



MANUEL DES INNOVATIONS EN MATIÈRE D'ÉDUCATION EN AFRIQUE 2020

Créer des écosystèmes
d'éducation et de formation
innovants pour générer un
impact à grande échelle





Publié par la Commission de l'Union africaine

Commission de l'Union africaine
Boîte postale 3243
Roosevelt Street (Old Airport Area), W21K19, Addis Abeba, Éthiopie
Site Internet : www.au.int
Email: DIC@africa-union.org

Une version PDF du présent Manuel est disponible sur le site de l'Union africaine www.au.int.

La Commission de l'Union africaine (CUA) ne peut être tenue responsable envers toute personne ou organisation pour toute perte ou tout dommage (y compris les pertes ou dommages indirects), quelle qu'en soit la cause, qui pourrait être encouru ou qui résulterait directement ou indirectement de la confiance accordée aux informations contenues dans cette publication. La Commission remercie tous les contributeurs du Manuel des innovations en matière d'éducation en Afrique 2020.

Les appellations employées dans le présent Manuel et le matériel présenté n'impliquent pas l'expression d'une quelconque opinion de la part de la Commission de l'Union africaine ou des États membres de l'Union africaine.

Image de couverture : par la Commission de l'Union africaine

© 2020 Commission de l'Union africaine. Tous droits réservés.

Mise en page: Pitch Black Graphic Design, Berlin/La Haye

MANUEL DES INNOVATIONS EN MATIÈRE D'ÉDUCATION EN AFRIQUE 2020

Créer des écosystèmes
d'éducation et de formation
innovants pour générer un
impact à grande échelle



Implemented by

giz Deutsche Gesellschaft
für Internationale
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

Table des matières

AVANT-PROPOS	5
---------------------------	---

INNOVATIONS D'AFRIQUE CENTRALE

Système d'administration des universités	8
Orientis	9
TchadEducationPLus.....	10
If-Tech.....	11

INNOVATIONS D'AFRIQUE DE L'EST

M-Lugha app	14
Yaaka Digital Network (YDN).....	15
Dentiroam: Accès hors campus à des ressources éducatives et de recherche à un prix abordable	16
BrainShare	17
Smart Elimu.....	18
TextSchool	19
Smart Darasa Interactive Learning Platform	20
Zeraki Learning APP	21
Kisomo.....	22
SHULE ERP - Une solution numérique complète pour les écoles/universités	23
ShuleSoft	24
Learning Management System	25
Ubongo School.....	26
SmartClass.....	27
BAG - Building A Generation.....	28

INNOVATIONS D'AFRIQUE DU NORD

Class Quiz	30
------------------	----

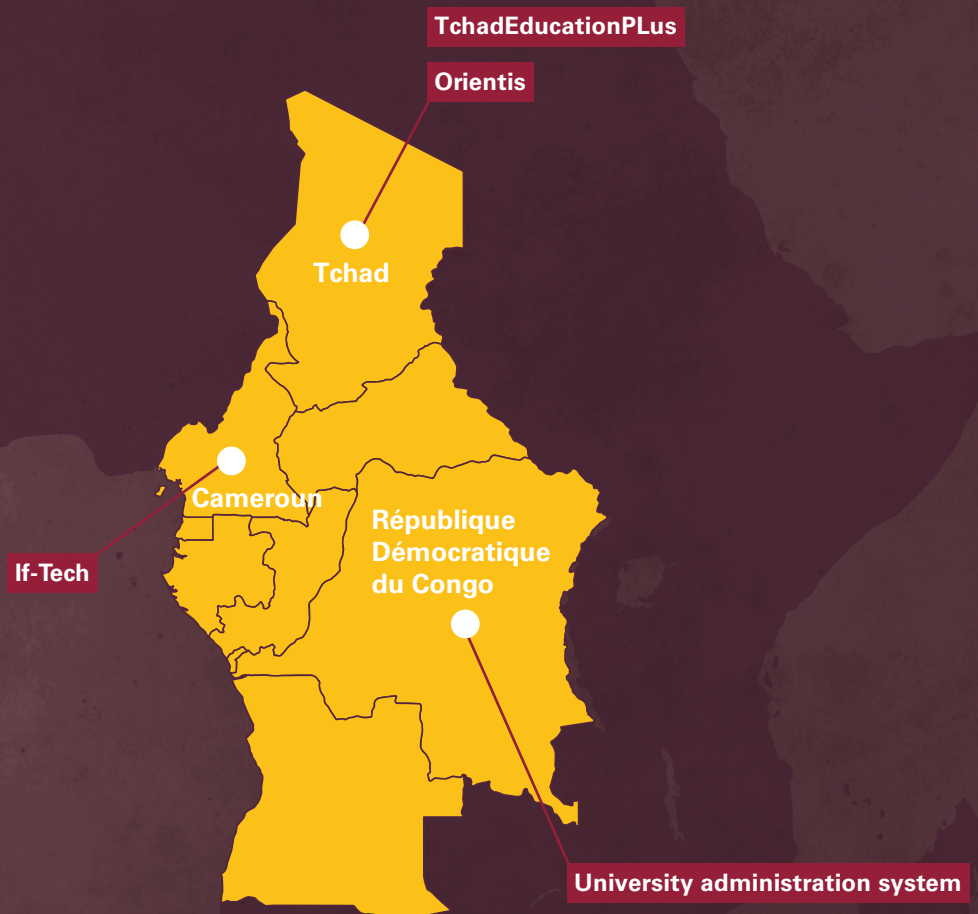
INNOVATIONS D'AFRIQUE AUSTRALE

Sisanda: Virtual Science Lab.....	32
IDEA Virtual School	33
BOOK-IT LMS	34
Lync Academy.....	35
Padziwe Ecosystem for Digital Education.....	36
Fundanii Digital Learning Project.....	37
Sciency Learning	38
CRSP ROBO / Low-Cost Educational Robotics Toy (LCERT).....	39
AI/VR Solar lab cases	40
Learnable	41
Zimbarsity.....	42
Teacher Professional Development Training.....	43
African Coding Network	44

INNOVATIONS D'AFRIQUE DE L'OUEST

KARTOON AFRIKA.....	46
EmBED (Education made Beautiful, Engaging and Delightful) ..	47
Slatecube ECS	48
C-STEMP LMS	49
E-LEARNING.NG.....	50
Keep Ghana Learning	51
Afrilearn	52
Ileemore.....	53
Projet BARKA.....	54
Schoolinka	55
DigiLearns.....	56
Teseem - Early Education Interactive learning for African Kids.....	57
ICT SCHOOLPLUS INNOVATION	58
VoltSchool: A digital Learning Platform for Africa	59
Slum2School Virtual Learning Classroom	60
E-SOUKLOU	61
iEduk	62

INNOVATIONS D'AFRIQUE CENTRALE



Systeme d'administration des universités

Logiciel de gestion de scolarité et d'administration d'université

Pays de mise en œuvre : République Démocratique du Congo

Organisation : Université Evangélique en Afrique

Problème auquel l'innovation répond

L'administration et la gestion des notes dans les universités en République Démocratique du Congo ne sont pas efficaces et pas transparentes. Une des raisons en est la faible utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC).

Jusqu'à présent, les universités au Congo n'ont pas d'outil technique qui permette la gestion en ligne, ce qui fait que le personnel et les étudiants gaspillent beaucoup de temps à des tâches administratives. Un support électronique et/ou une automatisation du calcul des notes réduit le temps nécessaire aux tâches administratives et permet aux enseignants de se concentrer sur le processus d'apprentissage. En outre, pour les étudiants leur situation scolaire devient plus transparente (ce qui aide la lutte contre la corruption).

Comment fonctionne l'innovation

L'UAT (University Administration Tool) est une application web réalisée avec Java et des outils à sources ouvertes qui permet de gérer les données des étudiants (inscription, paiement des frais, résultats, impression des documents officiels), de donner des cours en ligne et de faciliter l'accès à la bibliothèque. Chaque utilisateur (personnel administratif, enseignants, étudiants) peut se connecter à son compte personnel pour exécuter son travail spécifique, comme par exemple faire les inscriptions en ligne, attribuer des notes, vérifier des notes, organiser les conseils de classe (« délibération »), payer des frais, donner et participer aux cours en ligne. UAT est accessible par intranet ou internet avec ordinateur ou smart phone et peut être installé dans le cloud ou bien sur place (« sur-site »). UAT est le seul logiciel adapté aux différents besoins des parties prenantes aux universités tout en respectant toutes les règles du gouvernement congolais (déterminées par le « Vade mecum »).

Impact ou succès

UAT est déjà installé dans six universités qui ont exprimé leur satisfaction en ce qui concerne la simplification dans la gestion des affaires estudiantines. UAT leur facilite également les cours en ligne pendant cette période de COVID-19.

UAT automatise le calcul des notes et intègre une bibliothèque numérique (PMB), une plateforme d'apprentissage en ligne (Moodle) et un système de conférences vidéo (Jitsi).

Ce système rend plus efficace l'administration, par exemple l'usage de statistiques ou l'impression de documents officiels.

Durabilité

Cet outil peut être installé sur l'infrastructure existante de l'université ou dans le cloud si l'infrastructure n'est pas suffisante. Au besoin, nous apportons un soutien technique pour faciliter l'installation de l'outil.

Nous formons le personnel technique et les utilisateurs (personnel administratif, enseignants, étudiants) et offrons en outre un service d'assistance (technique ou fonctionnelle) en cas d'urgence.

Le logiciel peut être adapté au système d'enseignement du pays, faisant par exemple la transition vers système Licence-Master-Doctorat.

Contact :
Université Evangélique en Afrique
 abeli.kimbilingahulk@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://uat.uea.ac.cd/UATStudent/homeStart.jsf>



Orientis

La technologie au service de l'orientation scolaire et professionnelle

Pays de mise en œuvre : Tchad

Organisation : Boulama International Consulting

Problème auquel l'innovation répond

Les filles et les garçons s'orientent de manières différentes. Les filles se dirigent vers les filières littéraires et les garçons vers les filières scientifiques. Ils n'accèdent pas aux mêmes savoirs ni aux mêmes débouchés professionnels. Cela conduit les filles vers des positions professionnelles moins rentables sur le marché du travail. Face à cette situation, il paraît opportun de mettre en place un outil d'aide à l'orientation qui fonctionne sans distinction de genre et en toute impartialité sur le genre de la personne orientée. Les résultats obtenus sont alors basés sur la performance scolaire (les notes des matières) et du centre d'intérêt.

Comment fonctionne l'innovation

La technologie que nous mettons à disposition des conseillers d'orientation est une application utilisable hors connexion pour aider les élèves et étudiants à faire des choix scolaires et professionnels judicieux et cohérents qui tiennent compte de leurs aptitudes, de leurs centres d'intérêts, et de leurs attitudes et des réalités du monde du travail. Composée de 5 modules, l'application propose de vous guider en 3 étapes : un ensemble de tests d'aptitude qui permet de tracer le profil psychologique ; un test psychotechnique qui permet d'identifier les centres d'intérêt des élèves et étudiants ; un module qui permet de définir les filières et les métiers qui s'offrent à eux.

Cette application est unique parce qu'elle permet au conseiller de faire son travail sans distinction de genre. La différence entre garçons et filles n'est pas prise en compte dans cette application. Les résultats obtenus sont basés sur la performance scolaire (les notes des matières de base) et les centres d'intérêt afin d'assurer un équilibre en milieu scolaire.

Impact ou succès

La mise en œuvre de cette application a permis de réduire de façon significative le taux d'échec, d'abandons et d'inadaptations scolaires pour une bonne réussite scolaire. De nouvelles données générées par l'application montrent que le taux d'achèvement au primaire (TAP) pour les filles est passé de 30 % en 2017 à 45,5 % en 2020 ; le taux de redoublement a diminué de 16,4 % et le taux d'abandon de 19,7 % ; globalement l'indice de parité (IP) est de 0,65. En ce moment, nous comptons dans notre base de données pas moins de 10 000 élèves avec qui nous travaillons régulièrement.

Durabilité

L'application évoluera vers une application web, mais conservera toutefois le modèle classique utilisable hors ligne. Les enseignants seront formés en ligne sur l'utilisation de l'application. Et compte tenu de son caractère trilingue (français, arabe, anglais), le projet peut être élargi sur une grande échelle et intégré aisément dans les systèmes éducatifs d'autres États africains tout en apportant des améliorations et en l'adaptant aux contextes et réalités socio-économiques des pays cibles.

Contact :
Boulama International Consulting
 adamsadou8@gmail.com



TchadEducationPlus

Les cours du secondaire en E-book, applications et MP3 en diffusion par mini carte mémoire et interne

Pays de mise en œuvre : Tchad

Organisation : Label 109

Problème auquel l'innovation répond

Les élèves des écoles publiques au Tchad, généralement de parents pauvres, sont confrontés au manque très prononcé de manuels scolaires avec une proportion d'élèves par manuel scolaire très élevée d'après UNESCO, voire zéro livre par élève. À cela s'ajoute le manque de bibliothèques.

Comment fonctionne l'innovation

Le projet TchadEducation collecte, développe les meilleurs cours des curricula nationaux du secondaire en applications Android et E-books (PDF) autonomes, téléchargeables gratuitement depuis la plateforme : <http://www.tchadeducationplus.org> pour une large diffusion. Le projet produit aussi des fascicules à très bas prix (2,60 USD) pour la création de bibliothèques dans les collèges et lycées publics au Tchad. Vu que l'internet est peu fiable et cher ici au Tchad, le projet mise sur les mini cartes mémoires (SD), capables de transformer tout appareil mobile en terminal d'accès ou de diffusion via Xender ou Bluetooth sans connexion internet. Les élèves n'ayant pas d'appareils Android peuvent emprunter les fascicules mis en bibliothèque. Pour une large diffusion et un très grand accès, destiné à être entièrement numérique et mobile, vu que la majorité des élèves ont des téléphones non Android et des lecteurs MP3 bon marché, le projet développe tous les cours en podcast audio que les élèves peuvent écouter individuellement ou en groupe n'importe où. Ces podcasts sont d'accès et de diffusion faciles et gratuits via une mini carte mémoire et transférables de téléphone à téléphone par Xender et Bluetooth. Voilà tout ce qui rend ce projet unique.

Impact ou succès

En phase pilote en 2017, le projet a travaillé en troisième avec une population cible directe de 1000 élèves, 2 collèges et 25 000 téléchargements. En 2019, le projet est passé à 4 lycées et à plus de 10 000 élèves, de la sixième jusqu'à la terminale, impliquant plus d'un million d'élèves et enseignants confondus, 4 bibliothèques et 2 millions de téléchargements. Avec la COVID-19, les élèves ont continué à réviser leurs cours sur notre site internet qui est unique dans le sens qu'il a tous les cours du programme sur différents supports. Le fait d'avoir été financé deux fois par l'UNICEF et par la Coopération suisse est un gage de succès du projet. Les cours en podcast doubleront le succès du projet. L'appréciation du projet par les élèves (enquête réalisée avec la Direction de l'analyse et de la prospection du Ministère de l'Éducation nationale) est la suivante: un élève a envoyé les cours numériques à au moins 5 autres par Bluetooth ou Xender ; 57,84 % très satisfaits ; 29,17 % satisfaits et 9,80 % peu satisfaits. Accès au cours du projet : 43,14 % par carte mémoire ; 24,26 % par internet et 32,60 % par fascicule.

Durabilité

Pour mettre l'innovation à l'échelle durablement, il faut relier une base de données des E-books, des applications Android et des cours sur podcasts afin qu'ils puissent être utilisés sur tous les types de téléphones, surtout les moins chers (moins de 10 USD) qu'ont une grande majorité des élèves, ainsi que les lecteurs mp3 (moins de 5 USD). L'idée est de mettre l'accent sur les mini cartes mémoires qui transforment chaque téléphone en terminal d'accès ou de transfert, qui sont plus adaptées et avantageuses dans les situations où la connexion internet est peu fiable et chère pour les élèves. Il faut aussi un appui financier et associer la téléphonie mobile.



Contact :
Label 109
info@label109.org

Lien vers le projet :
<http://tchadeducationplus.org>

If-Tech

If-Tech est une plateforme dématérialisée de soutien scolaire et de formation professionnelle ; accessible en ligne via un boîtier et des antennes Wi-fi sans connexion internet.

Pays de mise en œuvre : Cameroun

Organisation : Bybegoo

Problème auquel l'innovation répond

Le problème auquel nous nous attaquons est celui de permettre aux élèves des classes d'examen de réussir leurs examens en cette période de COVID-19 et aux jeunes en quête d'expertise professionnelle d'obtenir une qualification dans le secteur du numérique.

Comment fonctionne l'innovation

Afin de favoriser la distanciation sociale et de limiter les rencontres en cette période de COVID-19, nous avons mis en place une solution en partenariat avec les collectifs d'enseignants locaux, qui permettra aux jeunes de bénéficier de formations professionnelles et de cours de soutien scolaire dématérialisés depuis leur domicile. Cette innovation, appelée If-Tech, est une plateforme de formation et de soutien scolaire à distance accessible via des antennes Wi-fi sans connexion internet dans les foyers. Ces jeunes, grâce à des abonnements mensuels qui leur donnent accès à toutes les matières du programme scolaire, se connectent à la plateforme via leur smartphone, tablette ou ordinateur. Nous sommes actuellement installés dans un quartier pour la phase pilote où nous touchons 3 500 jeunes inscrits en freemium sur la plateforme. Au cours des trois prochaines années, nous espérons atteindre 10 000 jeunes. Notre particularité est de travailler avec des collectifs d'enseignants locaux qui proposent un contenu local compatible avec le programme scolaire actuel ; de plus, notre solution répond à la fracture numérique.

Impact ou succès

Après 4 mois de mise en œuvre du projet dans un quartier ici au Cameroun, voici les statistiques recueillies :

- Nombre d'utilisateurs : 3 150
- Nombre de vidéos présentes sur la plateforme : 332 (toutes les vidéos sont mises à jour chaque 1^{er} dimanche du mois)
- Somme totale des vidéos vues : 9 149 vues (toutes vidéos confondues)

Nous avons constaté que 42 % des utilisateurs utilisent leur PC pour se connecter, contre 50 % qui se connectent avec des smartphones Android. Les 8 % restants sont partagés entre les terminaux sous Linux et Apple.

Durabilité

Notre innovation peut être renforcée de manière durable grâce à des partenariats avec des décideurs publics.



Contact :
BYBEGOO
 lydienkengne@gmail.com

INNOVATIONS D'AFRIQUE DE L'EST



M-Lugha app

Application d'apprentissage hors ligne et interactive basée sur la langue maternelle, qui traduit le programme d'enseignement pour la petite enfance dans les langues locales

Pays de mise en œuvre : Kenya

Organisation : Northfront Technologies Limited

Problème auquel l'innovation répond

Un nouveau document du Rapport mondial de suivi sur l'éducation de l'UNESCO (Rapport GEM) indique que 40 % de la population mondiale n'a pas accès à l'éducation dans une langue qu'elle comprend. Le document d'orientation intitulé « Si tu ne comprends pas, comment peux-tu apprendre ? », publié à l'occasion de la Journée internationale de la langue maternelle (21 février), affirme que le fait de recevoir un enseignement dans une langue autre que la leur peut avoir un impact négatif sur l'apprentissage des enfants, en particulier ceux qui vivent dans la pauvreté.

M-Lugha résout les problèmes suivants :

- Remédier au manque d'enseignants en raison de l'insécurité dans la partie nord du Kenya, car les terroristes ciblent les enseignants non locaux dans la région.
- Rompre la barrière linguistique, car la langue d'enseignement n'est généralement pas la première langue de l'apprenant. Donner aux jeunes non scolarisés les compétences de base en matière de lecture, d'écriture et de calcul.
- Réduire l'abandon scolaire dû aux déplacements constants d'un endroit à l'autre, surtout pour les filles, à la recherche de pâturages pour le bétail.

Comment fonctionne l'innovation

La plupart des communautés rurales d'Afrique et d'Asie parlent et comprennent aisément leur première langue (L1) avant d'aller à l'école. L'application M-Lugha est une application mobile interactive, multilingue, multiculturelle, basée sur la langue maternelle et hors ligne, qui traduit le programme

d'enseignement de l'éducation de la petite enfance (toutes les matières) en langues indigènes. Grâce à la tablette solaire pour enfants et aux applications M-Lugha, les enfants des zones rurales et les jeunes non scolarisés peuvent accéder à des contenus numériques d'alphabetisation et de calcul de base partout et à tout moment, tout en apprenant dans leur langue maternelle !

