

Cahier des Charges de l'application VERTIC'ELLE

Contenu

I.	Présentation	2
II.	Enjeux.....	4
III.	La solution à créer	5
	1. Une plateforme mobile.....	5
	2. Connexion.....	5
	4. Fonction « Trouve-moi ! »	6
	7. Quelques piliers	8
	8. Système de notications	8
	9. Inspirations	9
IV.	Contraintes	9
	1. Budget	9
	2. Planning	9
	3. Vos contraintes techniques.....	9
V.	Public cible.....	9
	1. Les utilisateurs	9
	2. Leur équipement.....	9
	3. Langues	11
	4. Usage	10
VI.	Organisation du Projet.....	13
VII.	Déploiement	14
	1. Prise en main / Formation	14
	2. Évolutions	14

I. Présentation

L'ARBRE DE L'ESPOIR (ADE) est une association loi 1901. Elle a été créée en décembre 2018 par un groupe d'amis sensible à la situation des migrants en France et la précarité dans le continent Africain. L'ADE a pour objectif d'aider les personnes démunies à vivre dignement dans leur environnement immédiat tout en assurant une perspective d'avenir pour eux même et leurs enfants.

1. Le Projet VERTIC'ELLE

L'objectif du projet est d'offrir une éducation de qualité aux jeunes filles scolarisées à Bassirou Mbacké à GOSSAS (SENEGAL) en partenariat avec l'inspection académique de la ville de GOSSAS. Le projet s'inscrit dans une volonté d'encourager la scolarisation et l'autonomie des filles issues de milieux vulnérables grâce aux technologies numériques. Le projet vise à doter les filles de compétences numériques pour faciliter leur apprentissage. En relation avec ses partenaires, l'ADE va rénover une salle dédiée à l'enseignement numérique. Celle-ci sera équiper de 30 postes de travail connectés. Les enseignants et la fondation Sonatel Academy assisteront les filles de l'école à l'apprentissage.

2. Notre association

L'ADE a pour but d'accompagner et d'assister les populations pauvres vers l'autonomie et l'amélioration de leur condition de vie. Ses missions sont doubles :

D'une part, il agit pour favoriser l'intégration sociale et professionnelle des migrants en France. A cet effet, elle anime des ateliers d'insertion aux profil des migrants. L'ADE se veut être un pont entre les migrants et les jeunes du continent africain qui pourraient emprunter la même

voie. L'objectif de cette mise en connexion est avant tout de sensibiliser sur le fait que traverser le désert et la mer est tout sauf la solution : c'est le symbole du désespoir.

Et d'autre part, elle mènera des campagnes de sensibilisation à partir du continent (Afrique) sur l'émigration clandestine. La vocation de L'ADE est de réduire les écarts de pauvreté grâce à l'éducation et la formation d'où le projet VERTIC'ELLE.

Contexte :

Les filles scolarisées à l'école sont âgées de 7 à 13 ans. Leur culture numérique est très faible. A leur âge, elles n'ont aucune possibilité d'utiliser un ordinateur pour leur apprentissage. Les cours pédagogiques sont dispensés en présentiel. Le programme scolaire n'intègre pas l'enseignement numérique dans le cycle primaire. Par conséquent, VERTIC'ELLE expérimente une méthode d'enseignement innovante. Elle mobilise autour de ce projet, l'inspection académique de Gossas, les enseignants de l'école Mbacké, les membres de la fondation sonatel Academy et les informaticiens de l'ADE résidents en France. Les outils pédagogiques et les ressources numériques sont du sort de l'association et ses partenaires. Les enseignements à dispenser vont tenir compte du niveau scolaire des filles et de leurs capacités. D'ailleurs, elle rentre dans le cadre d'une formation initiale.

L'objectif de VERTIC'ELLE est de permettre aux filles de se familiariser à l'outil et de développer leurs connaissances. Nous souhaitons donner une réelle chance à ces enfants. Dans un monde en constante évolution, il devient crucial de leur apprendre également à maîtriser l'outil informatique et internet. Les élèves ont pour la plupart tout juste entendu parler de l'informatique, mais ne savent pas à quoi peut bien servir un ordinateur, beaucoup d'entre eux n'ont peut-être jamais vu un ordinateur. Compte tenu des revenus modestes des parents et du coût élevé de l'abonnement à internet, l'univers numérique est relativement inaccessible pour la plupart des élèves. Les lieux de connexion à internet du grand public ne réservent pas d'espaces aménagés aux mineurs. Le danger est présent et bien réel : sites dangereux (la violence) ; immoraux (sites pornographiques), prédateurs sexuels, etc.

VerTIC'Elle : Création d'un espace numérique de travail à Gossas pour l'égalité des genres et un changement durable.

