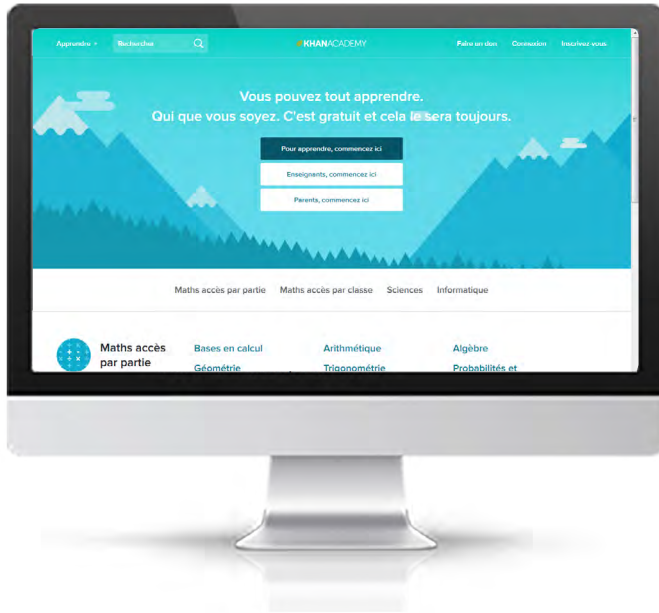



**KHANACADEMY**

# Les nouvelles technologies pour le renforcement de l'éducation



Plus de 5000 vidéos et des dizaines de milliers d'exercices

Des contenus reconnus pour leur qualité pédagogique

Un outil de tutorat pour suivre en continu les progrès des enfants

Un accès gratuit et accessible du niveau primaire à l'université

Khan Academy est une plate-forme qui donne accès à un enseignement de qualité, gratuit pour tous. Elle met à disposition des contenus et des outils pédagogiques qui permettent un apprentissage personnalisé et interactif pour les apprenants de tout âge. Depuis 2013, 4 millions d'utilisateurs francophones ont été séduits. Bibliothèques Sans Frontières accompagne aussi les établissements scolaires, les associations et les bibliothèques dans la prise en main de Khan Academy et le montage de programmes d'éducation et de tutorat numériques sur mesure.



**UN ACCOMPAGNEMENT  
PERSONNALISÉ  
DES ENSEIGNANTS**

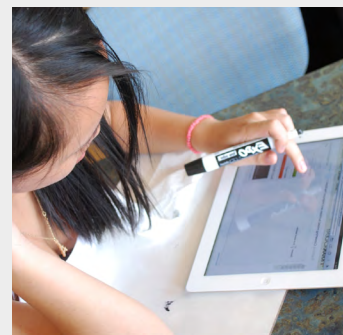


**UN APPUI AU MONTAGE  
DE PROGRAMMES D'ÉDU-  
CATION ET DE TUTORAT  
NUMÉRIQUES**



**DES OUTILS CLÉS  
EN MAINS POUR  
ORGANISER DES  
ATELIERS**

Favoriser un apprentissage collaboratif et renforcer la confiance des élèves.





## INNOVATIONS ET IMPACTS

- 1 Le suivi individualisé des élèves et l'accompagnement de tous.** Le numérique, s'il est loin d'être une solution miracle, offre la possibilité de favoriser un accès gratuit, partout dans le monde, à des ressources pédagogiques de qualité.
- 2 Le principe de pédagogie de la maîtrise.** La plateforme est construite pour permettre à chaque élève de progresser selon son rythme. Avec Khan Academy, les élèves qui ont des facilités peuvent explorer des notions plus ardues ce qui permet de les maintenir engagés, tandis que ceux qui ont des difficultés, voire des lacunes datant de classes antérieures, peuvent retravailler des notions mal maîtrisées avant de passer au niveau suivant.
- 3 La logique de gamification.** Elle fait de l'apprentissage sur la plateforme un processus ludique et motivant : comme dans un jeu vidéo, l'élève essaie, apprend de ses erreurs et adopte une posture active et responsable face à l'apprentissage et ne se contente pas de retenir des techniques de résolution d'exercices. Il gagne aussi des points et débloque des avatars à mesure qu'il s'entraîne sur la plateforme et en fonction de ses performances. Tout est fait pour redonner confiance à l'élève : les niveaux sont progressifs et les récompenses sont calibrées pour n'être ni trop ardues, ni trop faciles à obtenir.

### Partenaire financier



Fondation

### Contactez nous



Stéphane Moutier,  
Chef de Projet Contenus Numériques  
stephane.moutier@bibliosansfrontieres.org