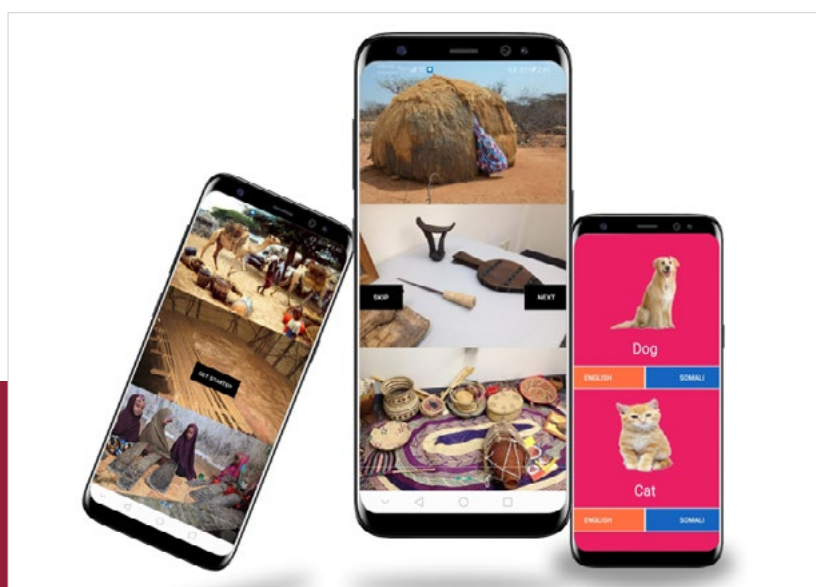
Impact ou succès

La première version gratuite de l'application a été téléchargée plus de 10 000 fois et les réactions des clients sont encourageantes.

L'application primée a été élue parmi les 100 meilleures startups à StartupIstanbul, les 11 meilleures startups au sommet Africa Tech et a également été classée première au concours d'innovation de l'Union africaine des télécommunications.

Durabilité

Actuellement, l'application M-Lugha ne couvre que 20 langues locales au Kenya, alors que le nombre total de langues locales est supérieur à 60. M-Lugha a l'intention de couvrir toutes les langues restantes et de s'aventurer au Rwanda, en Somalie, en Éthiopie, en Ouganda, en Tanzanie et en Afrique du Sud. Nous visons un million d'utilisateurs d'ici à la fin de 2021.



Contact :
Northfront Technologies Limited
 abdinooralimahdi@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://m-lugha.com>

Yaaka Digital Network (YDN)

YDN est une plateforme primée qui propose un contenu académique conforme au programme scolaire ougandais, accessible sur tous les appareils.

Pays de mise en œuvre : Ouganda

Organisation : Ultimate Multimedia Consult Uganda LTD

Problème auquel l'innovation répond

En Ouganda, de nombreux apprenants, enseignants et écoles ont du mal à apprendre ou à enseigner pendant la pandémie de COVID-19. Avant même l'apparition du COVID-19, une étude de l'UNESCO de 2016 indiquait qu'en Ouganda, seul un apprenant sur dix avait accès à une éducation de base de qualité. Alors que de nombreux apprenants aimeraient poursuivre leurs études pendant cette période, peu d'entre eux disposent de l'équipement et des dispositifs nécessaires pour pouvoir le faire.

Comment fonctionne l'innovation

Yaaka Digital Network (YDN) est une plateforme de médias numériques (réseau social) pour les étudiants et les formateurs de l'université, des institutions tertiaires, des écoles secondaires, pré-primaires et primaires pour apprendre/former, encadrer et partager des activités académiques, sociales et extrascolaires de leur intérêt, et surtout pour partager et accéder à des matériaux académiques numériques dans des formats multimédias, c'est-à-dire texte, audio ou audio-visuel/vidéo, ainsi que pour tenir ou assister à des cours.

Fonctionnant en ligne et hors ligne, Yaaka est comme Coursera, Khan Academy, Udemy, EDX.org et d'autres plateformes d'apprentissage similaires. En plus d'offrir un contenu académique et des interactions pertinents au niveau local, nous avons conçu Yaaka comme un produit 4 en 1 pour numériser l'apprentissage et l'enseignement.

Impact ou succès

Notre innovation a contribué à la création de la plateforme FAWE Online, qui offre un apprentissage en ligne des matières STIM aux élèves des écoles soutenues par le FAWE en Ouganda. Nous avons pu former plus de 500 enseignants à la pédagogie numérique afin qu'ils puissent aisément faciliter l'apprentissage de leurs élèves à l'aide de la plateforme d'apprentissage numérique. Plus de 1 560 parents et étudiants ont également pu accéder à notre contenu d'apprentissage multimédia et l'acheter, tandis que plus de 40 écoles utilisent notre contenu et notre plateforme pour faciliter l'apprentissage.

Nous avons pu former plus de 40 enseignants à la pédagogie numérique et à la facilitation de l'apprentissage numérique et avons recruté 20 d'entre eux pour soutenir notre service de facilitation de l'apprentissage en ligne.

Durabilité

Nous avons besoin d'investissements pour stimuler le recrutement des enseignants, l'optimisation du contenu, le marketing et les promotions, ainsi que pour intégrer les technologies de soutien afin d'offrir le meilleur apprentissage adapté au 21^e siècle. Nous maintiendrons une équipe hautement qualifiée et motivée de spécialistes en technologie et en contenu afin d'aider un maximum d'enseignants et d'écoles à utiliser notre plateforme pour offrir un apprentissage numérique fonctionnel. Les enseignants formés et engagés guideront et inspireront des milliers d'autres enseignants dans la gestion de l'apprentissage numérique.



Contact :
Ultimate Multimedia consult
Uganda Ltd
 bukenyajane53@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://www.yaaka.cc>

Dentiroam: Accès hors campus à des ressources éducatives et de recherche à un prix abordable

Services d'itinérance sans fil pour les étudiants, les enseignants et les chercheurs afin de leur permettre d'accéder aux ressources numériques du campus.

Pays de mise en œuvre : Tanzanie

Organisation : Tanzania Education and Research Network (TERNET)

Problème auquel l'innovation répond

La pandémie de COVID-19 a entraîné des perturbations, notamment le renvoi des élèves à la maison. Pour faire en sorte que les apprenants et les enseignants continuent d'apprendre et d'enseigner, nous devons trouver de nouveaux moyens de faciliter l'accès des apprenants aux ressources du campus à partir de différents endroits et aider les écoles à tous les niveaux à fournir des services à distance de qualité. En soi, l'internet mobile n'est pas suffisamment abordable et fiable pour les activités d'enseignement et d'apprentissage. Notre innovation permet d'étendre le réseau aux apprenants/enseignants en déployant des hotspots sans fil (à savoir Dentiroam) dans les zones résidentielles. Pour garantir la fiabilité de bout en bout, nous fournissons également une restructuration de l'infrastructure du réseau du campus.

Impact ou succès

Nous avons commencé à piloter à Dar es Salaam, où nous avons déployé deux hotspots à Chang'ombe et Kinondoni. Nous avons également obtenu l'autorisation de déployer les hotspots dans les 25 centres d'études de l'Université ouverte de Tanzanie (OUT) situés dans tout le pays. En surveillant les deux hotspots, nous avons observé que le hotspot de Chang'ombe recevait plus d'utilisateurs (une moyenne de 1234 utilisateurs par jour entre mai et août 2020) que le hotspot de Kinondoni (une moyenne de 73 utilisateurs par jour au cours de la même période). Les hotspots permettent seulement aux étudiants et au personnel possédant une accréditation valide de l'université ou de l'école de se connecter. Par conséquent, pendant la période de fermeture des universités/écoles, ces étudiants ont pu accéder aux ressources d'information du campus en utilisant les hotspots. Cette innovation profite également beaucoup aux étudiants de l'Université ouverte de Tanzanie (OUT), dont le seul mode d'apprentissage est en ligne et qui ont besoin d'un internet fiable et abordable.

Nous avons réussi à négocier une bande passante abordable, à réduire le prix des liaisons finales vers les hotspots et à obtenir le don de 10 points d'accès. Cette étape nous a permis de déployer avec succès les hotspots pilotes et nous donne un avantage pour étendre l'innovation.

Durabilité

Le travail de base pour sécuriser la bande passante et l'infrastructure est terminé. Pour développer l'innovation, nous avons besoin de trois principaux éléments : réaliser une enquête nationale pour identifier les zones de points d'accès viables, obtenir environ 250 points d'accès extérieurs pour développer les hotspots, et faire connaître l'existence du service Dentiroam.

La durabilité de cette innovation est essentielle. Trois personnes sont chargées de surveiller les performances et l'allocation des ressources pour les hotspots. Nous avons établi un partenariat avec les principaux fournisseurs d'accès à internet afin de maintenir les liens vers les hotspots et les appareils qui s'y trouvent. Étant donné que les utilisateurs contribueront aux frais d'abonnement, nous pensons que cela permettra de soutenir financièrement les hotspots.



Contact :

Tanzania Education and Research Network (TERNET)
ceo@ternet.or.tz

Lien vers le projet :

<https://www.ternet.or.tz>

BrainShare

BrainShare est une plateforme d'apprentissage en ligne qui relie les apprenants à des contenus d'apprentissage de qualité à faible coût, en ligne et hors ligne.

Pays de mise en œuvre : Ouganda, Tanzanie, Rwanda, Kenya

Organisation : BrainShare Limited

Problème auquel l'innovation répond

Les fermetures d'écoles liées au Covid-19 ont touché 90 % de la population scolaire mondiale. De nombreux étudiants sont coincés chez eux et n'ont qu'un accès limité aux ressources d'apprentissage telles que les notes, les livres, etc. L'utilisation de plateformes EdTech telles que BrainShare a été identifiée comme un moyen potentiel d'atteindre et de soutenir les enfants dans la poursuite de leur éducation. L'innovation BrainShare vise à résoudre le problème de l'accès limité aux ressources d'apprentissage en fournissant aux étudiants toutes les ressources d'apprentissage nécessaires, telles que des notes, des livres électroniques, des travaux pratiques, ainsi qu'un accès à distance aux enseignants, en ligne et hors ligne. BrainShare exploite les technologies mobiles telles que les applications Windows et Android hors ligne, le serveur vocal interactif (IVR), les SMS et l'USSD (exemple d'USSD BrainShare en action : <https://www.youtube.com/watch?v=8E-nIKUQdh8I>) pour diffuser des contenus d'apprentissage à des apprenants distants, en ligne et hors ligne. (Découvrez les détails de la plateforme BrainShare dans ce bref reportage de CNN. Le reportage présente des éléments des fonctionnalités en ligne et hors ligne : https://youtu.be/2_KBE0MAIqY).

Comment fonctionne l'innovation

BrainShare est une plateforme d'apprentissage en ligne remplie de contenus éducatifs tels que des notes de cours, des travaux pratiques, des livres électroniques, des quiz, etc. sur différents sujets et thèmes pour différentes classes (primaire, O-level et A-level). BrainShare consiste également en un ensemble intégré de services interactifs qui fournissent aux enseignants les outils et les ressources nécessaires pour soutenir et améliorer l'enseignement à distance. Les enseignants peuvent programmer des cours en direct et permettre aux étudiants inscrits de s'y abonner et d'apprendre à distance. Ces cours peuvent être gratuits ou payants, selon la préférence de l'enseignant. Le paiement des frais d'abonnement s'effectue de

manière transparente par mobile money ou VISA directement sur la plateforme BrainShare. À long terme, les enseignants utilisent BrainShare comme une source supplémentaire de revenus. BrainShare propose également des forums de discussion où les étudiants peuvent poser des questions académiques et obtenir de l'aide de leurs camarades et des enseignants. L'objectif est de favoriser la collaboration entre les étudiants de différentes écoles et de différents pays.

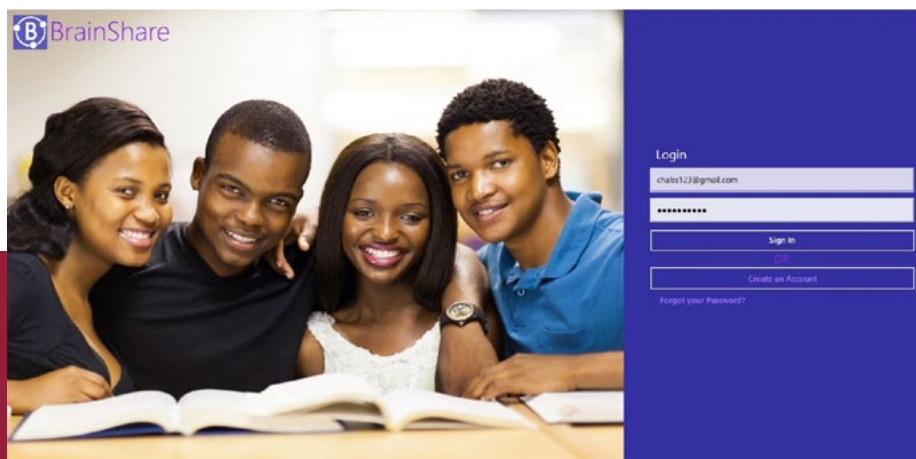
Impact ou succès

Nous opérons actuellement dans plus de 150 écoles de la région et créons des revenus supplémentaires pour les enseignants, améliorant ainsi leurs moyens de subsistance. Nous donnons également une chance aux apprenants financièrement défavorisés d'avoir accès à des contenus d'apprentissage gratuits, tels que des notes, des travaux pratiques, des livres électroniques, des questions d'examen, etc. grâce à notre initiative de contenu ouvert. BrainShare soutient également les auteurs de livres locaux en leur permettant de vendre leurs livres électroniques sur la plateforme BrainShare.

Durabilité

L'innovation peut facilement être développée à plus grande échelle en intégrant davantage de créateurs de contenu, tels que des enseignants et des auteurs d'autres régions, pour qu'ils contribuent au contenu ou, mieux encore, vendent leurs services et leur contenu sur notre plateforme. De cette façon, ils pourront accéder à un marché d'étudiants plus large et gagner plus de revenus. Les étudiants bénéficieront eux aussi d'un plus large éventail de ressources pédagogiques auxquelles ils pourront s'abonner et apprendre. Les élèves reçoivent des badges en reconnaissance de leur excellence et de leurs résultats scolaires.

Contact :
BrainShare Limited
charles@brainshare.ug



Smart Elimu

Smart Elimu est une plateforme d'apprentissage numérique (visuel) qui permet aux candidats d'apprendre grâce à un contenu multimédia simplifié

Pays de mise en œuvre : Tanzanie

Organisation : TYD Innovation Incubator

Problème auquel l'innovation répond

Alors que les sociétés développées utilisent les TIC pour s'assurer que leurs sociétés soient autonomes et aient suffisamment de capacités pour contribuer à leur développement socio-économique, la Tanzanie doit encore exploiter l'accessibilité aux installations multimédias telles que la bibliothèque en ligne, les kindles, les podcasts, les tutoriels en ligne, les vidéos d'enseignement, etc. pour l'éducation. À l'inverse, peu d'individus, en particulier dans les zones urbaines, perçoivent les TIC comme un moyen d'améliorer leur processus d'apprentissage.

Par conséquent, Smart Elimu Solution transforme les contenus d'apprentissage en multimédia et utilise différents canaux pour faire en sorte que chaque enfant en Tanzanie ait accès à une éducation pertinente et de qualité.

Comment fonctionne l'innovation

A. Smart Elimu est une solution d'apprentissage numérique basée sur le multimédia

Entre autres choses, Smart Elimu compile tous les supports éducatifs sous forme électronique, les transforme en supports multimédias et permet l'accès et l'abonnement à ces supports par le biais d'autant de plateformes/dispositifs que possible, tels que les ordinateurs, les tablettes, les smart phones, les téléphones mobiles USSD, les cartes mémoire, les téléviseurs et les kiosques/PoS. Par conséquent, pour les endroits où il n'y a pas d'électricité, on peut utiliser des appareils à énergie solaire. La solution prend en compte les aveugles et les malvoyants, les sourds et muets et les simulations scientifiques pour des améliorations futures.

B. Proposition de valeur unique pour Smart Elimu

Il s'agit d'une solution axée sur le public, qui prend en compte l'ensemble de la population et se concentre davantage sur 70 % des personnes défavorisées. Il s'agit d'une solution unique en Tanzanie, car il ne s'agit pas d'une bibliothèque électronique, mais d'une solution d'apprentissage virtuel. Elle est très abordable, l'abonnement maximal étant de 20 000 TZS (= au maximum 9 USD) par programme d'études et par an. Nous nous positionnons comme le meilleur fournisseur de solutions d'apprentissage en ligne.

Contact :

TYD Innovation Incubator
davisdavid@tyd.or.tz

Lien vers le projet :

<https://elimusmart.co.ke>

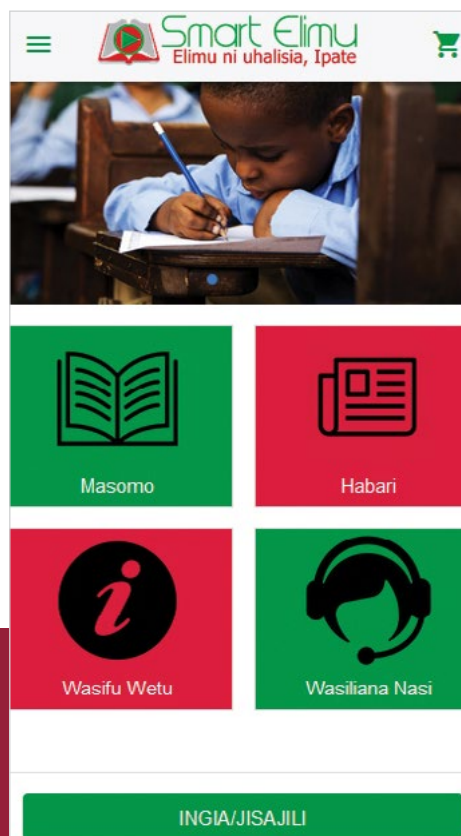
C. Impact ou succès

D'un point de vue économique, Smart Elimu augmente les chances d'emploi formel, la créativité et la capacité d'auto-emploi, encourage le développement du contenu académique et constitue un revenu autonome supplémentaire pour les enseignants.

Smart Elimu joue un rôle essentiel dans l'amélioration du niveau d'alphabétisation en Tanzanie, en veillant à ce que l'éducation soit accessible à tous, en encourageant l'auto-apprentissage et en favorisant la concurrence dans le développement du contenu académique.

D. Durabilité

Le matériel pédagogique sera mis à jour et installé sur des disques flash cryptés que personne ne pourra copier ou transférer. Les disques flash peuvent être mis à jour à l'aide de kiosques. Il y aura des tablettes abordables vendues à tout juste 25 USD chacune, personnalisées et sécurisées à des fins éducatives, ne permettant pas aux utilisateurs de faire des compromis et d'installer des éléments non éthiques. Les écoles rurales recevront des écrans de télévision à énergie solaire.



TextSchool

Textschool aide les personnes ayant un accès limité à l'internet et au matériel informatique à accéder au contenu via USSD et SMS.

Pays de mise en œuvre : Kenya

Organisation : Oasis Mathare

Problème auquel l'innovation répond

Le COVID-19 a eu un impact considérable sur l'éducation des enfants au Kenya : les écoles ont été fermées pendant 6 mois, les enfants ne vont pas à l'école et les enseignants ont perdu leurs moyens de subsistance. Des efforts ont été fournis pour que l'apprentissage soit accessible par des moyens numériques.

Selon l'enquête de l'organisation à but non lucratif USAWA Agenda en 2020 :

- 22 % des enfants accèdent à des contenus en ligne disponibles.
- 7 % des enfants des écoles publiques de DPE contre 26 % de leurs homologues des écoles privées de DPE ont accès à l'apprentissage numérique.
- Les enseignants ne sont ni conscients ni équipés pour être prêts à utiliser la technologie.
- Les ménages sont confrontés à des difficultés liées à la pauvreté et à la connectivité à l'internet.

Comment fonctionne l'innovation

Le projet TextSchool est une plateforme d'apprentissage en ligne innovante qui soutient les élèves de l'école primaire de la 4^e à la 8^e année grâce à un système qui utilise des données de service supplémentaires non structurées (USSD)/SMS et qui cible les apprenants ayant un accès limité à internet et au matériel informatique.

Ce qui différencie TextSchool des autres modèles, c'est qu'il est basé sur les SMS et que l'on peut y accéder via n'importe quel téléphone (smart phones ou feature phones), à condition que

le téléphone puisse envoyer et recevoir des messages texte, en composant *250*11# avec la carte SIM Safaricom. Il est également accessible à tout apprenant résidant dans des zones reculées du Kenya, puisqu'il fonctionne avec Safaricom, qui dispose d'une bonne couverture réseau au Kenya.

Impact ou succès

Jusqu'à présent, nous avons réussi à toucher un total de 10 271 personnes, avec une moyenne de 350 utilisateurs actifs accédant à nos services quotidiennement.