« Le numérique est notre avenir. Que ce soit dans le domaine de l'économie, de l'emploi et de l'éducation, le numérique est un facteur indispensable à l'évolution, au progrès et à la pérennité de notre société. »

Enjeux

Ce projet innovant de lutte contre la fracture numérique destiné aux filles de Gossas leur permettra de profiter des opportunités offertes par le numérique. Il est plus que crucial d'assurer le même niveau d'accès matériel et en connaissance de tous. On parle ainsi d'inclusion numérique, parfois nommée e-inclusion : rendre le numérique (principalement la téléphonie et internet) accessible afin qu'il soit un levier d'insertion sociale et économique pour tous. Autre objectif de l'ADE face aux changements climatiques. L'association veut promouvoir l'éducation sur le développement durable. C'est pourquoi à travers le projet VERTIC'ELLE, nous souhaitons faire face aux défis suivants :

- Lutter contre le décrochage scolaire chez les filles
- Promouvoir le numérique dans l'enseignement primaire.
- Connecter la classe au reste du monde pour partager des expériences.
- Sensibiliser sur les pratiques et les modes de consommation aux objectifs du développement durable, (usage et nécessité des services sociaux de base – santé - éducation – eau - hygiène – assainissement - environnement).
- Engager l'établissement et la ville de Gossas dans les structures publiques spécialisées aux enjeux du développement durable.

1. Les intérêts théoriques et pratiques :

L'application sera intégrée aux tablettes des élèves. L'objectif est d'initier le plus tôt possible les filles aux problèmes climatiques. Un système de parrainage sera ouvert entre les informaticiennes de sonatel academy et les filles en apprentissage. Ces marraines aideront les filleules à mieux construire leur parcours scolaire.

2. Indicateur de succès

Afin d'évaluer le succès de l'application, nous allons mettre en place différents indicateurs. L'application permettra de noter le niveau de connaissance des utilisateurs :

- Débutant
- Apprenti
- Confirmé
- Expert.

Suivant le classement des utilisateurs, nous pourrions ainsi mesurer l'efficacité de l'application. Le but est de former au mieux les filles à utiliser l'outil pour compléter leur scolarité. L'ensemble des acteurs mettront tout en œuvre pour la réussite éducative des filles. A la fin du programme chaque fille sera en mesure d'utiliser l'outil pour restituer ses cours.

– Le nom de l'application (Samacahier)

Il s'agit d'une application éducative permettant d'initier les jeunes aux questions environnementales. L'application se présente avec 4 fonctionnalités.

- **Samaquiz** : Un quiz qui aborde les thématiques suivantes :
 - Histoire
 - Géographie
 - Initiation scientifique et technologique
 - Effet de serre et le réchauffement climatique
- **Savais-tu ?**
- **Trouve-moi !**
- **Ma boîte secrète**

Le quiz éducatif est destiné aux apprenants pour leur permettre de développer une identité citoyenne forte, d'acquérir une meilleure culture générale, de bonnes habitudes sanitaires et de comprendre leur environnement tout en s'amusant.

1. Une plateforme mobile

Il s'agit d'abord de mettre en place une plateforme accessible pour faire comprendre les enjeux du développement durable.

Ensuite, elle se veut pédagogique et éducative, elle doit faciliter une montée en compétences des filles sur les questions liées aux développements durables.

2. Connexion

En amont, il faudra créer (30) trente comptes pré-affectés aux élèves. Ces comptes seront ensuite affectés aux élèves par l'encadrant superviseur. Il devra être possible de créer de nouveaux comptes, seul le superviseur doit avoir la possibilité de créer de nouveaux comptes. Il faudra définir un compte « admin » qui aura des droits de création et de suppression de compte.

3. Fonction « Savais-tu ? »

Cette partie apprend aux élèves les rudiments de la culture générale à travers ses différentes thématiques : littérature, arts, histoires, science, cinéma, environnement ... Chaque question comportera son explication afin de permettre une bonne assimilation.

4. Fonction « Trouve-moi ! »

L'objectif de cette fonctionnalité permet aux utilisateurs de participer. L'objectif est de les amener à interagir avec l'application. Elles feront des recherches par petit groupe sur chaque lieu et leur retour seront renseignés dans l'application.

5. Fonction « SamaQuiz »

Il s'agit d'un jeu de questions réponses sur les thématiques citées au-dessus. Il revient donc aux joueurs de choisir le thème du jeu.

Une séance comprend 5 questions/réponses par thème. Les questions s'afficheront d'une manière aléatoire.

A chaque bonne réponse, le joueur obtient des points. En fonction du nombre de points obtenus, il « sauve » une espèce menacée.

Le but est de les sensibiliser sur la nécessité d'agir pour la planète, c'est aussi sauver les espèces en voie de disparition. On choisira des espèces en voie de disparition en Afrique.

