivi individuel

La montée en compétences : les 5 points clés

2 – Décrire les attendus

accompagner les équipes sur la forme et le comment de leurs recherches

3 – Partager les expériences individuelles et collectives

Le partage d'expérience est le moyen à la fois de :

- valoriser vos équipes,
- de profiter de l'assurance qualité des meilleurs retours de l'expérience de terrain,
- et d'entraîner l'équipe dans une boucle apprenante donc de construire ensemble.

La montée en compétences : les 5 points clés

4 – Assurer un suivi dans le temps en acceptant... la dimension temps !

Pas de YAKAFOKON, mais...

Un plan d'action de montée en compétences décomposé en 2 ou 3 points, facilement atteignable (pensez à vos apprenants et au CECR !)

5 – Valoriser pour inscrire dans une stratégie de réussite

- Organiser des rendez-vous individuels et collectifs
- Ne pas demander à l'équipe de s'auto-gérer, mais reconnaître le travail accompli, valoriser les savoir-faire et les partager, cela fait partie intégrante de la motivation d'une équipe.

Conclusion

- Avec une devinette :

Comment mange-t-on un éléphant ? *Bouchée après bouchée*

- Avec une citation :

Un voyage de mille pas commence par un premier pas.

Lao Tseu