Durabilité

Nos innovations s'appuient sur l'infrastructure technologique existante, Safaricom, qui facilite l'accès à l'ensemble du pays (Kenya), ce qui permet d'atteindre plus facilement les pauvres dans les régions les plus reculées du Kenya, Safaricom ayant une bonne couverture réseau dans la région.

Nous avons établi un partenariat avec les enseignants locaux pour l'élaboration du contenu et veillons à ce que les élèves aient accès à un contenu de qualité.

Selon le rapport publié en 2017 par la Communication Authority of Kenya, nous avons 38,5 millions d'abonnements mobiles pour une population de 51 millions d'habitants, ce qui signifie qu'il y a une forte pénétration des téléphones mobiles au Kenya, avec une moyenne d'un téléphone mobile par ménage. TextSchool fonctionne sur tous les téléphones (intelligents ou non), ce qui facilite son accès.



Contact :
Oasis Mathare
 douglas@oasismathare.org

Lien vers le projet :
<http://www.oasismathare.org/textschool/>

Smart Darasa Interactive Learning Platform

Nous utilisons des technologies interactives et des expériences/activités basées sur l'environnement pour rendre les matières scientifiques faciles et amusantes.

Pays de mise en œuvre : Tanzanie

Organisation : Tanzdev SmartTechnologies Co.Ltd

Problème auquel l'innovation répond

L'innovation vise un développement technologique durable pour les populations locales par les populations locales. Smart Darasa permet à l'étudiant de comprendre de manière pratique les concepts scientifiques enseignés en classe. Notre vision à l'égard de la communauté est de créer une génération qui sera capable d'utiliser efficacement les ressources disponibles dans son environnement et d'utiliser les connaissances acquises en classe non seulement pour passer, mais aussi pour comprendre en premier lieu et l'utiliser pour répondre aux besoins quotidiens de la société.

Comment fonctionne l'innovation

La plateforme d'apprentissage interactive Smart Darasa est équipée pour permettre à un enseignant ou à un élève d'expliquer ou de comprendre des concepts scientifiques complexes de manière simple et interactive. Nous utilisons des simulations numériques et des activités basées sur l'environnement pour y parvenir.

Dans le cadre de la simulation numérique, nous avons développé une application mobile 3D interactive sur le web, alimentée par la réalité augmentée (RA), et utilisé un projecteur 3D (Smart Darasa 3D Banner) dans la salle de classe pour obtenir une présentation réaliste (<https://youtu.be/IhINgZDCA20>).

Dans les activités basées sur l'environnement, nous mettons en place des expériences pour expliquer les concepts scientifiques en utilisant des outils/équipements disponibles à la maison ou facilement accessibles. Cela permet de relier le mode de pensée des élèves aux nouveaux concepts scientifiques introduits à l'école.

Chez Smart Darasa, nous disons « la science est facile, il suffit de savoir l'expliquer de la bonne manière !! ».

Impact ou succès

Dans les 6 mois qui ont suivi la fin de notre première phase de développement, nous avons pu acquérir plus de 300 utilisateurs qui ont payé et utilisent seulement trois types

de livres et d'autocollants augmentés intelligents, plus de 50 démonstrations de concepts scientifiques par projecteur 3D que nous avons mis à disposition avec notre budget limité autofinancé. En conséquence, à la fin de 2019, nous avons été en mesure d'obtenir un fonds d'amorçage de 10 000 dollars de la Commission pour la science et la technologie de Tanzanie (COSTECH), de travailler en étroite collaboration avec la principale université de notre pays (l'Université de Dar es-Salaam - UDSM) et la Commission TIC de Tanzanie. Grâce à ce soutien, nous avons pu développer progressivement des contenus éducatifs en 3D et toucher nos utilisateurs finaux (enseignants et étudiants). Grâce à leurs observations, nous avons pu redévelopper notre plateforme en fonction de leurs remarques et mettre en ligne nos contenus interactifs à l'adresse (<https://smartdarasa.com/>). Nous prévoyons d'avoir un impact sur plus de 300 000 étudiants, de créer des revenus passifs pour les professeurs de sciences et les concepteurs 3D qui publieront leurs contenus sur notre plateforme et d'installer plus de 100 stations de projecteurs 3D dans les salles de classe à la fin de 2021. Notre solution a ouvert l'avenir de l'apprentissage des matières scientifiques dans notre pays.

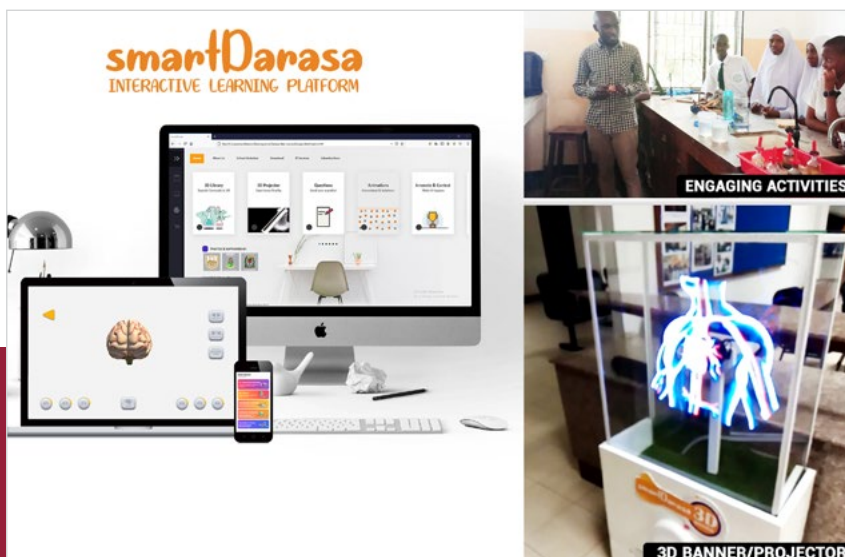
Durabilité

Les contenus éducatifs de Smart Darasa peuvent être facilement adoptés par tous les programmes scolaires et toutes les langues. Cela nous donne un moyen durable de nous développer dans différentes régions du monde.

Notre modèle économique profite à la fois à notre organisation et aux contributeurs de contenu tels que les enseignants et les concepteurs de modèles 3D. Cela crée des opportunités d'emploi ainsi qu'une communauté forte qui bénéficie des revenus générés par la plateforme elle-même.

Contact :
Tanzdev Smart Technologies Co.Ltd
elieli.jmakala@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://smartdarasa.com>



Zeraki Learning APP

Zeraki Learning est une application gratuite qui favorise l'apprentissage pour tous les apprenants kenyans.

Pays de mise en œuvre : Kenya

Organisation : Mzynga Technology Limited

Problème auquel l'innovation répond

Notre innovation est une application d'apprentissage créée pour aider les apprenants du Kenya à continuer à apprendre, quels que soient l'heure, le lieu et la distance qui les séparent de leur école. Cela permet aux apprenants de continuer à apprendre même pendant la pandémie de coronavirus et même après la pandémie, car Zeraki a rendu l'apprentissage gratuit et amusant pour tous. Nous nous concentrons principalement sur la manière dont l'apprenant peut continuer à progresser dans son éducation même en l'absence d'une classe physique et d'un enseignant physique. Nous avons donc créé dans l'application un environnement semblable à celui d'une classe, dans lequel l'apprenant peut se connecter, créer son propre compte et suivre son parcours d'apprentissage tout en poursuivant ses activités de classe, ses devoirs et en obtenant des rapports de progression.

Comment fonctionne l'innovation

Zeraki est une plateforme d'apprentissage en ligne qui présente la caractéristique unique d'un apprentissage hors ligne, prend en charge de l'intégration des langues locales/autochtones et engage les enseignants locaux dans l'enseignement aux étudiants. Cela permet une interaction intime entre l'enseignant et l'élève. Pour que notre innovation soit un succès, nous recherchons et identifions d'abord des enseignants très qualifiés et expérimentés pour les matières spécifiques que nous sommes tenus d'enseigner dans le programme kenyan. Jusqu'à présent, nous avons réussi à développer des cours de mathématiques, de biologie, de physique, de chimie et de géographie. Notez que notre contenu met davantage l'accent sur les STIM. Après avoir identifié l'enseignant avec lequel nous aimerions travailler, nous le faisons venir et lui permettons de dispenser son cours devant nos caméras. Nous documentons ensuite la leçon, la révisons à la satisfaction de tous les créateurs de contenu, puis la téléchargeons

sur l'application. Enfin, il convient de noter que le caractère unique de notre modèle réside dans le fait que les écoles peuvent générer des horaires pour leurs besoins d'apprentissage virtuel. On a pu le constater à l'époque du COVID, où les directeurs d'école veillaient à ce que, en cas d'absence d'un enseignant, notre application d'apprentissage innovante soit utile et aide les étudiants à continuer à apprendre même en l'absence d'un enseignant dans la classe, comme prévu.

Impact ou succès

Depuis l'introduction de Zeraki, nous avons constaté une augmentation constante du nombre de téléchargements mensuels (environ 20 000 par mois) et des abonnements (près de 1 000 comptes scolaires à ce jour). Cela signifie que plus de 100 000 apprenants s'engagent dans l'apprentissage sur l'application et que les écoles apprennent à connaître Zeraki. Le fait qu'environ 23,81 % des écoles aient choisi d'ouvrir un compte d'abonnement avec nous constitue une étape importante dans notre démarche visant à permettre à davantage d'enseignants et d'élèves de se réunir et de défier l'espace et le temps.

Durabilité

Pour permettre à notre innovation d'être utile à de nombreuses personnes, probablement même dans d'autres pays africains, nous souhaitons ajouter différentes langues comme supports d'apprentissage. Ainsi, nous introduirons d'autres langues afin d'élargir l'accès aux ressources à d'autres utilisateurs sur le continent. De plus, afin d'atteindre tous les apprenants au Kenya, nous sommes en train de développer le programme de l'école primaire. Grâce à ce système, nous serons en mesure de changer fondamentalement la manière dont les apprenants s'instruisent dans les écoles primaires inférieures et supérieures au Kenya, voire en Afrique en général.



Contact :
Mzynga Technology Limited
 keruw.alice@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://learning.zeraki.co.ke>

Kisomo

Une plateforme axée sur les données qui rend accessible à tous les jeunes d'Afrique subsaharienne un enseignement secondaire pertinent et de qualité.

Pays de mise en œuvre : Tanzanie

Organisation : Smartcore Enterprise Limited

Problème auquel l'innovation répond

65 millions d'enfants en âge de fréquenter l'école secondaire ne sont pas scolarisés en Afrique subsaharienne. Même pour ceux qui ont eu la chance d'être scolarisés, le système éducatif ne les prépare pas au marché du travail. Il s'agit d'une question très urgente et importante car, selon les données de l'UNESCO, sur 89 % des élèves inscrits dans l'enseignement primaire, seuls 9 % parviennent à l'enseignement supérieur et 6 % seulement obtiennent un diplôme.

Comment fonctionne l'innovation

Kisomo est une plateforme axée sur les données qui rend accessible à tous les jeunes d'Afrique subsaharienne un enseignement secondaire pertinent. Kisomo permet aux étudiants d'avoir une expérience d'apprentissage amusante et engageante en utilisant un contenu pertinent et interactif ; aux enseignants de rationaliser et de suivre les parcours d'apprentissage individuels de leurs étudiants tout en gagnant un revenu supplémentaire en enseignant en ligne ; aux parties prenantes de l'éducation comme le gouvernement de prendre une décision éclairée sur toutes les questions liées à la technologie éducative en utilisant des données pertinentes en temps réel. Nous tirons parti des technologies modernes telles que l'IA, la RV, l'analyse des données et l'apprentissage automatique pour offrir la meilleure expérience d'apprentissage et des données éducatives en temps réel aux acteurs de l'éducation. Nous offrons des solutions prêtes à l'emploi, testées et personnalisées tout en réduisant les coûts et le temps consacrés à la mise en place d'une infrastructure d'apprentissage en ligne.

Impact ou succès

L'impact immédiat et actuel est que notre innovation permet aux 12 millions d'élèves du secondaire en Afrique de l'Est de se protéger du COVID-19 en accédant à tous leurs besoins d'apprentissage en ligne. Cela inclut l'amélioration globale de l'expérience d'apprentissage pour nos utilisateurs, ce qui à son tour augmente les performances académiques de chaque apprenant. Les étudiants s'intéressent désormais à

des sujets tels que les sciences, la technologie, l'ingénierie et les mathématiques, car ils peuvent facilement relier ce qu'ils apprennent en classe à leur vie quotidienne. Les enseignants qui utilisent notre produit peuvent désormais rationaliser facilement leur enseignement en ligne, suivre les élèves individuellement et comprendre où ils doivent améliorer leur enseignement. Notre principal objectif est de devenir un portail unique pour les acteurs de l'éducation tels que les gouvernements et les organisations multinationales, afin de disposer de données pertinentes et en temps réel sur l'état de l'éducation en Afrique, recueillies au fil du temps en observant le comportement de chaque élève et son parcours d'apprentissage personnalisé en ligne.

Durabilité

Notre modèle de durabilité est divisé en trois segments :

1. Abonnement : nous facturons aux utilisateurs individuels des frais annuels pour obtenir un accès complet à la plateforme et aux ressources de Kisomo.
2. Nous faisons également de la vente directe de produits pour les dispositifs accessibles hors ligne tels que les USB et les tablettes, vu que ces dispositifs permettent aux utilisateurs ayant un accès limité ou nul à internet de bénéficier également des produits de technologie éducative.
3. Nous générons des revenus à partir du contenu fourni par les enseignants grâce à un modèle de partage des revenus en pourcentage. Tous ces éléments permettent à l'innovation de Kisomo d'être facilement évolutive et adaptable à tout marché africain et au-delà.



Contact :
Smartcore Enterprise Limited
 md@smartcore.co.tz

Lien vers le projet :
<https://smartcore.co.tz>

SHULE ERP - Une solution numérique complète pour les écoles/universités

Une solution numérique complète pour les écoles, conçue par des Africains pour l'Afrique

Pays de mise en œuvre : Rwanda, Guinée, Burundi

Organisation : Loxotech

Problème auquel l'innovation répond

L'époque où les élèves devaient être présents en classe pour savoir ce qui a été enseigné, où ils devaient demander à leurs camarades d'avoir accès au matériel didactique et aux travaux de cours, où ils devaient faire la queue pour obtenir tout service dont ils avaient besoin à l'école est révolue. L'époque où les parents devaient se rendre à l'école pour participer aux activités quotidiennes de leurs enfants est révolue. L'époque où les élèves devaient mentir à leurs parents sur leur présence à l'école, leurs notes ou leur conduite est révolue. L'époque où les enseignants et le personnel administratif devaient compiler des données et rédiger des rapports, où l'accès aux données et aux rapports prenait beaucoup de temps est révolue. L'époque où les fondateurs ou les actionnaires des écoles devaient se rendre sur place pour consulter les rapports ou connaître les performances du personnel et des élèves est révolue.

Comment fonctionne l'innovation

SHULE ERP est une solution complète basée sur le cloud pour les écoles/universités qui couvre tous les domaines de la gestion de l'institution, allant du gardien, des enseignants et du personnel administratif aux fondateurs, étudiants et parents. SHULE ERP fournit les informations à la bonne personne en temps réel, ce qui permet de gagner du temps et de réduire les coûts. SHULE ERP transforme en une semaine une école traditionnelle basée sur le papier en une institution numérique entièrement sans papier, offrant aux étudiants une interaction en direct et un apprentissage à distance. En plus des défis ci-dessus qui sont résolus par SHULE ERP, chaque école adhérente reçoit (i) un site web gratuit, moderne, interactif et réactif comme point d'entrée aux fonctionnalités de l'ERP, (ii) une infrastructure en nuage qui est sécurisée et disponible 24/7, leur permettant de réaliser des économies liées à l'acquisition, la maintenance et la mise à niveau des

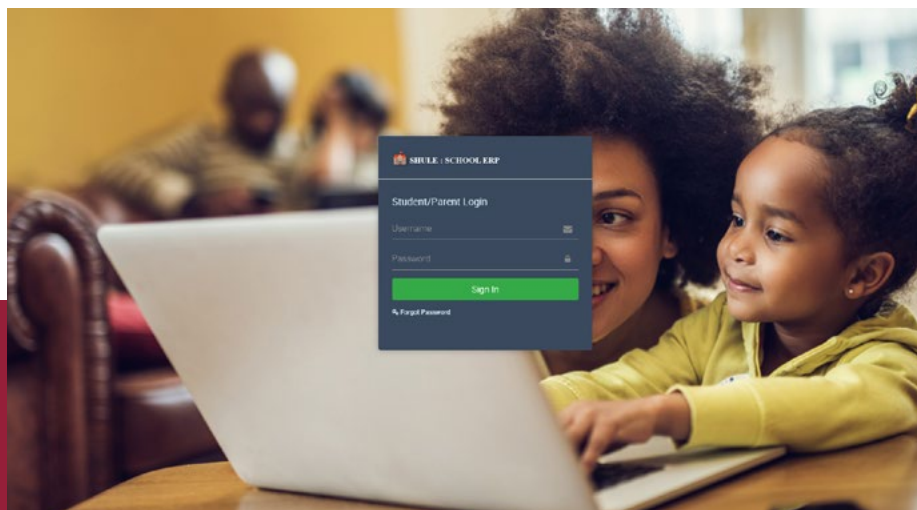
serveurs à l'école. Les étudiants reçoivent des gadgets SHULE ONE pour accéder à la solution ERP à un prix réduit et payable en 4 versements sur une période de 12 mois. Cela permet aux étudiants de dépendre dans une moindre mesure des laboratoires informatiques de l'école.

Impact ou succès

SHULE ERP est entièrement numérique, elle élimine l'utilisation de papiers, préservant ainsi l'environnement. En normalisant la planification des cours, le système améliore les performances des enseignants et le suivi administratif. Elle améliore les performances des étudiants et des enseignants tout en augmentant l'exposition à la technologie. SHULE ERP permet aux dirigeants de prendre des décisions fondées sur des données qui ont le plus d'impact. Le niveau de compréhension des leçons augmente grâce à la possibilité pour les étudiants de revoir après coup les leçons enregistrées. Pour donner un exemple du succès de SHULE ERP au cours de sa courte période d'existence : elle dessert plus de 20 écoles et une université au Rwanda, en Guinée, au Burundi et s'étendra très bientôt à d'autres pays, à savoir l'Éthiopie, l'Angola, le Congo et le Sénégal.

Durabilité

La solution offre le plan post-payé le moins cher et le nombre d'utilisateurs par licence le plus bas. Notre solution SHULE ERP est hautement personnalisable et accessible par chaque utilisateur dans la langue de son choix (y compris les langues locales), sans affecter le choix des autres utilisateurs. Nous nous attendons à une croissance constante et prévoyons de servir des écoles dans plus de 10 pays avec un minimum de 1 000 000 d'élèves d'ici à 2022, ainsi que de soutenir d'autres initiatives comme *Gigaconnect* et *SHULE One Gadget per Child*.



Contact :
Loxotech
 nolivieira@gmail.com

Lien vers le projet :
<http://shule.rw>

ShuleSoft

Nous sommes une société de développement de logiciels spécialisée dans la conception de systèmes personnalisés pour les clients. Notre produit phare est le système de gestion des écoles que nous avons déjà déployé dans plusieurs centaines d'écoles en Tanzanie. Nous sommes basés à Dar es Salaam.

Pays de mise en œuvre : Tanzanie

Organisation : INETS Company Limited T/A ShuleSoft

Problème auquel l'innovation répond

Les directions, commissions et propriétaires des écoles doivent traiter une multitude d'informations, ce qui rend les systèmes de gestion de l'information sur papier inefficaces pour prendre des décisions opportunes et éclairées. Les fraudes financières et la disparition de biens sont quelques-uns des problèmes courants dans les écoles. Les parents sont désengagés et les propriétaires ne sont parfois pas au courant de ce que les directions font dans leurs écoles.

Impact ou succès

Les écoles de Tanzanie utilisaient un système papier pour gérer leurs activités scolaires, allant de l'admission de l'étudiant, du dossier académique et du rapport financier à la remise des diplômes. Comme l'informatisation est en train de s'imposer, les systèmes de gestion sur papier sont en voie d'élimination dans la plupart des écoles de Tanzanie qui ont accès à l'électricité.

Nous avons conçu des systèmes logiciels basés sur l'informatique dématérialisée qui permettent de concilier les besoins de toutes les parties prenantes de l'école et facilitent la prise de décisions opportunes par les directions, qui peuvent ainsi déployer leurs ressources efficacement. Le système permet aux gestionnaires de savoir qui n'a pas payé les frais de scolarité, quelles classes n'ont pas assez de suivi, quelles matières ont un besoin urgent d'enseignants, ce dont les parents ont besoin et bien d'autres informations qui rendent la gestion d'une école bien meilleure, plus rapide et plus efficace que jamais.