- Girafe 

- Hippopotame 

- Guépard



- Panthère



- Chimpanzé



- Eléphant d'Afrique



- Baobab millénaire :



"Au cours de la seconde moitié du XIXe siècle, les grands baobabs d'Afrique australe ont commencé à mourir, mais depuis 10/15 ans, leur disparition a rapidement augmenté à cause des températures très élevées et de la sécheresse" - Adrian Patrut de l'université Babeş-Bolyai en Roumanie

6. Fonction « Ma boîte secrète »

Règles chez la femme (calcul des cycles – la durée – les symptômes)

Dans cette partie, il servira de guide aux jeunes filles afin de les préparer à la puberté et à l'hygiène menstruelle. Elle comportera plusieurs rubriques que sont :

- C'est quoi la puberté
- Comment prendre soin de son corps
- Comprendre les menstruels
- Comment gérer les menstruels
- Quiz récapitulatif

Toutes ces informations liées aux cours seront stockées pour permettre aux filles de conserver les travaux réalisés. L'administrateur peut réinitialiser les résultats sur demande des élèves. Les informations seront ajustées en fonction de l'identité de l'utilisateur.

7. Quelques piliers

Il faut prendre en compte tout au long de la conception de l'application ces quelques piliers :

Participation active

La plateforme doit être libre de toute distraction, garder le contrôle et accorder toute son attention au processus d'apprentissage.

Engagement

L'application doit être éducative attrayante. L'engagement se produit à différents niveaux : comportemental, émotionnel et cognitif. La conception doit fournir une combinaison équilibrée de ces niveaux. Lorsque l'utilisateur trouve une réponse à chaque action qu'il entreprend, il se sent en contrôle et continue d'interagir. L'introduction de commentaires tels que « **Bon travail !** » ou « **Réessayez** », contribue à renforcer son engagement.

Apprentissage significatif

Il faut intégrer une pertinence personnelle afin de créer des liens avec la base de connaissances. Il s'agit par exemple d'afficher à la page d'accueil toujours une information concernant les enfants, leur ville(Gossas), leur pays.

Interaction sociale

Tout au cours de la conception, il faut avoir à l'idée que l'objectif est de créer un espace collaboratif pour former leur pensée critique, par exemple des arguments de raisonnement sur un sujet spécifique qui aident à créer une compréhension plus profonde ou une appropriation des différentes histoires racontées.

8. Système de notifications

Intégrez un système de notifications à votre application mobile afin que les élèves reçoivent quelques annonces comme :

- Les derniers résultats obtenus
- Féliciter les élèves.

9. Inspirations

L'application **yaa ma gëna xame** peut servir d'inspiration pour la fonctionnalité quiz.

L'application **Culture G** peut également aider pour la partie « **Savais-tu** ».

II. Contraintes

1. Budget

S'agissant d'un travail bénévole, aucun engagement financier n'est prévu.

2. Planning

Dans les perspectives, les filles pourront utiliser l'application pendant les vacances scolaires.

Il est donc souhaitable que la recette de l'application soit faite dans **dix semaines**.

3. Vos contraintes techniques

Afin que l'apprentissage se déroule correctement, il est nécessaire de mettre les filles dans de bonnes conditions d'enseignement.

III. Public cible

1. Les utilisateurs

L'application est destinée à des élèves de primaire sous la supervision d'un enseignant.

2. Leur équipement

Ils disposent de tablette Alcatel de type Android, il s'agit du modèle Alcatel 3T 10 4G (8094X) Modèle 2020 Mémoire vive: 32 Go/3 Go - Taille de l'écran: 10.1 Pouces. Ils disposent également de PC fixes.

3. Usage

L'application est destinée à des francophones donc l'application sera en français.

Il s'agit d'une application éducative. Elle sera utilisée en classe dans le cadre de l'apprentissage scolaire. Entre (30) trente et (50) cinquante sessions peuvent être ouvertes simultanément, ce qui correspond en moyenne l'effectif d'une classe. L'application devrait pouvoir fonctionner avec ou sans connexion internet vu le faible débit dont dispose l'école.

IV. Organisation du Projet

Au sein de l'association, Gabin Locquet est le référent du projet. Gabin est développeur et souhaite être impliqué dans la conception de l'application. Des points hebdomadaires permettront de suivre l'évolution du projet.

L'Inspecteur Hamath Diallo représente l'IEF, il répondra aux questions académiques et reste disponible par mail ou par téléphone.

V. Déploiement

1. Prise en main / Formation

Concernant la prise en main Thierno Aly NDIAYE le référent informatique de l'école peut être formé par l'équipe de développeurs. Il accompagnera ainsi les élèves dans la prise en main de la plateforme.

2. Évolutions

L'application reste libre de droits. Chaque année, elle sera mise à jour en fonction des besoins exprimés par les utilisateurs.