Comment fonctionne l'innovation

ShuleSoft est un système de gestion scolaire extensible, évolutif et facile à utiliser qui simplifie les opérations scolaires, interconnecte les parents, les enseignants, les élèves et les autres parties prenantes de l'école. Nous vendons directement aux écoles, où nous déployons notre équipe de vente pour rendre visite aux directions et aux conseils d'administration ou

aux promoteurs des écoles et leur présenter notre solution. En tirant parti de notre partenariat avec les plus grandes banques de Tanzanie, à savoir la NMB Bank et la CRDB Bank Plc, nous utilisons leurs équipes de vente pour vendre nos produits aux écoles de Tanzanie, ce qui réduit considérablement nos dépenses de vente, de marketing et de distribution.

En 2020, nous avons été sélectionnés comme deuxième lauréat du programme d'accélération des investissements anza, basé en Tanzanie. Nous sommes actuellement inscrits au concours SeedStars World après avoir effectué une évaluation en ligne. Nous avons également été sélectionnés par l'ambassade du Japon pour le Ninja innovation Challenge de la JICA.

Avec une évaluation estimée à 0,89 million de dollars et un revenu annuel de 208 911 dollars, ShuleSoft est à la recherche de 420 000 dollars comme forme d'investissement pour nous aider à développer nos opérations en Tanzanie et en Afrique de l'Est.

Durabilité

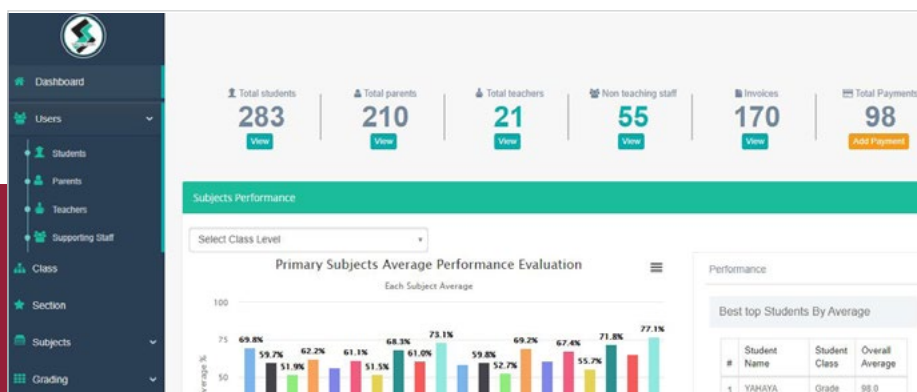
Il existe des milliers d'écoles en Tanzanie (plus de 3000 écoles privées et environ 20 000 écoles publiques) qui forment notre principale clientèle. ShuleSoft compte désormais plus de 130 000 utilisateurs finaux dans sa base de données. Nous mesurons notre impact au nombre d'utilisateurs finaux, à savoir les étudiants, les enseignants et les parents. Sur la base de nos estimations, les recettes suivantes seront générées si nous étendons notre action aux écoles privées et publiques. Les chiffres sont basés sur une cotisation de 4,20 dollar par étudiant que nous percevons par an.

Élèves des écoles privées (810 000 x 4,20) =
3 564 000 dollars

Élèves des écoles publiques (16 000 000 x 4,20) =
67 200 000 dollars

Contact :
INETS Company Limited
sahim@shulesoft.com

Lien vers le projet :
<https://www.shulesoft.com>



Learning Management System

Un système de gestion de l'apprentissage multi-collèges ciblant le secteur de l'EFTP et favorisant l'accès hors ligne aux ressources

Pays de mise en œuvre : Kenya

Organisation : Hudutech Ventures Limited

Problème auquel l'innovation répond

En raison du COVID-19, l'apprentissage et la formation de plus de 400 000 étudiants dans le secteur de l'EFTP au Kenya ont été interrompus. De plus, le pays connaît une distribution et une qualité inégales des services de télécommunications, ce qui, avec les coûts associés, a rendu impossible pour la plupart des étudiants l'accès à l'éducation par le biais de services d'apprentissage en ligne typiques, en particulier les centres de formation professionnelle (CFP), qui relèvent des gouvernements des comtés. Les quelques solutions disponibles varient, mais annulent le pouvoir de la connectivité, y compris la génération de données utiles.

Comment fonctionne l'innovation

L'innovation est un système de gestion de l'apprentissage (SGA) qui va au-delà des défis liés au COVID-19 pour connecter également les écoles et automatiser l'apprentissage/l'enseignement/l'évaluation dans les institutions d'EFTP tout en tenant compte des contraintes telles que le coût, la qualité et la disponibilité des services de télécommunication (par exemple internet). Contrairement aux solutions d'apprentissage en ligne standard qui ciblent les institutions individuelles, ce système de gestion de l'apprentissage utilise une architecture multi-client, où un nombre illimité d'institutions peuvent être enregistrées sur la plateforme et autorisées à créer un nombre illimité de cours et à inscrire leurs utilisateurs tout en conservant leur individualité. Le résultat est un réseau d'écoles connectées, permettant de générer des données et des analyses utiles et riches. En outre, grâce à une application mobile, l'innovation permet aux étudiants de télécharger des contenus de cours lorsqu'ils sont sur internet et de synchroniser/charger leurs activités hors ligne lorsqu'ils sont de nouveau en ligne, ce qui permet un apprentissage ininterrompu, même sans connexion internet. En outre, pour tenir compte de la nature pratique des cours d'EFTP, des activités, ressources et fonctionnalités d'apprentissage innovantes ont été développées pour soutenir les démonstrations, les présentations et les explications visuelles.

Impact ou succès

Une ONG appelée CAP Youth Empowerment Institute (YEI) Kenya est en train de mettre en œuvre l'innovation (<http://bestlms.org/>). Grâce à CAP YEI, ses 32 centres éducatifs et au moins 130 centres de formation professionnelle gouvernementaux répartis dans plus de 26 comtés du Kenya ont repris l'apprentissage par le biais d'un système hybride ou d'un paradigme complet d'apprentissage en ligne, le tout soutenu par cette innovation. Actuellement, environ 4 966 utilisateurs (étudiants, instructeurs, etc.) ont été enregistrés sur la plateforme et associés à des cours et des centres de formation respectifs.

L'application mobile (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.apps.capyeilms>) a été téléchargée plus de 500 fois sur le Play Store de Google et notée 4.8/5.0.

Durabilité

L'innovation peut être renforcée de manière durable grâce à plusieurs étapes. Tout d'abord, en utilisant la même architecture multi-client, le système de gestion de l'apprentissage peut évoluer pour améliorer l'abstraction du système et garantir que les plateformes et portails institutionnels soient personnalisés et apparemment « indépendants » tout en restant connectés. Deuxièmement, en payant des frais d'abonnement, les institutions auront accès à la plateforme. Les donateurs, notamment le gouvernement, peuvent payer les abonnements pour permettre l'accès gratuit à la plateforme par certaines ou toutes les institutions d'EFTP. Troisièmement, des collaborations avec les secteurs public et privé devraient être recherchées pour promouvoir cette innovation en tant que catalyseur des paradigmes de l'apprentissage hybride et en ligne au Kenya.

Contact :
Hudutech Ventures Limited
samuelnjuguna223@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://hudutech.com>

The screenshot shows a web-based LMS interface. At the top, there's a navigation bar with 'Recent', 'Dashboard', 'Classes', and 'Interest Inventory Test'. The main header identifies the course as 'Food and beverage production level 3 Mikindani'. Below this, four key statistics are displayed: 41 ENROLLED STUDENTS, 28 STUDENTS COMPLETED, 13 IN PROGRESS, and 0 YET TO START. A sidebar on the left lists various menu items including 'Participants', 'Badges', 'Competencies', 'Grades', 'General', and several 'Unit' entries. The main content area features a 'General' section with a 'Teachers' button and an 'Announcements' section.

Ubongo School

Ubongo School est une plateforme de gestion d'apprentissage qui permet aux élèves d'accéder à des documents de lecture de manière virtuelle.

Pays de mise en œuvre : Kenya

Organisation : Ubongo Africa

Problème auquel l'innovation répond

La pandémie de COVID-19 a entraîné la fermeture de toutes les écoles du Kenya, paralysant ainsi l'enseignement dans le pays. Les apprenants ne disposent pas d'une plateforme leur permettant de poursuivre leur apprentissage à distance, chez eux. D'où la nécessité d'une solution intelligente et transparente qui permette aux élèves de poursuivre leurs programmes scolaires où qu'ils soient. D'autre part, les enseignants et les instructeurs ont besoin d'une plateforme qui leur permette d'enseigner et d'évaluer les élèves de manière progressive, au fur et à mesure de leur travail scolaire.

Comment fonctionne l'innovation

Ubongo School est une plateforme de gestion de l'apprentissage qui permet aux apprenants d'accéder à des documents de lecture, de suivre des cours en ligne, de soumettre des devoirs et de recevoir leurs résultats. Les enseignants et les instructeurs enseignent et évaluent les apprenants de manière progressive, en faisant avancer les travaux scolaires, en donnant des devoirs, en corrigeant des examens et en soumettant les résultats aux élèves. L'administration de l'école peut suivre et évaluer les progrès et les performances des enseignants grâce à nos outils intuitifs de suivi des performances, adaptés à une véritable structure d'apprentissage. Les parents peuvent également se connecter et suivre l'évolution de l'apprentissage de leurs enfants. Ubongo School est accessible via le web, l'application mobile et l'USSD, ce qui ne limite pas les utilisateurs en fonction des appareils qu'ils utilisent.

Impact ou succès

Étude de cas

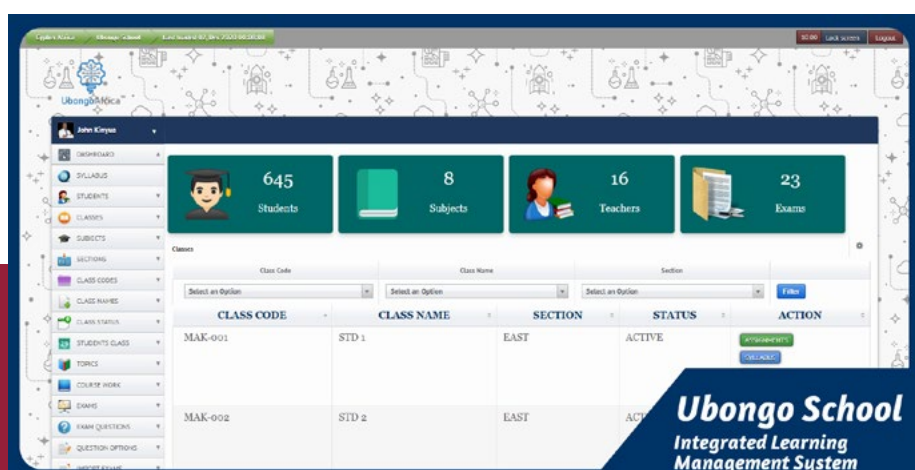
Nous avons actuellement déployé la plateforme dans 2 écoles, ce qui faisait partie de notre programme pilote. La phase pilote a permis de recruter 23 enseignants des deux écoles et de scolariser 1300 élèves. Tous les étudiants sont tenus d'accéder à la plateforme par un nom de domaine / IP sécurisé via un navigateur web ou par une application smartphone. Sur le périmètre couvert par la solution, 98% des apprenants ont eu facilement accès à un navigateur web ou ont installé notre application mobile sur des téléphones Android.

Durabilité

Il est facile de personnaliser la solution pour fournir des services d'éducation à la demande, selon les besoins. Par exemple, si le Ministère de l'Éducation introduit un nouveau programme d'études, il est facile de mettre en place un nouveau paradigme sans trop d'ajustements à la structure existante. La solution est également développée pour permettre aux étudiants de tous les endroits du pays d'accéder au même contenu. L'augmentation des inscriptions est un atout majeur pour l'efficacité d'une plateforme d'apprentissage en ligne durable. Les frais d'utilisation du système étant relativement faibles, le système devrait connaître une croissance exponentielle et couvrir la majorité des apprenants du pays et au-delà.

Contact :
Ubongo Africa
 savio@ubongoafrica.com

Lien vers le projet :
<https://ubongoafrica.com>



SmartClass

SmartClass est un marché de tutorat numérique pratique, interactif et engageant qui met en relation

Pays de mise en œuvre : Tanzanie, Kenya

Organisation : SmartClass Company Limited

Problème auquel l'innovation répond

SmartClass aide les apprenants à trouver et à réserver les meilleurs professeurs particuliers/experts pour toute une série de matières afin qu'ils puissent atteindre leurs objectifs éducatifs. SmartClass s'attache à fournir un moyen plus simple et plus attrayant de mettre les apprenants en contact avec des experts. SmartClass vise à aider le plus grand nombre d'apprenants possible à atteindre leurs propres objectifs d'apprentissage.

Comment fonctionne l'innovation

SmartClass, leader de l'enseignement en ligne en Tanzanie, s'est associé à Vodacom Tanzania pour offrir des expériences d'apprentissage personnalisées à de nombreux étudiants dans de nombreuses matières.

Il permet également aux professeurs particuliers à revenus faibles ou moyens d'augmenter leurs revenus et d'atteindre un niveau de vie satisfaisant en enseignant ce qu'ils aiment grâce à SmartClass.

Pour ce faire, SmartClass s'appuie sur l'analyse des big data pour mettre en relation les étudiants et les professeurs particuliers.

SmartClass permet aux étudiants d'apprendre ce qu'ils veulent, où qu'ils soient. SmartClass permet aux étudiants de trouver des professeurs particuliers dignes de confiance. Les professeurs particuliers peuvent enseigner aux apprenants au domicile de l'apprenant, au domicile du professeur, en ligne ou dans un lieu convenu.

Les professeurs particuliers et les étudiants du Kenya et de la Tanzanie peuvent s'inscrire respectivement sur www.smartclasstz.com et www.smartclass.co.ke en moins de 2 minutes pour créer leur profil.

Impact ou succès

SmartClass s'est associé à Vodacom Tanzania pour offrir le meilleur enseignement possible aux étudiants de Tanzanie et du Kenya. SmartClass a démarré en février 2019 et a attiré plus de 150 000 étudiants actifs à ce jour. SmartClass a également attiré plus de 20 000 professeurs particuliers inscrits qui enseignent aux étudiants en ligne via la plateforme SmartClass.

SmartClass a aidé plus de 50 000 apprenants à poursuivre leur apprentissage pendant la pandémie. SmartClass propose des cours très personnalisés aux apprenants en fonction de leurs besoins d'apprentissage. SmartClass fait correspondre les apprenants aux contenus d'apprentissage en fonction de leurs connaissances de base. SmartClass fournit également aux parents des informations analytiques détaillées sur les progrès de leurs enfants. Les apprenants peuvent poursuivre leur apprentissage via le tableau blanc interactif de la plateforme SmartClass qui permet aux apprenants et aux professeurs particuliers d'interagir de manière transparente.

SmartClass a réussi à établir un partenariat avec Vodacom Tanzania pour aider SmartClass à offrir aux apprenants les meilleurs services éducatifs. SmartClass a également remporté le Prix de la jeunesse du Commonwealth pour 2020, doté d'un prix en espèces de 1 000 GBP. Enfin, SmartClass a réussi à obtenir une subvention de 5 000 dollars de la part de la Fondation Tony Elumelu.

Durabilité

SmartClass est une plateforme de service qui a été conçue dans un souci d'évolutivité. SmartClass s'est récemment élargi au Kenya avec les mêmes infrastructures. Nous automatisons également une grande partie du processus dans SmartClass, ce qui réduit l'interaction humaine au minimum.



Contact :
SmartClass Company Limited
smartclasstz@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://www.smartclasstz.com>

BAG - Building A Generation

BAG est une plateforme gamifiée qui offre un accès en temps réel à l'apprentissage par l'expérience pour les étudiants universitaires

Pays de mise en œuvre : Rwanda

Organisation : BAG Innovation

Problème auquel l'innovation répond

Les programmes d'études des universités sont dépassés et ne correspondent pas aux besoins en compétences des employeurs, ce qui fait que la plupart des diplômés au Rwanda n'ont pas les compétences requises pour trouver un emploi. Ce manque d'exposition aux employeurs, de préparation à l'emploi et d'équilibre entre la théorie et la pratique dans le cadre du diplôme universitaire fait que les employeurs locaux ont du mal à identifier les bons talents et doivent supporter des coûts élevés de formation initiale.

Comment fonctionne l'innovation

BAG est une plateforme numérique ludique qui collabore avec des universités et des employeurs d'Afrique de l'Est pour offrir aux étudiants universitaires un accès en temps réel à l'apprentissage par l'expérience. Grâce à notre plateforme, nous proposons des évaluations interactives réalisées par des employeurs, qui permettent aux étudiants d'établir un profil de compétences fiable.

La solution BAG analyse de manière proactive les besoins en compétences de l'employeur et les traduit en courtes évaluations, chacune représentant les exigences de l'employeur, tant sur le plan technique que sur celui des compétences générales, qui, en retour, testent la capacité de l'utilisateur à travailler avec cette entreprise spécifique. Traditionnellement, les employeurs ne peuvent accueillir que deux ou trois stagiaires par an, mais avec la solution BAG, ils peuvent désormais, sans effort supplémentaire, transmettre l'expérience professionnelle de leur entreprise à des milliers d'étudiants en même temps.

La technologie de gamification recrée les éléments critiques de l'emploi au cours du cycle d'apprentissage d'un étudiant universitaire. Les étudiants qui passent quelques minutes par semaine sur la plateforme obtiendront la même valeur, voire une valeur supérieure, que s'ils effectuaient un stage en personne et seront plus près de l'emploi.

Impact ou succès

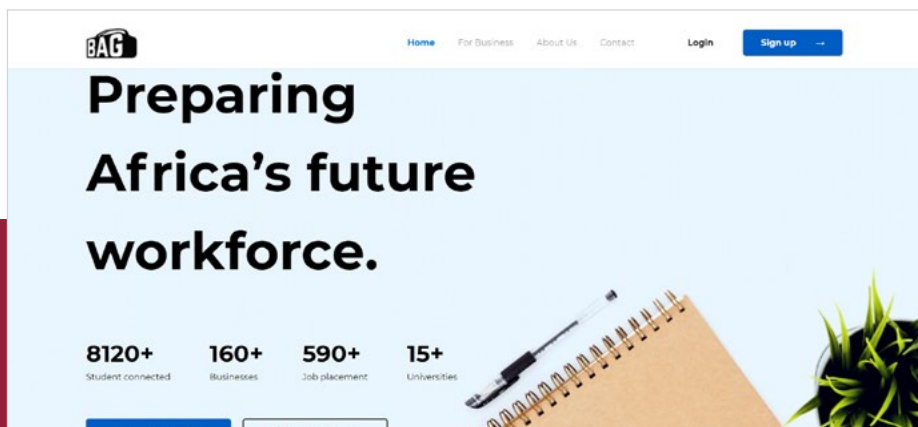
Parmi nos principales réalisations, plus de 8 % des étudiants rwandais ont utilisé la plateforme ou y participent activement, plus de 200 entreprises ont collaboré et plus de 600 diplômés ont trouvé un emploi au cours des deux dernières années. La crise sanitaire du COVID-19 a démontré que la solution BAG est plus importante que jamais pour maintenir l'engagement numérique des étudiants. Au cours des six derniers mois, BAG a pu obtenir de nouveaux contrats universitaires et ainsi augmenter ses revenus. BAG a également été sélectionné comme la meilleure EdTech en Afrique de l'Est en 2019 par EdTechXGlobal et a participé en tant que finaliste de Seedstars Global en 2020.

Durabilité

La gamification est de plus en plus populaire dans les établissements d'enseignement supérieur du monde entier, en raison des preuves scientifiques de l'amélioration des performances, de la rétention et de l'engagement des étudiants. La gamification, dans un contexte éducatif, doit encore s'imposer en Afrique. Il est par conséquent possible de tirer parti de la gamification – et du système de récompense. Les élèves gagnent des points d'expérience, montent en niveau et ont une expérience agréable en travaillant sur le développement de leurs compétences. Grâce à la plateforme, nous pouvons offrir aux universités, aux étudiants et aux PME une proposition de valeur forte par le biais de nos services d'abonnement et de freemium.

Contact :
BAG Innovation
 yussouf@baginnovation.rw

Lien vers le projet :
<https://baginnovation.rw>



INNOVATIONS D'AFRIQUE DU NORD



Class Quiz

Une application mobile éducative ludique qui numérise l'enseignement traditionnel en associant le programme d'études à la technologie

Pays de mise en œuvre : Tunisie

Organisation : Envast

Problème auquel l'innovation répond

D'ici à 2030, 170 millions d'enfants supplémentaires devront être scolarisés, ce qui nécessitera 1,3 million d'enseignants supplémentaires. Alors que les systèmes éducatifs sont déjà sous pression, avec un besoin accru d'enseignants qualifiés et d'approches pédagogiques plus innovantes pour maintenir l'attention des enfants à l'ère du numérique, ainsi qu'un manque de ressources et d'équipements dans les écoles, il devient essentiel d'investir dans une éducation de qualité utilisant les technologies. C'est pourquoi « Class Quiz » est la meilleure alternative pour les enseignants qui souhaitent diriger leurs classes en utilisant la technologie et en permettant aux élèves d'apprendre avec passion tout en révisant le programme de manière indépendante.

Comment fonctionne l'innovation

Apprendre en s'amusant : c'est notre façon de transformer l'enseignement traditionnel en un parcours ludique de connaissances et de pratiques.

Class Quiz est une plateforme éducative interactive pour les enfants âgés de 6 à 12 ans qui leur fournit, ainsi qu'à leurs enseignants, un contenu de qualité basé sur le programme scolaire et préparé par des experts en pédagogie et des psychologues pour enfants. Techniquement, les parents créent un compte sur Class Quiz et achètent leurs abonnements trimestriels ou annuels afin d'accéder à un niveau scolaire spécifique pour leur(s) enfant(s). Le même processus s'applique aux écoles qui obtiennent un accès pour leurs enseignants.

En tant qu'application pionnière, notre spécificité se définit non seulement par le système de suivi intelligent permettant aux parents et aux enseignants de contrôler les résultats des élèves, mais également par les aspects ludiques, avec des visuels de qualité, qui engagent les élèves et les aident à surmonter leurs difficultés d'apprentissage. Chaque élève a un avatar « Quizo » qu'il fait évoluer en répondant correctement

aux questions ou en apprenant de nouvelles choses. Des scores remarquables leur donnent la possibilité de gagner des cadeaux leur permettant de changer l'apparence de Quizo à leur guise.

Impact ou succès

Avec 17 000 téléchargements sur le Play Store et 2500 exercices pratiques en ligne, 10 700 enfants ont bénéficié de nos services. Par ailleurs, ClassQuiz a été choisie parmi 481 entreprises sociales du monde arabe comme la meilleure application mobile éducative de 2019 dans le cadre du prix Mada Alecso Apps.

En l'absence d'une infrastructure prête pour l'enseignement en ligne pour les élèves du primaire pendant le confinement, nous avons aidé 1 000 élèves avec une édition gratuite de notre contenu éducatif pour réviser leur programme scolaire.

Nous travaillons actuellement avec la Fondation Orange à la création d'une édition hors ligne de Class Quiz ainsi que de laboratoires numériques dans des écoles rurales en Tunisie et dans 17 autres pays africains, afin de donner aux élèves l'équipement nécessaire pour accéder à une éducation de qualité grâce à notre solution innovante.

Durabilité

ClassQuiz, l'application multilingue (arabe, français et anglais), est prête pour un élargissement potentiel au niveau régional. Elle s'appuie sur une bibliothèque en ligne flexible d'actifs et un générateur de contenu qui permet de l'adapter facilement à tout système éducatif. Nous développons également des simulations en ligne comme alternative aux écoles d'Afrique qui manquent d'équipement pour les expériences scientifiques. Et pour garantir l'égalité d'accès à une éducation de qualité sur notre continent, nous développons une édition hors ligne pour les écoles rurales sans internet.

Contact :

ENVAST

sabrine.ibrahim@envast.tn

Lien vers le projet :

<https://www.classquiz.tn>



INNOVATIONS D'AFRIQUE AUSTRALE



Sisanda: Virtual Science Lab

Sisanda est un laboratoire scientifique virtuel qui permet aux apprenants de réaliser des expériences pratiques en utilisant simplement leur smartphone.

Pays de mise en œuvre : Afrique du Sud

Organisation : SisandaTech

Problème auquel l'innovation répond

80 % des écoles publiques d'Afrique du Sud ne disposent pas d'un laboratoire scientifique.

Comment fonctionne l'innovation

Nous avons développé une application de laboratoire scientifique virtuel appelée Sisanda, où les apprenants peuvent réaliser des expériences pratiques n'importe où et n'importe quand en utilisant simplement leur smartphone ou leur tablette. Sisanda utilise la caméra du smartphone ou de la tablette pour projeter des appareils scientifiques numériques en 3D devant les apprenants afin qu'ils puissent les manipuler, les disséquer et explorer leur curiosité.

Pourquoi Sisanda est unique ?

Sisanda offre une gamme d'expériences d'apprentissage immersives grâce à l'utilisation de la technologie de la réalité augmentée, de la gamification et des simulations. Nous avons du contenu allant de la construction de ponts à la connexion de circuits électriques virtuels en passant par l'exploration spatiale.

Notre histoire :

<https://www.redbull.com/za-en/videos/Mbangiso-Mabaso-creates-virtual-science-labs>

Demo links

Demo 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=BCS9wIF0gdw&t=700ur>

Lessons using the cube:

Leçon 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=9YyL3cqXhAE>

Nos liens vers les médias sociaux :

www.sisanda.com

Instagram: @sisandatech

Twitter: @sisandatech

Youtube: Sisanda

Tech FB/Sisandatech

Contact :

Sisanda Tech

baso@sisanda.net

Lien vers le projet :

<https://sisanda.com>

Impact ou succès

Sisanda compte 324 téléchargements sur les applications Stores et Play Stores. Sisanda a remporté le prix MTN Business App of the year Awards Most Innovative Solution en 2019. Nous avons également été sélectionnés parmi les 10 meilleures innovations par la Banque de développement d'Afrique du Sud.

Voici un avis d'Arone Khumalo dans le Google Play Store: « C'est une expérience formidable pour les jeunes et les moins jeunes ». Nous avons réalisé un revenu total de 6945,36 dollars, au cours du dernier exercice financier.

Durabilité

Notre application peut être téléchargée dans 157 pays. Nous fournissons gratuitement le design de SICU pour que les enseignants puissent l'imprimer et l'utiliser pour enseigner. En ce qui concerne notre SITEE, nous avons établi un partenariat avec Printful qui peut livrer nos T-shirts dans le monde entier. Pour que notre innovation soit renforcée, nous devons procéder à une localisation dans la plupart des langues parlées en Afrique. Nous avons conclu un partenariat avec AWS pour pouvoir diffuser notre contenu de la manière la plus rentable possible. Nous continuerons à faire payer les abonnements au fur et à mesure que le nombre d'utilisateurs augmentera. D'ici à 2025, nous souhaitons atteindre un million d'apprenants.



IDEA Virtual School

Accès universel à des solutions de plateforme et à des contenus numériques peu coûteux, axés sur les résultats et destinés aux programmes de base, pour les étudiants et les enseignants.

Pays de mise en œuvre : Afrique du Sud, Kenya, Rwanda, Botswana

Organisation : IDEA Digital Education

Problème auquel l'innovation répond

La nécessité d'un accès universel à une éducation numérique de qualité, harmonisée avec les programmes d'études et indépendante des appareils et de la connectivité, et ce à faible coût, constitue le principal défi pour tous les pays africains : comment fournir une plateforme, du contenu et des évaluations aux écoles primaires et secondaires, aux gouvernements et aux entreprises pour les aider à transformer la technologie en résultats d'apprentissage.

Comment fonctionne l'innovation

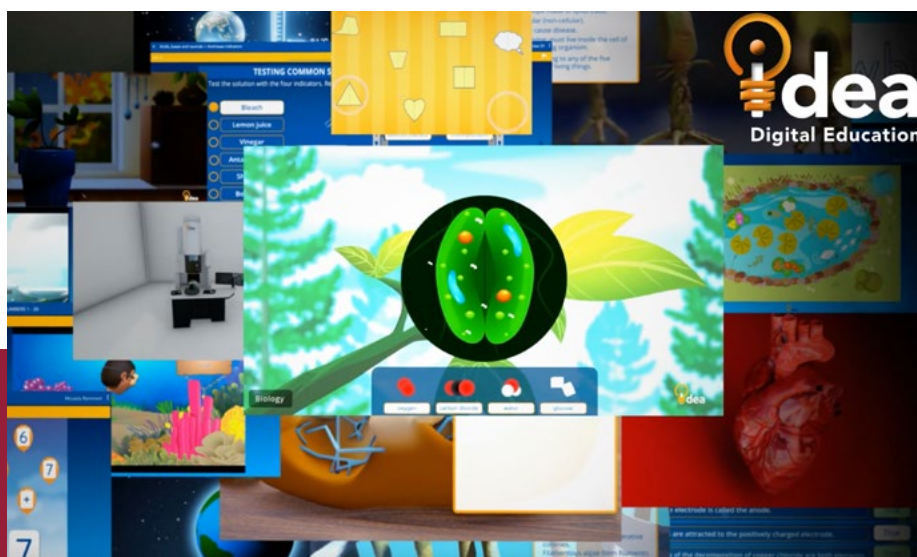
IDEA Virtual School est un environnement d'apprentissage numérique qui comprend un système de gestion des apprenants adaptatif, un système de gestion du contenu, du contenu interactif pour les écoles primaires et secondaires, des évaluations numériques et des analyses de données. Les leçons interactives virtuelles sont harmonisées avec chaque programme scolaire national et le contenu de simulation animé, riche en médias, interactif en HTML5 et basé sur des données fournit un retour d'information aux élèves et un suivi essentiel des progrès et des compétences pour les éducateurs. IDEA a mis en place un programme de base et un contenu personnalisé avec plus de 40 800 animations, vidéos, laboratoires virtuels et fichiers audio. Nous avons 41 400 pages de contenu avec 9 000 évaluations et 17 000 activités interactives. Les propositions de valeur uniques d'IDEA sont les suivantes : agnostique en termes de technologie et de matériel ; scénarios d'utilisation de connectivité multiples ; basé sur les résultats ; interactivité ; localisé et personnalisable et ; axé sur les données.

Impact ou succès

En juin 2020, IDEA a remporté le premier prix des Nations unies décerné par la Commission économique des Nations unies pour la « meilleure innovation pour le gouvernement en riposte au COVID-19 ». Les améliorations structurelles des élèves, en moyenne, sont passées de 24 % à 28 % aux tests EGRA et EGMA en 2019 à 35 % pour les élèves en capacités de base de lecture d'écriture et en calcul. Les résultats scientifiques de l'enseignement secondaire se sont améliorés de plus de 35 %. 95 % de ces élèves sont issus de milieux où l'anglais est la deuxième langue et 100 % des utilisateurs d'IDEA sont légalement définis comme issus de communautés précédemment défavorisées. IDEA est un partenaire éducatif agréé de Microsoft et a remporté le prix Global Education Startup Award pour l'Afrique du Sud en 2019. Nous opérons en démocratisant l'accès à un contenu éducatif qui soit économiquement inclusif, sensible au genre et axé sur la création d'un citoyen du monde pour atteindre les quatre Objectifs de développement durable des Nations unies.

Durabilité

IDEA a intégré son contenu et son système de gestion de l'apprentissage à des plates-formes d'apprentissage en ligne privées et publiques pour des gouvernements provinciaux et nationaux, des groupes scolaires, des organisations et des entreprises. Nous proposons un modèle de licence territoriale universelle avec une utilisation illimitée. IDEA convient donc parfaitement aux déploiements à grande échelle. Nous nous associons localement en collaborant avec les équipes chargées du programme d'études, de l'animation et de la mise en œuvre.



Contact :
IDEA Digital Education
 jackie@myideafrica.com

Lien vers le projet :
<https://www.ideaonline.com>

Book-IT LMS

Des outils pédagogiques complémentaires permettant aux enseignants et aux institutions de dispenser un enseignement de qualité tout en économisant du temps et de l'argent

Pays de mise en œuvre : Zambie

Organisation : BOOK-IT ZAMBIA

Problème auquel l'innovation répond

Le défi que rencontrent les éducateurs en Zambie provient principalement de l'inefficacité des techniques d'enseignement traditionnelles qui, à leur tour, engendrent de faibles résultats pour les apprenants. La situation a été aggravée par le déséquilibre entre la population d'apprenants et le nombre d'institutions et leurs infrastructures physiques. L'accès à des ressources de qualité dans le secteur de l'éducation est un autre défi qui a créé des inégalités dans l'environnement d'apprentissage, car les enseignants des écoles publiques ne sont pas en mesure d'accéder à des ressources de qualité dans différentes matières.

Comment fonctionne l'innovation

L'innovation est un système en nuage basé sur le web et soutenu par les services web d'Amazon. Elle favorise l'apprentissage mixte en automatisant les tâches quotidiennes en classe. Les éducateurs disposent de comptes qui leur permettent d'effectuer diverses tâches.

Les enseignants peuvent distribuer des devoirs, organiser des tests chronométrés, des quiz et des examens. Les notes sont enregistrées et stockées dans le nuage pour faciliter l'accès et le suivi des performances par les enseignants. Une bibliothèque électronique comporte une section de dépôt pour les documents et les ressources partagés entre les étudiants et les enseignants, ce qui permet un accès facile aux documents partagés. Elle permet également aux enseignants de télécharger des documents strictement dans la section des ressources officielles, ce qui garantit l'authenticité des documents téléchargés dans cette section. Un système de notification instantanée permettant de faire des annonces à tous les utilisateurs, où qu'ils se trouvent.

Notre système est unique en ce qu'il combine la gestion des étudiants, de l'apprentissage et du contenu en un seul système, ce qui permet aux utilisateurs de gagner du temps et de l'argent. Comme il s'agit d'un système en nuage, l'installation est rapide et ne nécessite pas de matériel coûteux, ce qui en fait une solution moins chère et plus efficace. Le système permet toujours au professeur d'initier l'apprentissage en favorisant la relation entre l'étudiant et le professeur.

Contact :
Book-IT Zambia
 jackson@bookiteducation.com

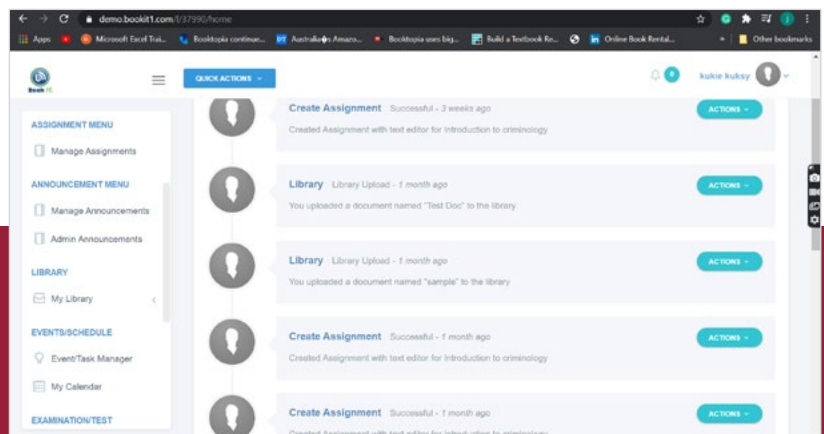
Impact ou succès

Depuis son lancement, Book-It LMS a été mis en œuvre avec succès dans une université privée locale. Plus de 300 étudiants utilisent la plateforme pour accéder aux informations de leurs professeurs, aux tests, aux devoirs et aux examens. Le type d'étudiants va de ceux qui sont coincés à la maison à ceux qui ont un emploi du temps chargé et une petite entreprise. Le Système de gestion de l'apprentissage a prouvé sa valeur à l'université car il a permis aux cours magistraux de fournir du matériel d'apprentissage et une évaluation continue virtuellement aussi pendant la pandémie de Covid-19.

Durabilité

Tout d'abord, nous recherchons autant d'investisseurs providentiels et de pépinières d'entreprises axées sur les subventions que possible afin de lever un maximum de capitaux pour le développement de produits afin de rester en phase avec les avancées technologiques et de conserver notre pertinence et notre envergure. Nous établirons des partenariats avec des éducateurs et des parties prenantes pour nous mettre en relation avec les utilisateurs et faciliter l'entrée sur de nouveaux marchés.

Nous voulons simplifier la solution pour faciliter son adoption dans de nouvelles niches, initier des coopérations avec des professionnels tels que les émetteurs de permis de conduire qui effectuent des évaluations, et avec des formations de développement professionnel continu dans des organisations telles que les banques. Nous voulons aussi développer et investir dans l'équipe pour lui permettre d'acquérir les compétences nécessaires pour rester innovante et capable de fournir des solutions à grande échelle.



Lync Academy

Lync Academy est une plateforme d'apprentissage en ligne accessible à tous qui permet à des experts de gagner leur vie en créant des cours sur cette plateforme.

Pays de mise en œuvre : Malawi

Organisation : Lync Systems

Problème auquel l'innovation répond

Lync Systems est une startup technologique qui se concentre sur les technologies numériques, l'autonomisation des jeunes et la simplification de la vie des populations grâce aux technologies modernes. Lync Academy est une plateforme d'apprentissage en ligne avec un modèle d'apprentissage rapide et efficace. La plateforme est conçue pour le Malawi et l'Afrique en général. Le secteur de l'éducation en Afrique est confronté à d'énormes défis : peu de personnes ont accès à des institutions ou à des plates-formes d'enseignement supérieur ou de développement des compétences, le taux de chômage est élevé et il n'existe pas de plates-formes d'apprentissage en ligne bien conçues et dotées de modèles d'évaluation efficaces.

Comment fonctionne l'innovation

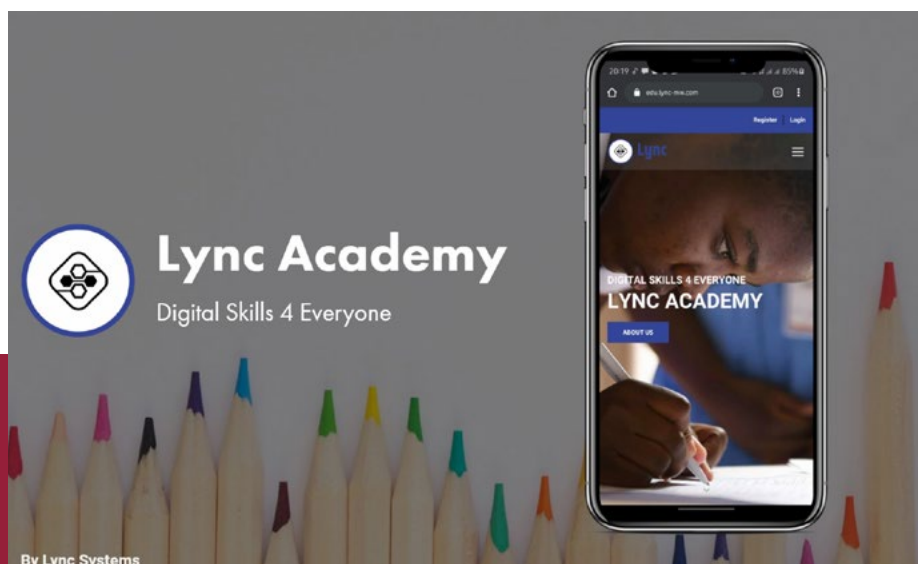
Lync Academy est une plateforme d'apprentissage en ligne à laquelle on peut accéder facilement sur Internet, de n'importe quel endroit du monde et à tout moment. Il est possible d'accéder via des navigateurs web à partir d'ordinateurs de bureau et de téléphones portables. L'argument de vente le plus exceptionnel de la plateforme est son modèle économique décentralisé. Les experts de différents domaines peuvent s'inscrire en tant qu'instructeurs, créer leurs propres cours et les vendre. Les instructeurs qui peuvent bien commercialiser leurs cours au sein de leurs réseaux peuvent générer plus de revenus, sur la base d'une commission, s'ils peuvent avoir beaucoup d'étudiants qui s'inscrivent à leurs cours. Le système prend en charge une modélisation moderne des cours, où le contenu des cours peut être téléchargé pour être étudié hors ligne et où les devoirs peuvent également être effectués hors ligne et soumis avant leur date limite. Les cours peuvent comporter des leçons, des quiz en ligne basés sur le temps et des cours en direct si nécessaire grâce à l'intégration du zoom. La plateforme dispose également d'une boutique en ligne où les gens peuvent acheter des objets sur la plateforme. La plateforme dispose d'intégrations de paiement très flexibles telles que Visa, Paypal, mobile money, virement bancaire et peut être facilement intégrée à d'autres passerelles de paiement.

Impact ou succès

Lync Academy est un projet de notre Lync Edu-Sys qui a débuté début 2019. Notre objectif est de promouvoir l'enseignement des STIM par des approches modernes. Nous avons développé Lync Academy pour résoudre les problèmes de mobilité, d'inscription, de chômage et de coûts. L'impact du projet est principalement d'améliorer l'alphabétisation de masse et le développement des compétences en Afrique et de promouvoir l'emploi indépendant pour les personnes ayant des compétences. Tout le monde peut s'inscrire aux cours qui se trouvent sur la plateforme. L'avantage de cette approche est que les instructeurs fourniront des cours actualisés avec les tendances actuelles du secteur de l'éducation dans le monde. La tarification des cours est dynamique, les cours auront donc des prix différents. Les impacts socio-économiques comprennent le travail indépendant des instructeurs qui généreront des revenus à partir de la plateforme en fonction du nombre d'étudiants inscrits à leurs cours.

Durabilité

Lync Academy est hautement évolutive. Étant une plateforme d'apprentissage en ligne, elle est accessible dans le monde entier. Chacun, où qu'il soit dans le monde, peut poser sa candidature en tant qu'instructeur et commencer à donner des cours après avoir été approuvé. Le système offre un large éventail d'options de paiement, tant en ligne que hors ligne, telles que Visa, Paypal, mobile money, virements bancaires et contre-remboursement. Pour s'étendre efficacement à d'autres pays africains, la principale étape consistera à trouver des instructeurs dans différents pays et à intégrer les paiements dans les systèmes de paiement locaux.



Contact :
Lync Systems
 jaylync3@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://lyncsystems.tech>

Padziwe Ecosystem for Digital Education

Applications et contenus numériques pour aider les élèves et les enseignants à accéder à des ressources et à des outils d'apprentissage de grande qualité

Pays de mise en œuvre : Malawi

Organisation : Padziwe Systems

Problèmes auxquels l'innovation répond

Coût élevé des ressources d'apprentissage, ressources d'apprentissage insuffisantes, qualité médiocre des ressources d'apprentissage et manque de formation en développement professionnel continu (DPC) pour les enseignants en poste.

Comment fonctionne l'innovation

Padziwe Ecosystem est un ensemble d'applications logicielles et de matériels destinés à aider les apprenants, les enseignants et les écoles dans le processus d'enseignement et d'apprentissage. L'écosystème fournit un contenu basé sur le programme scolaire (primaire et secondaire) et enrichi d'animations interactives, de vidéos, de diagrammes et de matériel audio. Il dispose également d'outils tels que la banque d'examens, le système de gestion de l'école et le bureau des enseignants qui, en plus d'offrir des formations en DPC gratuites et d'autres outils aux enseignants, leur permet de gérer les informations sur les élèves, les examens et les résultats.

L'écosystème s'accompagne également de matériel à faible coût, comme des tablettes et des ordinateurs portables à énergie solaire, qui sont préinstallés avec du contenu pédagogique pour les apprenants et les enseignants. Le PDL va plus loin en assurant que chaque leçon soit présentée dans le format le plus simple et le plus interactif possible pour aider les étudiants à comprendre et à atteindre les résultats d'apprentissage.

Impact ou succès

Outre le fait qu'elles soient recommandées par les parties prenantes concernées, comme par exemple le Ministère de l'Éducation du Malawi, les applications de Padziwe sont largement utilisées par les élèves et les enseignants. À ce jour, plus de 3 000 étudiants étudient à travers ces applications avec des résultats étonnants. Les écoles qui ont acheté les tablettes ou des applications reviennent chaque année pour en obtenir davantage.

L'utilité des applications et du contenu de Padziwe a également été validée par les succès suivants :

- Les leçons ont été évaluées et approuvées par des enseignants indépendants et sont diffusées sur une chaîne de télévision réputée
- Les applications ont jusqu'à présent remporté un total de quatre prix pour leur impact et leur innovation

Cet article, publié par le principal média imprimé et en ligne du Malawi, The Nation, illustre parfaitement l'impact de Padziwe au Malawi : <https://www.mwnation.com/a-library-at-fingertips/>

Durabilité

Les applications de Padziwe peuvent être utilisées dans n'importe quel contexte. Des ordinateurs portables et des tablettes alimentés par énergie solaire permettent de diffuser le contenu dans les zones non raccordées au réseau. Toute école ou tout élève étudiant le programme scolaire du Malawi au niveau primaire ou secondaire peut utiliser les applications.

Les applications de Padziwe peuvent également être facilement adaptées à d'autres pays. Les matières de base telles que les sciences ont généralement des résultats d'apprentissage presque identiques, quel que soit le pays. Pour les sujets qui peuvent différer en termes de portée et d'étendue de la couverture, Padziwe peut apporter des modifications pour s'adapter aux programmes d'études spécifiques à chaque pays avec un minimum d'efforts et de ressources.



Contact :
Padziwe Systems
 kumasewera@padziwe.org

Lien vers le projet :
<http://padziwe.org>

Fundanii Digital Learning Project

Nous avons créé une application et un cahier d'exercices combinés pour initier les élèves des écoles défavorisées au codage et aux bases de l'informatique

Pays de mise en œuvre : Afrique du Sud

Organisation : Fundanii

Problème auquel l'innovation répond

Une recherche menée par le Ministère de l'Éducation de base en 2018 a révélé que plus de 90 % des écoles ne disposaient pas d'ordinateurs pour que les élèves puissent apprendre l'informatique. C'est un chiffre inquiétant si l'on considère que le monde s'est tourné vers les médias numériques pour s'adapter à la quatrième révolution industrielle. Les données montrent que de nombreuses personnes dans notre pays n'ont pas reçu de formation officielle en informatique, mais qu'elles utilisent l'internet.

Comment fonctionne l'innovation

Nous avons créé un système de laboratoire mobile et développé une application de bureau qui a été chargée avec des leçons et des exercices. L'application fonctionne main dans la main avec un cahier d'exercices Fundanii que les élèves achètent pour compléter les exercices. Nos ateliers les initient aux compétences informatiques de base en matière de matériel et de logiciels. L'application est remplie d'informations et de quiz, les réponses aux questions du cahier d'exercices se trouvent sur l'application, les élèves doivent ensuite naviguer dans l'application afin de réaliser les exercices. Pour s'inscrire au programme, les élèves doivent payer un petit montant mensuel.

Au cours des ateliers, nous abordons l'allumage et l'extinction du PC, la connexion et la déconnexion, le bouton de démarrage, l'identification des composants matériels (clavier, souris, écran, etc.), l'identification des différents logiciels,

l'introduction aux compétences de base en matière de codage et l'introduction à l'illustration en 2D grâce à notre programme de narration numérique.

Notre programme est conçu pour les personnes qui utilisent l'ordinateur pour la première fois, pour des enfants qui n'auraient autrement pas accès à ce type d'équipement.

Impact ou succès

Notre programme a eu un grand succès dans notre communauté. Depuis que nous avons commencé à travailler en 2016, nous avons travaillé dans plus de 10 écoles et avons eu un impact sur la vie de plus de 10 000 élèves en leur présentant les bases de l'informatique et du codage pour la première fois de leur vie.

Durabilité

La demande d'apprentissage numérique dans les communautés rurales est inouïe. Il existe une forte demande pour des entreprises comme Fundanii dans chaque township et communauté rurale d'Afrique. Avec plus d'équipements et d'infrastructures, nous serions en mesure de cibler davantage d'écoles dans la région, d'augmenter nos sources de revenus potentielles et de continuer à développer l'application, créant ainsi plus d'emplois et d'opportunités pour les jeunes vivant dans notre communauté.



Contact :
Fundanii
lgubevu@gmail.com

Sciency Learning

Expérience en laboratoire de sciences au lycée dans un smartphone

Pays de mise en œuvre : Zimbabwe, Afrique du Sud, Botswana, Sahara occidental

Organisation : Sciency Learning PBC

Problème auquel l'innovation répond

Des milliers d'écoles dans les communautés à faibles revenus ne peuvent pas se permettre les modèles physiques nécessaires à l'apprentissage des sciences appliquées. En conséquence, plus de 70 % des élèves des zones rurales échouent en sciences ou choisissent de ne pas les étudier du tout. Les matières importantes des STIM, comme la physique, la chimie et la biologie, qui nécessitent des travaux pratiques pour que les élèves retiennent les informations, sont alors boudées par les parents et les élèves et perçues comme difficiles.

Comment fonctionne l'innovation

L'application Sciency utilise la technologie de la réalité augmentée afin d'offrir aux apprenants une expérience approfondie du laboratoire. Les élèves téléchargent l'application et peuvent potentiellement accéder à tous les modèles scientifiques qu'ils trouveraient normalement dans un laboratoire scolaire (plus de 1000). Pour mettre en perspective son caractère unique, imaginez une cabane rurale qui contient tous les modèles scientifiques que l'on trouve dans un laboratoire de pointe et plus encore, sans les inconvénients du stockage, car tous ces modèles physiques rempliraient un stade de football. Tout smartphone est capable de visualiser ces modèles d'apprentissage scientifique. Les diagrammes scientifiques compliqués ont toujours été présentés aux élèves en deux dimensions, ce qui les rendait très difficiles à comprendre. Avec l'application Sciency, ce problème appartient au passé. Les modèles et appareils scientifiques peuvent être téléchargés de manière à être hors ligne, ce qui permet à l'élève de les utiliser à tout moment pour projeter et étudier. Un laboratoire doté de tous ces modèles d'apprentissage coûterait des millions de dollars. Grâce à l'application Sciency, chaque étudiant peut y avoir accès sur son smartphone pour seulement 30 USD.

Impact ou succès

L'amélioration de l'apprentissage est visible dans notre application grâce au système de mesure des notes que nous avons mis en place. Lorsque les élèves révisent pour la première fois chaque sujet, ils reçoivent une note. Les étudiants qui ont révisé les sujets 2 à 4 fois de plus ont vu leurs notes s'améliorer jusqu'à 70%. Nous avons établi un partenariat avec le Ministère de l'Éducation, qui devrait avoir un impact sur plus de 2 000 écoles secondaires et un demi-million d'apprenants, car il s'agit du premier laboratoire de réalité virtuelle adopté par le gouvernement en Afrique.

Durabilité

Notre plateforme est basée sur le cloud computing, ce qui nous a déjà permis d'accueillir des étudiants dans 10 pays africains. Avec un bon budget marketing, nous pourrions facilement nous élargir à toute l'Afrique, car le problème touche plus de 20 millions d'étudiants en sciences. Pour nous, l'évolutivité consiste à gagner rapidement des parts de marché avant que nos concurrents ne les dominent. Nous sommes évolutifs car nous pouvons nous étendre à de nouveaux sujets tels que l'astronomie, la physique quantique, etc. Nous pouvons nous étendre à différents niveaux, comme l'enseignement primaire ou l'enseignement supérieur. Nous sommes évolutifs car nous pouvons nous associer à des ONG et à des services de RSE qui cherchent à avoir un impact et nous pouvons ainsi créer une marque commune avec eux.



Contact :
Sciency Learning PBC
 nhlanhla@sciency.app

**3D/AR
 PORTABLE
 SCIENCE
 LAB**

CRSP ROBO / Low-Cost Educational Robotics Toy (LCERT)

Démocratiser l'accès à une éducation de qualité en matière de STIAM axée sur l'avenir en proposant des kits de robotique éducative et des plateformes d'apprentissage numérique à un prix abordable.

Pays de mise en œuvre : Afrique du Sud

Organisation : CRSP dsgn (Pty) Ltd.

Problème auquel l'innovation répond

CRSP ROBO/LCERT répond au besoin d'accès à des ressources pédagogiques en codage et en robotique qui sont utilisées pour faciliter un apprentissage de qualité au 21^e siècle afin de préparer les apprenants à la 4^e révolution industrielle. Selon des estimations antérieures, plus de 87 % des écoles sud-africaines n'ont pas accès à ces ressources STIAM et il se peut que la situation soit bien pire dans de nombreuses régions d'Afrique. Le prix élevé des solutions existantes rend l'éducation STIAM orientée vers l'avenir inaccessible pour beaucoup, ce qui est inquiétant compte tenu du besoin de professionnels STIAM sur le continent.

Comment fonctionne l'innovation

Le kit de robotique éducative CRSP ROBO [anciennement connue sous le nom de kit LCERT] est un ensemble de blocs de construction électroniques ergonomiques et de logiciels libres qui permettent aux apprenants de concevoir, coder et construire des robots pour résoudre des problèmes sociaux pertinents autour d'eux. Elle comprend des activités adaptées au programme scolaire, que les enseignants peuvent utiliser sans avoir besoin d'une formation approfondie, ainsi qu'une interface de programmation par glisser-déposer qui permet aux apprenants de coder sans avoir besoin d'une supervision constante.

En 2020, le CRSP dsgn a développé la plateforme d'apprentissage numérique CRSP ROBO, qui servira de solution pour continuer à fournir un accès essentiel à l'éducation STIAM basée sur des projets pendant la pandémie de COVID-19. Cette plateforme est actuellement utilisée pour accueillir et faciliter diverses leçons de robotique et de codage en ligne, ainsi que des clubs et des camps virtuels. CRSP dsgn a l'intention d'exploiter la plateforme en tant que référentiel de contenu et réseau social axé sur les STIAM afin d'impliquer les enseignants, les parents et les apprenants.

Impact ou succès

À ses débuts, CRSP dsgn a remporté le 1^{er} Prix du prestigieux prix de l'innovation sociale 2016 de la Fondation SAB pour l'invention LCERT/CRSP ROBO. En 2019, CRSP dsgn a été identifié par

l'UNESCO comme l'une des principales startups de robotique éducative en Afrique, et a été invité à présenter CRSP ROBO au Directeur Général et à certains ambassadeurs africains lors de la Semaine africaine de l'UNESCO à Paris. La même année, CRSP dsgn a reçu la médaille de bronze à la 2019 EdTechX Global Startup Super League à Londres, ce qui a validé encore davantage son potentiel de réussite au sein du marché mondial des technologies de l'éducation.

Au fil des ans, l'impact éducatif de CRSP ROBO a été validé par des pilotes pionniers axés sur les utilisateurs avec des milliers d'apprenants et d'éducateurs. Des résultats révolutionnaires ont été enregistrés, car il a été démontré que le kit permettait de développer les compétences clés du 21^e siècle chez les apprenants. En 2020, la Fondation à but non lucratif de CRSP dsgn a tiré parti de ses connaissances pour contribuer à l'élaboration d'un nouveau programme de codage et de robotique par le Ministère de l'Éducation d'Afrique du Sud. Cela signifie que l'introduction de CRSP ROBO aura un impact sur des millions d'apprenants sud-africains, quel que soit leur accès au kit.

Durabilité

Au fur et à mesure que la tendance à introduire la robotique dans les écoles et que la demande de produits similaires augmente, CRSP ROBO bénéficiera d'économies d'échelle, ce qui lui assurera une croissance et une rentabilité durables. En outre, la plateforme d'apprentissage numérique de CRSP ROBO lui permettra de dépasser la croissance des ventes de matériel et de maintenir l'engagement des utilisateurs pour générer des revenus récurrents. Enfin, CRSP dsgn a également identifié des opportunités potentiellement durables d'expansion sur les marchés des consommateurs et de l'enseignement à domicile.

Contact :
CRSP dsgn (Pty) Ltd.
 nthato@crspdsgn.com

Lien vers le projet :
<https://www.crspdsgn.com>



AI/VR Solar lab cases

Tirer parti de la technologie pour rendre l'enseignement accessible aux écoles et aux communautés rurales mal desservies

Pays de mise en œuvre : Afrique du Sud, Kenya

Organisation : Priyo Tech

Problème auquel l'innovation répond

Selon le Digital Marketing Institute, il existe une inadéquation dans le système éducatif actuel. Les enseignants sont censés préparer les étudiants aux emplois de demain. Malheureusement, la plupart des enseignants travaillant dans le secteur public ne sont pas bien équipés avec les concepts 4IR et ne disposent pas d'une infrastructure TIC adéquate. Le COVID-19 a encore accru la nécessité d'une culture numérique ; cela est devenu évident lorsque les écoles ont fermé et que les enseignants ont dû enseigner de manière virtuelle. Les écoles qui ne disposent pas d'une infrastructure TIC ont tristement manqué cette occasion et la plupart des élèves des écoles publiques sont toujours censés obtenir une note de passage et doivent se battre pour entrer à l'université et trouver un emploi.

Comment fonctionne l'innovation

Notre application « solar toolkit » permet aux éducateurs et aux apprenants de se connecter pendant le COVID-19 en utilisant le multimédia virtuel en ligne et hors ligne, l'intelligence artificielle, la science des données et les simulations animées. Elle contribue à rendre l'éducation inclusive en mettant en relation les étudiants et les éducateurs à l'aide de nouvelles méthodes d'enseignement et d'apprentissage grâce aux technologies modernes. Ces méthodes aident les apprenants à accéder aux meilleurs contenus éducatifs, cours, évaluations et mémorandums, leur permettant d'accéder à une éducation de qualité à un coût réduit, complétant le matériel de cours, leur permettant d'améliorer leurs notes, de réussir leurs examens et d'accéder à l'université.

Notre matériel, appelé AI/VR Portable-mini-Solar-lab, aide les enseignants et les élèves à intégrer les TIC dans leurs salles de classe et à les transformer en une expérience numérique immersive-artificielle pour les écoles qui n'ont pas de laboratoires numériques. Il permet aux apprenants d'y avoir accès pendant les cours et même après l'école, en supprimant les obstacles à l'alphabétisation numérique et en leur fournissant les ressources 4IR dont ils ont besoin pour faire partie de l'ère numérique, comme des lunettes VR/AI, des applications d'apprentissage,

des bibliothèques numériques, des téléphones portables/tablettes/ordinateurs portables et une station de recharge solaire. Il s'agit d'aider les enseignants qui travaillent dans le secteur public et avec des groupes vulnérables tels que les jeunes scolarisés et non scolarisés, les petites filles et les enfants handicapés vivant principalement dans des zones rurales, des townships/bidonvilles et des camps de réfugiés à entrer dans l'ère numérique et à se connecter pendant et après l'école.

Impact ou succès

À ce jour, nous avons formé environ 10 580 enseignants et étudiants et avons eu un impact sur un total de 1 883 étudiants. 160 d'entre eux ont bénéficié d'opportunités d'apprentissage pour poursuivre leur carrière, 15 sont actuellement employés et 9 ont créé leur propre entreprise.

Durabilité

Nous avons recours à la collaboration pour nous développer, car cette méthode s'est avérée efficace dans le passé. Nos clients sur le marché de niche comprennent des écoles privées, des agences gouvernementales et des entreprises. Nous nous adressons à eux par le biais du marketing inter-entreprises en leur proposant une stratégie d'achat de deux produits et de don d'un produit, qui s'inscrit normalement dans le droit fil de leur stratégie d'investissement social. Nos clients du marché de masse sont les enseignants, les jeunes, les parents et les jeunes entrepreneurs. Nous proposons nos produits d'entreprise aux clients à un tarif réduit pour les formations et les achats massifs/de groupe. Nous leur offrons également la possibilité de louer nos produits ou de s'abonner et de payer par mensualités.



Contact :

Priyo Tech

palesa@priyotech.co.za

Lien vers le projet :

<http://www.priyotech.co.za/solar-lab-in-a-bag-2/>

Learnable

Assistant d'apprentissage et d'enseignement augmenté qui permet aux enseignants de composer et de distribuer des cours via une application mobile dédiée, un ordinateur/une tablette et WhatsApp.

Pays de mise en œuvre : Afrique du Sud, Zimbabwe, Botswana, Nigéria

Organisation : Simba Solutions

Problème auquel l'innovation répond

Les éducateurs ont été submergés par la charge de l'adaptation aux TIC et de la transformation de leurs styles d'enseignement en formats numériques. Un grand fossé doit être comblé dans la fracture numérique en termes d'accès, d'inclusion et de préparation numérique pour les enseignants africains exclus des plateformes occidentales rigides de systèmes de gestion de l'apprentissage.

Learnable aide l'enseignant au lieu de le remplacer. Il donne aux enseignants des outils technologiques qui ne sont ni compliqués ni rigides, mais qui leur permettent d'intégrer leur pédagogie d'enseignement et de la personnaliser en fonction des besoins de leurs apprenants, avec un accès facile aux bases de connaissances qui regroupent des sources de contenu mondiales.

Comment fonctionne l'innovation

Nous avons eu recours à l'IA et au Design thinking pour réduire la courbe d'apprentissage des technologies de l'information que les enseignants doivent endurer dans le 4IR et pour ouvrir des canaux de distribution permettant aux enseignants d'envoyer du contenu pédagogique aux élèves.

Contrairement à la plupart des plateformes, nous avons commencé par penser à l'enseignant. Les enseignants créent du contenu via le robot d'IA ou manuellement. Ils peuvent également le faire en faisant appel à notre robot IA via WhatsApp. Ils peuvent ainsi organiser des leçons sur mesure en suivant quelques indications et étapes. La plateforme peut éventuellement compiler le matériel d'apprentissage sur la base des données fournies par l'enseignant. Le contenu peut être sous forme de littérature, d'audio, de quiz, d'évaluations ou même de 3D/réalité augmentée (RA) et être noté à l'aide d'une rubrique intégrée.

Les élèves se connectent via l'application pour profiter pleinement du contenu ou choisissent de recevoir le même matériel pédagogique via WhatsApp. L'IA convertit la littérature en PDF, l'AR/3D en vidéo et plus encore, pour une distribution via WhatsApp pour ceux qui ont peu de données.

En utilisant la portée primordiale de WhatsApp par rapport aux ordinateurs ou tablettes traditionnels en Afrique, nous

comblons encore davantage le fossé de l'inclusion. Une Afrique où les enfants ont la possibilité d'utiliser leur temps scolaire pour apprendre, au lieu d'avoir à faire de longs trajets en milieu rural pour se rendre à l'école.

Impact ou succès

Si l'on se base sur le succès de notre projet précédent, ICT Essentials for teachers in Zimbabwe, qui a été réalisé au nom de l'UNESCO, l'impact a été le suivant. Il a fourni une formation essentielle aux TIC à plus de 5 000 enseignants par le biais d'une application mobile simple à utiliser.

Ces enseignants ont pu avoir un impact, collectivement, sur environ 1 000 000 d'apprenants qui ont pu bénéficier des compétences essentielles que leur éducateur avait acquises sur notre plateforme. Nous sommes en passe d'atteindre 50 000 enseignants et professeurs particuliers en 5 ans sur le continent africain et au-delà, grâce à la facilité d'utilisation de Learnable, à ses canaux d'accès abordables et à sa large base d'agrégation des connaissances. Si chaque enseignant touche 50 à 60 apprenants, le parcours d'apprentissage de plus de 5 millions d'apprenants pourrait être influencé et enrichi.

Durabilité

En obtenant un contenu de qualité auprès de fournisseurs indépendants, ainsi que le contenu harmonisé avec le programme d'études du gouvernement. Cela débloquera la valeur d'échelle, car les enseignants considéreront la plateforme comme une aide à leur plan d'enseignement annuel. En outre, le contenu est souple, évalué via une rubrique numérique pour permettre la modération et peut être adapté pour convenir aux différents marchés, styles d'apprentissage et langues sur le continent.

Enfin, la collecte de données en amont fournira des informations sur l'éducation en Afrique.



Contact :
Simba Solutions
 shaun@itslearnable.co.za

Lien vers le projet :
<https://www.simbasol.com>

Zimbarsity

Une base de données en ligne contenant des documents de recherche pour les universitaires par des universitaires.

Pays de mise en œuvre : Zimbabwe

Organisation : Kelteve Distinction Technologies

Problème auquel l'innovation répond

L'Afrique a pris du retard dans l'adoption des dernières technologies, conceptions et révolutions industrielles. Notre système éducatif est conçu pour correspondre à celui des pays développés. Souvent, nos institutions utilisent des documents des pays développés pour les dissertations et des revues pour l'Afrique.

Cela a causé un gros problème : nous avons d'excellentes revues de recherche et des thèses provenant de diplômés africains, mais elles sont déconnectées du contexte africain. Les solutions présentées dans ces thèses sont plutôt inapplicables dans le contexte africain, ce qui nous donne une bonne éducation sur le papier mais reste loin des applications pratiques. Nous nous penchons ici sur le cas du Zimbabwe.

Comment fonctionne l'innovation

Zimbarsity est une base de données en ligne de ressources d'apprentissage pour les universitaires par des universitaires, ce qui signifie qu'elle dépend des universitaires qui ont terminé des études d'enseignement supérieur avec un article de recherche, un mémoire, une publication ou une revue. L'innovation fonctionne comme suit :

1. Un universitaire qui a terminé ses études supérieures soumet son travail sur Zimbarsity.
2. Un universitaire qui est encore en train de faire ses études peut se connecter à Zimbarsity et chercher ce qu'il cherche et Zimbarsity indexera sa recherche pour montrer des résultats aussi pertinents que possible.

3. Lorsqu'un universitaire trouve une œuvre qu'il souhaite utiliser, il envoie une demande par notre intermédiaire et nous le mettons en contact avec l'auteur; il fait une offre au propriétaire via la plateforme de chat fournie.
4. Une fois la transaction conclue entre l'universitaire et l'auteur par notre intermédiaire, les documents nécessaires sont partagés entre les deux parties.
5. Si l'œuvre est destinée à l'investissement, elle suit une autre voie à laquelle nous participons afin de garantir que l'auteur soit payé à sa juste valeur en fonction de l'application prévue.

Impact ou succès

Depuis son lancement l'année dernière, Zimbarsity s'est consacré à la phase de collecte des documents de recherche. Nous avons réussi à parler aux universitaires qui avaient terminé leurs études et leur avons expliqué ce que signifiait Zimbarsity pour l'avenir du continent africain. La réponse a été très enthousiaste et beaucoup d'universitaires ont bénévolement partagé les travaux qu'ils avaient utilisés pour terminer leurs études. À ce jour, nous avons collecté plus de 200 travaux de recherche dans la seule capitale.

Durabilité

La plateforme est capable de se soutenir financièrement et en termes de ressources une fois que les universitaires l'auront adoptée comme un outil de recherche fiable et que le Ministère de l'Éducation l'aura approuvée comme une source vérifiée et authentique de matériel de recherche universitaire.

Contact :
Kelteve Distinction Technologies
stevetadzoka@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://keltevetech.com>

Teacher Professional Development Training

Programme de développement professionnel pour les enseignants du gouvernement.

Pays de mise en œuvre : Zimbabwe

Organisation : Emergination Africa

Problème auquel l'innovation répond

Depuis des décennies, les écoles secondaires publiques d'Afrique manquent de services d'orientation professionnelle et d'enseignants capables d'identifier, d'encourager et de canaliser les talents vers leurs économies nationales et l'économie mondiale en constante évolution. En conséquence, de nombreux apprenants talentueux ne sont pas exposés à des opportunités en dehors de leur existence quotidienne et sont donc enclins à renoncer à achever l'enseignement secondaire et à s'engager dans l'enseignement post-secondaire (professionnel et supérieur), les initiatives gouvernementales de renforcement des compétences et l'emploi dans le secteur formel. En fin de compte, il s'agit d'une occasion manquée de faire en sorte que les apprenants africains acquièrent les compétences nécessaires pour exploiter et créer des opportunités.

Comment fonctionne l'innovation

Le programme de développement professionnel des enseignants est un programme de 4 à 6 mois qui forme les enseignants aux compétences pédagogiques essentielles et aux compétences globales du 21^e siècle par le biais de modules expérimentaux virtuels et en présentiel. Le programme est unique à plusieurs égards. Tout d'abord, les enseignants sont formés à l'esprit d'entreprise et à la modélisation d'entreprise par des chefs d'entreprise afin qu'ils puissent à leur tour enseigner aux apprenants comment transformer des problèmes quotidiens en opportunités commerciales, une compétence essentielle que tous les apprenants doivent acquérir au vu du taux de chômage élevé en Afrique. Deuxièmement, les nouveaux coachs d'enseignants font partie de notre réseau de coachs d'enseignants émergents qui, par le biais de notre système de gestion de l'apprentissage et des groupes de chatbot Whatsapp, fournit aux enseignants les éléments suivants :

1. Accès à du matériel pédagogique localisé, harmonisé avec le programme d'études zimbabwéen basé sur les compétences, les besoins de l'industrie locale et les meilleures pratiques mondiales.

2. Accès à un réseau virtuel de collègues qui gagnent des points et des récompenses en partageant du contenu éducatif, des technologies et des expériences avec une communauté plus large.
3. Accès à un tableau d'affichage des emplois dans le secteur de l'éducation, qui permet aux enseignants de consulter les postes vacants dans toutes les écoles et universités publiques.
4. Accès à des récompenses et des prix exclusifs pour les enseignants, sponsorisés par nos partenaires commerciaux et le gouvernement.

Impact ou succès

Actuellement, nous avons réussi à former 85 enseignants en économie, comptabilité et études d'entreprise et 10 chefs d'établissement (directeurs) qui ont eu un impact sur 11 607 apprenants dans leurs classes en l'espace de deux mois. En outre, sur la base du module d'apprentissage par projet de la formation, 120 entreprises ont été conçues par les apprenants et présentées aux chefs d'entreprise du Zimbabwe.

Durabilité

Du point de vue du changement des systèmes, nous avons signé un accord de partenariat avec le gouvernement zimbabwéen, par l'intermédiaire du Ministère de l'Enseignement primaire et secondaire (MoPSE), afin d'étendre le programme à 6 000 enseignants en études commerciales en 2021, puis de poursuivre la formation des chefs d'établissement et des directeurs d'école avec le MoPSE, grâce à un financement mixte du gouvernement et des donateurs.



Contact :

Emergination Africa

tmachirori@emerginationafrica.org

Lien vers le projet :

<https://www.emerginationafrica.org>

African Coding Network

African Coding Network soutient les écoles de codage africaines en leur proposant des solutions évolutives afin de remédier à la pénurie de compétences numériques en Afrique.

Pays de mise en œuvre : Nigéria, Afrique du Sud, Kenya, Ghana

Organisation : African Coding Network (www.africancoding.network)

Problème auquel l'innovation répond

Malgré les innovations rapides dans les technologies de l'éducation et les investissements considérables dans l'éducation technologique en Afrique, les systèmes éducatifs traditionnels et émergents ne produisent pas suffisamment de professionnels de la technologie prêts à travailler pour répondre à la pénurie actuelle de compétences en Afrique, ce qui entrave la croissance de l'économie numérique du continent.

L'apprentissage en ligne permet un certain élargissement, mais il manque du soutien nécessaire pour surmonter les problèmes d'infrastructure locale, comme l'accès à l'internet et aux ordinateurs, dans les contextes où les ressources sont limitées. Les écoles de codage africaines offrent un soutien local mais sont limitées dans leur capacité à se développer.

Comment fonctionne l'innovation

African Coding Network (ACN) est un projet Open Source qui réduit les coûts de formation des développeurs professionnels, améliore la qualité de la formation et élargit considérablement l'accès aux carrières technologiques pour les jeunes Africains. African Coding Network soutient les écoles de codage et les bootcamps africains en leur proposant des solutions évolutives pour surmonter leurs nombreux défis communs. Cela leur permet de concentrer leur temps et leurs ressources limitées sur l'excellence dans la résolution de leurs problèmes locaux.

Le logiciel EdTech source ouverte de l'ACN facilite l'apprentissage à distance, collaboratif et asynchrone. Cela permet aux apprenants de travailler de n'importe où, à leur propre rythme, en collaborant à des projets réels. Les écoles de codage sont en mesure d'offrir une formation à un plus grand nombre de personnes sans avoir besoin de locaux, d'équipements ou de personnel supplémentaires. En outre, African Coding Network regroupe des partenariats et des réseaux pour aider

les écoles et les bootcamps à trouver et à sélectionner des candidats de grande qualité et à les faire accéder rapidement à des opportunités économiques locales et mondiales.

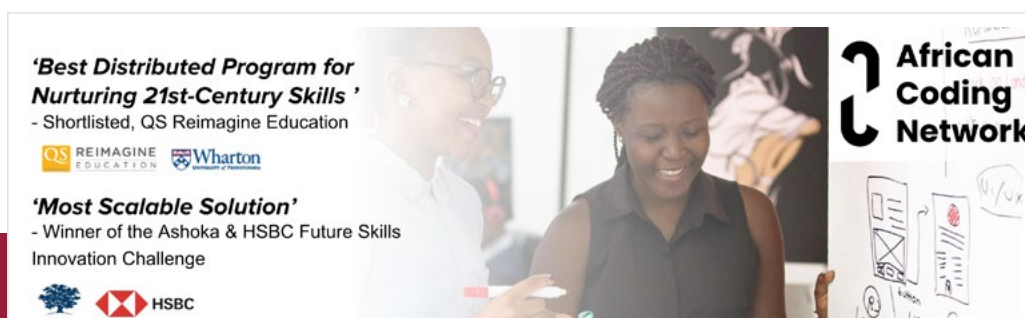
Impact ou succès

En 2019, notre programme pilote a soutenu 200 jeunes Sud-Africains, dont 80 % ont obtenu un emploi à temps plein en tant que professionnels de l'informatique auprès d'employeurs de premier plan après le programme. En 2020, le COVID-19 a accru le besoin d'apprentissage à distance, collaboratif et asynchrone. Grâce aux partenariats, le nombre d'apprenants soutenus par l'ACN a plus que doublé et le programme s'est étendu à plusieurs pays africains. Nous menons des projets pilotes supplémentaires en Afrique avec des partenaires internationaux, dont UNICEF, GIZ et Google.

Enfin, l'ACN a reçu une reconnaissance mondiale, en remportant le Ashoka HSBC futures skill challenge, nommé « solution la plus évolutive » et a été présélectionné par QS reimagine education, pour le « meilleur programme en ligne distribué favorisant les compétences du 21^{ème} siècle ».

Durabilité

Le projet open source crée de multiples flux de valeur qui contribuent à l'écosystème technologique au sens large : des revenus supplémentaires pour les écoles de codage, des frais de recrutement de la part des employeurs, un canal de financement intéressant pour les organisations de développement international et des possibilités de bénévolat pour les volontaires internationaux.



Contact :

Umuzi

warwick.vlantis@umuzi.org

Lien vers le projet :

<https://www.africancoding.network>

INNOVATIONS D'AFRIQUE DE L'OUEST



EmBED

Slatecube ECS

C-STEMP LMS

Afrilearn

Ileemore

Schoollinka

DigiLearns

Teseem

ICT SCHOOLPLUS INNOVATION

VoltSchool

Slum2School Virtual Learning Classroom

KARTOON AFRIKA

EmBED

Projet BARKA

EmBED

EmBED

EmBED

Ileemore

VoltSchool

EmBED

Teseem

E-SOUKLOU

iEduk

EmBED

Keep Ghana Learning

Ileemore

Schoollinka

Teseem

VoltSchool

iEduk

E-LEARNING.NG

VoltSchool

Sénégal

Gambie

Sierra Leone

Libéria

Guinée

Côte d'Ivoire

Ghana

Bénin

Nigéria

Mali

Burkina Faso

KARTOON AFRIKA

L'innovation « KARTOON AFRIKA » favorise la création de contenus animés éducatifs destinés à la transmission des savoirs

Pays de mise en œuvre : Sénégal

Organisation : KANARIMAGIK

Problème auquel l'innovation répond

Saviez-vous que plus de 90% des contenus numériques éducatifs et culturels que nos enfants regardent sur les tablettes, les smartphones et les ordinateurs, ne sont pas réalisés au Sénégal ? Un grand nombre de ces contenus n'ont aucun rapport avec le contexte éducatif et culturel sénégalais et africain. Notre solution a pour but de favoriser la création de ressources numériques éducatives locales destinées à la transmission des savoirs. Notre besoin est de trouver des partenaires pour relever ce défi.

Comment fonctionne l'innovation

Notre solution a pour but de favoriser la création de ressources numériques éducatives et culturelles locales destinées à la transmission des savoirs. C'est une solution qui s'organise autour de deux pôles. Premièrement, la mise en place d'un laboratoire de création numérique dont le but est d'initier les enfants, les jeunes et les enseignants à la création de dessins animés destinés à la transmission des savoirs sur des sujets divers. Deuxièmement, la mise en place d'une plateforme de diffusion qui va permettre aux enfants et aux familles du Sénégal, de l'Afrique et du monde d'avoir accès à ces dessins animés éducatifs créés lors de nos ateliers créatifs. Notre solution est unique, parce qu'elle rassemble le génie créatif des enfants et des jeunes, la magie des dessins animés et le pouvoir d'internet, pour permettre à notre jeunesse de créer des contenus animés destinés à la transmission des savoirs.

Impact ou succès

- En 2015, en partenariat avec le CRE (Centre de Recherches et d'Essais) et le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, nous avons initié plus de 60 élèves à la création de dessins animés 2D sur les thématiques de la lutte contre le paludisme. Vous pouvez regarder « Ngagne et le Moustique » : <https://www.youtube.com/watch?v=lfgmjs-DLAK>.
- En 2018, Kartoon Afrika a remporté le premier prix du Forum Jeunesse Sénégal initié par l'Ambassade de France au Sénégal (<https://www.forumjeunessesenegal.com/presentation/laureats/>).
- En 2020, Kartoon Afrika a remporté le deuxième prix de l'innovation éducative avec le GIZ and Atingi Challenge (<https://www.atingi.org/fr/>).

Durabilité

Oui, notre innovation peut être élargie de manière durable parce que les ressources que nous concevons peuvent s'adapter aux contextes multiples de l'éducation et de la culture sénégalaise et africaine. À la différence de nos concurrents, notre métier est de produire du contenu multimédia à savoir intelligent, agile, durable et esthétique pour permettre à la jeunesse d'apprendre en jouant, en manipulant et en expérimentant. Nous envisageons aussi d'installer un « Kartoon Afrika » dans d'autres pays de la sous-région.



Contact :

KANARIMAGIK

baissabakanarimagik@gmail.com

Lien vers le projet :

<https://www.kanarimagik.com>

EmBED (Education made Beautiful, Engaging and Delightful)

EmBED est une plateforme d'apprentissage en ligne ludique qui offre aux enfants d'Afrique un enseignement attrayant et de niveau international.

Pays de mise en œuvre : Nigéria, Ghana, Bénin, Mali, Guinée, Côte d'Ivoire, Kenya, Libéria

Organisation : LearnFactory Nigeria

Problème auquel l'innovation répond

Le projet s'attaquera directement à trois problèmes fondamentaux :

- Non scolarisés : 13,2 millions d'enfants en âge de fréquenter l'école primaire ne sont pas scolarisés au Nigéria, et un plus grand nombre encore ne sont pas suffisamment scolarisés. Ceux-ci peuvent facilement être entraînés dans la délinquance juvénile et l'extrémisme, devenant ainsi un danger pour toute société.
- L'inégalité des chances : le coût élevé d'une éducation de qualité n'est pas à la portée de la plupart des familles à faibles revenus, ce qui prive leurs enfants d'un accès égal à une éducation de qualité.
- Infrastructures défectueuses : des équipements délabrés, des programmes d'études médiocres et un personnel démotivé, en particulier dans les écoles publiques et rurales, affectent les résultats scolaires des enfants dans ces milieux.

Comment fonctionne l'innovation

EmBED exploite la riche culture africaine des contes et des aventures pour créer une plateforme (expérience) d'apprentissage animée à l'aide de jeux et de dessins animés.

- Chaque apprentissage est un voyage d'aventure (ou IJE) à travers un sujet.
- Au fur et à mesure que vous parcourez les sujets, votre feuille de route (le Parchemin) décrit clairement vos objectifs.
- Les rencontres sont des évaluations thématiques conçues pour tester votre compréhension de ce que vous apprenez.
- Un étonnant éventail de guides animés et de professeurs particuliers virtuels aide les enfants tout au long de leur parcours et leur donnent des informations sur leur apprentissage.

Impact ou succès

Au cours d'une phase pilote de 18 mois, EmBED a formé 1 375 enfants et 75 enseignants de 35 écoles au codage. Pour cela, en octobre 2018, EmBED a été sélectionné comme finaliste du premier Google Impact Challenge au Nigéria, recevant une subvention de 125 000 dollars avec laquelle nous avons installé des laboratoires informatiques dans 15 écoles rurales, formé plus de 8 000 enfants au codage, lancé des clubs de codage dans les écoles primaires et secondaires et commencé à développer

la plateforme EmBED. En outre, en octobre 2019, EmBED a été sélectionné comme partenaire inaugural du Google Online Safety Roadshow, au cours duquel nous avons formé plus de 5 800 enfants sur la façon de rester en sécurité en ligne.

Avec l'avènement du confinement forcé du COVID-19 et les restrictions sur l'interaction physique et les programmes de formation, nous avons dû transformer EmBED en une plateforme en ligne. Nous y travaillons et espérons augmenter la portée de l'impact une fois terminé.

Durabilité

Au début de l'année 2020, EmBED a élargi son champ d'action pour couvrir les STIM et numériser le programme d'enseignement de base universel de neuf ans, dispensé en ligne, sur des appareils mobiles et numériques (tablettes et cartes SD), dans le but d'améliorer les résultats d'apprentissage des enfants en Afrique et de rendre l'éducation accessible, abordable et intéressante. Cela s'inscrit dans le droit fil de l'ODD n°4 des Nations Unies « Une éducation de qualité pour tous ».

The screenshot shows the EmBED Learning Management Platform website. The main heading is "EmBED Learning Management Platform". Below this, there are several sections:

- A section titled "Platform for Homeschooling, providing rich content." with a sub-heading "Platform for Homeschooling, providing rich content." and a description: "The world's first digital platform for homeschooling, providing rich content." and a "Learn More" button.
- A section titled "Platform for Homeschooling, providing rich content." with a sub-heading "Platform for Homeschooling, providing rich content." and a description: "The world's first digital platform for homeschooling, providing rich content." and a "Learn More" button.
- A section titled "Platform for Homeschooling, providing rich content." with a sub-heading "Platform for Homeschooling, providing rich content." and a description: "The world's first digital platform for homeschooling, providing rich content." and a "Learn More" button.
- A section titled "Platform for Homeschooling, providing rich content." with a sub-heading "Platform for Homeschooling, providing rich content." and a description: "The world's first digital platform for homeschooling, providing rich content." and a "Learn More" button.

 At the bottom of the page, there are four statistics: 500 (SAs), 793 (PAs), 200 (SAs), and 500 (SAs). Below these statistics, there is a section titled "Self Paced Interactive Lessons" with a "Learn More" button. At the very bottom, there is a footer with the EmBED logo and contact information: "CONTACT INFORMATION: Phone: +234 9 461 1111, Email: info@learnfactory.org, Website: www.learnfactory.org".

Contact :

LearnFactory Nigeria

bernadine@learnfactory.com.ng

Lien vers le projet :

<https://learnfactoryfoundation.org.ng>

Slatecube ECS

Slatecube ECS sont des services en nuage conçus pour améliorer intelligemment les compétences, évaluer et intégrer les meilleurs talents de premier niveau.

Pays de mise en œuvre : Nigéria, Afrique du Sud, Swaziland

Organisation : Slatecube Talent Accelerator Ltd.

Problème auquel l'innovation répond

Pas moins de 75 % des diplômés africains restent au chômage 12 mois après l'obtention de leur diplôme, ce qui témoigne de l'inadéquation entre les compétences enseignées dans les universités et celles recherchées par les employeurs. Jusqu'à 2 millions d'emplois de niveau débutant ne sont pas pourvus chaque année ou sont délocalisés hors du continent. Nous manquons de plateformes numériques adaptées qui permettent de perfectionner et d'intégrer les talents de manière transparente en fonction des tendances de la demande du marché.

Comment fonctionne l'innovation

Slatecube ECS (qui comprend Workforce™ et Accelerate™) utilise des technologies intelligentes pour combler le déficit de compétences de l'Afrique :

- En proposant des cours d'employabilité et de compétences numériques axés sur des projets et organisés selon un rythme personnel, afin de refléter les compétences recherchées par les employeurs,
- En exploitant l'analyse prédictive pour développer en permanence l'indice d'employabilité (compétences dures et non techniques) des talents de niveau d'entrée, et
- En permettant aux entreprises de s'appuyer sur une méthodologie fondée sur les compétences et la personnalité pour rationaliser leurs processus de recrutement et avoir accès à un solide vivier de talents africains débutants sur mesure.

L'USP de notre innovation réside dans son algorithme efficace de mise en correspondance entre les compétences et les cours et d'intégration intelligente des talents.

Impact ou succès

1. 80% de taux de placement.
2. 250 talents dans notre équipe d'externalisation chaque trimestre travaillent sur des projets clients pour acquérir l'expérience requise dans le secteur tout en étant rémunérés.
3. Des programmes efficaces de formation numérique et de recrutement intelligent ont été élaborés pour plus de 100 entreprises à ce jour.
4. Près de 13 000 personnes ont utilisé notre plateforme numérique pour acquérir des compétences demandées depuis 2018.
5. Nous sommes physiquement présents au Nigéria, en Afrique du Sud et au Swaziland (Eswatini), avec un taux d'adoption croissant dans plusieurs pays africains.

Durabilité

1. Tirer parti des partenariats stratégiques avec les agences gouvernementales, les écoles et les entreprises (remises fiscales sur chaque talent embauché, programmes de compétences numériques basés sur des emprunts, comme ce que nous avons avec le Lagos State Employment Trust Fund).
2. Un financement adéquat pour développer et soutenir davantage de programmes de compétences numériques, en particulier pour les jeunes des communautés privées de droits. Nous avons mis en œuvre quelque chose de similaire en Afrique du Sud par le biais de partenariats locaux avec des organisations à but non lucratif, de projets de RSE et de projets de promotion des talents encouragés par le gouvernement.

Contact :
Slatecube Talent Accelerator Ltd.
 c.kwekove@slatecube.com

Lien vers le projet :
<https://www.slatecube.com>

How it works.

Accelerate
 + Project-based online courses
 + Psychometric tests
 + Trait Assessments
 + Cogent talent profiles for showcasing skillsets

Workforce
 Smart tools to help businesses find, evaluate, and hire top entry-level talent efficiently.

Seeking Up-skilling Employment Opportunitites

Re-engineering Recruitment Processes

[/accelerate](#) [/workforce](#)

C-STEMP LMS

Un système de gestion de l'apprentissage avec des ressources de formation multimédias traduites dans les langues locales pour une formation accélérée aux techniques de construction

Pays de mise en œuvre : Nigéria

Organisation : C-STEMP EDUTECH

Problème auquel l'innovation répond

Il existe un problème fondamental de l'offre lié à la très faible qualification des opérateurs du secteur, ce qui entraîne l'importation d'artisans qualifiés d'outre-mer et des pays voisins. Récemment, le Cadre national de qualification des compétences (NSQF) a été mis en place pour normaliser la formation et l'évaluation, mais il n'a pas encore pris son plein essor. Cette innovation répondra à des besoins spécifiques tels que :

- Le caractère inabordable et l'accès inadéquat à l'acquisition de compétences dans le domaine de la construction
- Les obstacles liés aux niveaux de langue et d'alphabetisation dans l'offre de formation
- Une méthode d'évaluation fastidieuse
- Les exigences en matière d'élargissement et de distanciation sociale en raison de la pandémie

Comment fonctionne l'innovation

Cette innovation est un système de gestion d'apprentissage adapté aux besoins des compétences dans le domaine de la construction et de la vaste population de Nigériens qui constituent la main-d'œuvre dans ce secteur. Le système de gestion de l'apprentissage est le premier à être conçu spécifiquement pour les compétences professionnelles dans un secteur dont le principal mode d'apprentissage au Nigéria est l'apprentissage traditionnel par contact physique. Notre innovation est également la toute première plateforme d'apprentissage au Nigéria avec des ressources de formation multimédias traduites dans les principales langues locales (pidgin, haoussa, igbo, yoruba, sous-titrées dans la langue arabe Ajami, très répandue) afin d'offrir une formation accélérée aux compétences en construction et une évaluation conforme aux normes professionnelles nationales. Le système de gestion d'apprentissage propose des cours en ligne, appelés MOOC (Massive Open Online Courses), qui seront également disponibles hors ligne. Les cours seront proposés à un prix abordable et les revenus proviendront de l'abonnement aux cours et de la certification. Cette plateforme professionnelle nous permet d'atteindre le plus grand nombre de personnes possible à faible coût.

Impact ou succès

- Soutien à la collecte de preuves des apprenants dans des portefeuilles accessibles aux évaluateurs et aux vérificateurs, menant à leur certification et à leur autorisation par l'organisme d'attribution et le Conseil des compétences sectorielles.

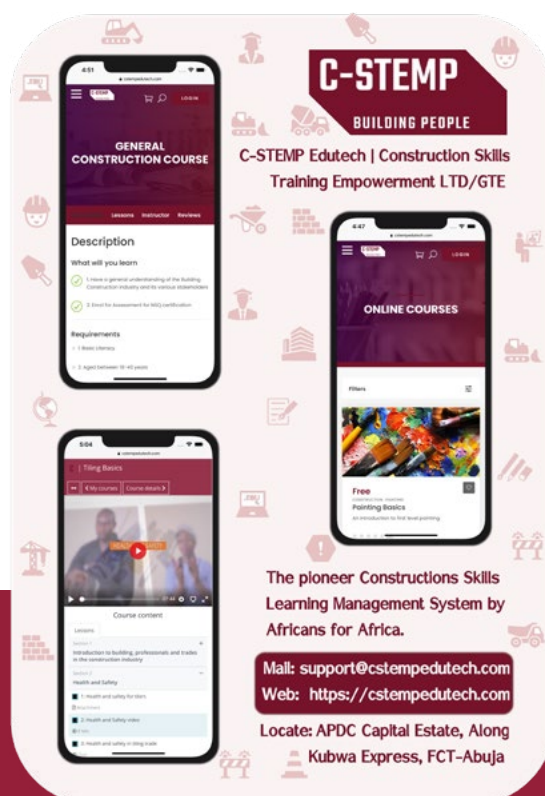
Contact :
C-STEMP EDUTECH
 chibueze.harry@cstemp.org

Lien vers le projet :
<https://cstemp.org>

- Aide à la formation de formateurs en compétences non techniques pour 60 participants à travers le pays.
- Soutien à une interaction accrue avec les stagiaires avec un temps de contact réduit (rendu nécessaire par la pandémie de COVID-19), les formateurs étant en mesure d'impliquer leurs étudiants en dehors des murs de la salle de classe.
- Encourager l'apprentissage tout au long de la vie, car les utilisateurs (qui sont pour la plupart des adultes ayant des responsabilités familiales) sont désormais plus enclins à suivre des cours et à se perfectionner, tout en travaillant.
- Susciter l'intérêt des principales parties prenantes, notamment le Ministère fédéral de l'Éducation.

Durabilité

- Contenu développé mis à la disposition d'un public mondial via l'internet par le biais du système de gestion d'apprentissage ou d'autres canaux d'abonnement et des centres de formation par le biais de divers dispositifs de stockage pour une utilisation hors ligne.
- Élargissement de la capacité et de la portée de la plateforme au-delà de la formation dans le secteur de la construction ou de ce qui peut être offert dans des salles de classe/ateliers traditionnels.
- Les entreprises de construction peuvent utiliser les ressources pour former les nouvelles recrues sur place lorsqu'elles lancent de nouveaux projets, ce qui permet de déployer la main-d'œuvre locale.



The pioneer Constructions Skills Learning Management System by Africans for Africa.

Mail: support@cstempedutech.com

Web: <https://cstempedutech.com>

Locate: APDC Capital Estate, Along Kubwa Express, FCT-Abuja

E-LEARNING.NG

E-LEARNING.GM est une plateforme éducative qui permet d'accéder à du matériel d'enseignement et d'apprentissage à un coût minimal.

Pays de mise en œuvre : Gambie

Organisation : Fusion Mobile

Problème auquel l'innovation répond

Fusion Mobile est une société de technologie de l'information qui fournit des services technologiques visant à améliorer la qualité de l'éducation au Nigéria et en Gambie et cherche à combler le fossé entre la manière traditionnelle d'apprendre et l'utilisation des technologies mobiles en Afrique. Notre modèle d'apprentissage en ligne répond aux défis auxquels sont confrontés les habitants des villes et des campagnes qui n'ont pas ou peu d'accès à l'internet pour accéder à l'apprentissage en ligne, car notre modèle est une solution en ligne/hors ligne.

- En ligne : pour les collaborations
- Contenu de l'apprentissage hors ligne : voir www.e-learning.ng

Comment fonctionne l'innovation

Notre solution se présente sous la forme de cartes mémoire ultra-minces de classe 10 de 16 et 32 Go, compatibles avec tout appareil Android ou ordinateur. E-LEARNING.NG est structuré de manière à fournir trois fonctions principales qui comportent de nombreuses caractéristiques pour :

1. L'enseignement et apprentissage en ligne
2. L'enseignement et apprentissage hors ligne
3. L'interface de collaboration et de gestion pour les apprenants, les enseignants et les écoles

Impact ou succès

Nous décrivons ici l'impact de notre solution sans en aborder les détails depuis sa création. Lors de la survenue de la pandémie du COVID-19, le Ministère de l'Éducation de base et de l'Enseignement secondaire (MoBSE) s'est appuyé sur des émissions de radio et de télévision pour aider les étudiants à étudier alors que le confinement est toujours en cours, ce qui a entraîné des coûts importants pour le Ministère et les partenaires au développement, sans résultats quantifiables.

- Les élèves ne sont pas riviés à la télévision ou à leur radio
- Le moral des étudiants n'est pas à la hausse
- Le matériel de cours n'est pas disponible pour les étudiants
- Les enseignants sont impuissants à soutenir le processus d'enseignement et d'apprentissage

L'impact de notre solution a transformé ces facteurs en quelques semaines, puisqu'une seule carte SD peut contenir une année complète de conférences vidéo et de contenu d'étude pour les écoles secondaires de premier et de second cycle.

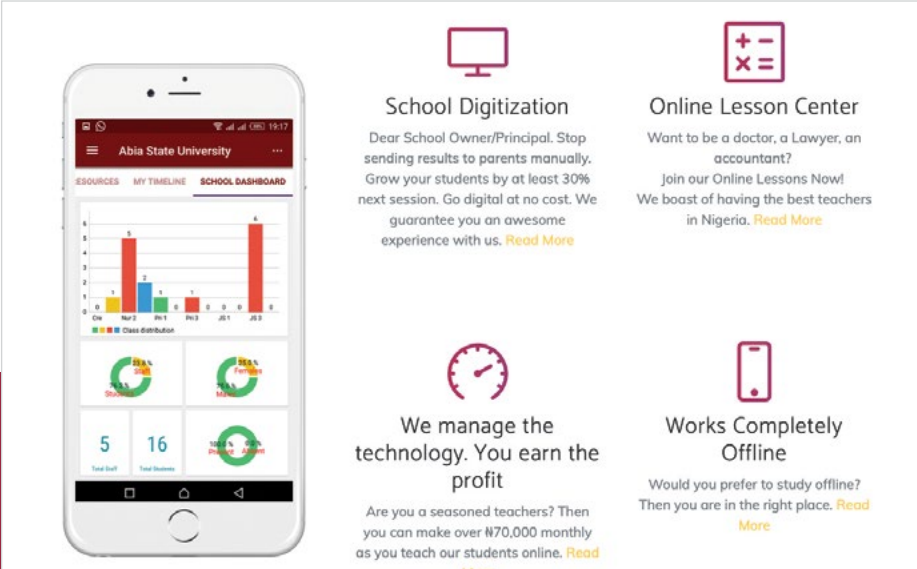
Durabilité

Cette innovation peut être renforcée en quatre étapes.

- Un studio d'enregistrement d'apprentissage en ligne pour les écoles ou les ministères de l'Éducation.
- Adoption du système de gestion d'apprentissage Fusion Mobile.
- Fourniture de cartes SD de qualité pour la base de données hors ligne.
- Renforcement des capacités/formations pour les écoles et les ministères.

Contact :
Fusion Mobile
 fusionmobilegm@gmail.com

Lien vers le projet :
<http://www.e-learning.ng>



School Digitization

Dear School Owner/Principal. Stop sending results to parents manually. Grow your students by at least 30% next session. Go digital at no cost. We guarantee you an awesome experience with us. [Read More](#)

Online Lesson Center

Want to be a doctor, a Lawyer, an accountant? Join our Online Lessons Now! We boast of having the best teachers in Nigeria. [Read More](#)

We manage the technology. You earn the profit

Are you a seasoned teachers? Then you can make over ₦70,000 monthly as you teach our students online. [Read More](#)

Works Completely Offline

Would you prefer to study offline? Then you are in the right place. [Read More](#)

Keep Ghana Learning

Une boîte à outils d'enseignement et d'apprentissage à distance destinée à aider les enseignants et les parents pendant la crise du COVID-19

Pays de mise en œuvre : Ghana

Organisation : Chalkboard Education

Problème auquel l'innovation répond

Chez CHALKBOARD EDUCATION, nous comprenons que les écoles souhaitent assurer un accès continu à l'enseignement pour les élèves des communautés à faibles et moyens revenus en déployant un programme d'apprentissage à distance pendant la crise du COVID-19.

Comment fonctionne l'innovation

Notre application est unique en ce sens que nous avons répondu à la nécessité nationale de soutenir les enseignants de 3 façons pendant les fermetures d'écoles à cause du COVID 19 :

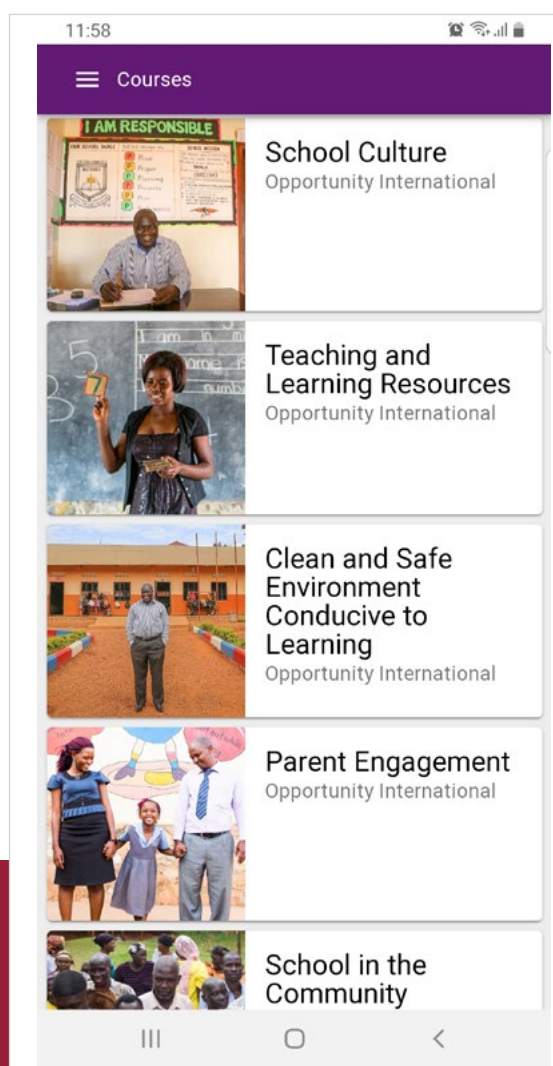
1. Nous leur avons fourni une formation pour se recycler via l'apprentissage à distance. Nous avons développé un contenu adapté à notre réalité en termes de connectivité et d'appareils, tout en tenant compte des normes culturelles et sociales.
2. Après la formation, les enseignants ont déployé des programmes d'apprentissage à distance via notre application. Ils ont pu créer, distribuer, suivre et adapter leurs cours.
3. Les apprenants ont reçu et poursuivi leur apprentissage directement sur leurs appareils. Grâce à notre modèle de faible consommation de données, les apprenants n'ont pas abandonné en raison du coût financier de l'apprentissage en ligne.

Impact ou succès

- Entre 2018 et 2020, Chalkboard Education a créé et distribué le matériel de formation du Jackson Educational Complex à plus de 10 000 de ses apprenants dans les 16 régions du Ghana.
- Entre mai 2019 et mars 2020, un projet pour Opportunity International a réalisé un système de gestion d'apprentissage (LMS) personnalisé pour soutenir les écoles dans le cadre du programme EduQuality. Impact sur plus de 500 enseignants et chefs d'établissement au Ghana et en Ouganda.

Durabilité

Après la première phase du projet pilote, nous mettrons en place une approche « *business to client* » et les enseignants paieront un abonnement pour poursuivre leur développement professionnel. Nous embaucherions 1 000 nouveaux enseignants chaque trimestre et viserions 10 000 dollars par trimestre.



Contact :

Chalkboard Education

genevieve@chalkboard.education

Lien vers le projet :

<https://www.chalkboard.education>

Afrilearn

Afrilearn intègre des enseignants, des animateurs et des développeurs de génie pour offrir aux Africains un enseignement de classe mondiale à un prix abordable.

Pays de mise en œuvre : Nigéria

Organisation : Afrilearn International Limited

Problème auquel l'innovation répond

Le Nigéria compte actuellement plus de 200 millions d'habitants. Sur ce nombre, 80 millions (40 %) ne savent ni lire ni écrire. 120 millions (60 %) ne peuvent s'engager au-delà de la religion et de la métaphysique. 170 millions (85 %) ne peuvent créer quoi que ce soit de significatif. Les systèmes éducatifs en Afrique sont en crise critique ; c'est une urgence !

Comment fonctionne l'innovation

Afrilearn intègre des professeurs particuliers, des animateurs et des développeurs de génie pour dispenser des leçons vidéo spécifiques au programme scolaire et fondées sur les compétences aux élèves du secondaire (âgés de 12 à 22 ans) au Nigéria et dans les pays anglophones d'Afrique de l'Ouest, notamment le Ghana, la Sierra Leone, le Libéria et la Gambie.

Chaque jour, le studio Afrilearn accueille des professeurs particuliers expérimentés qui enseignent différentes matières couvrant l'ensemble du programme scolaire approuvé par le gouvernement ainsi que des compétences technologiques de premier ordre, devant des caméras (échantillon : <https://bit.ly/3jVY4q7>). Ensuite, ces contenus vidéo sont illustrés par des animations interactives, des quiz d'examen gamifiés et des évaluations pour faciliter la compréhension, car ce que les élèves apprennent avec plaisir, ils ne l'oublient jamais.

Une fois terminée, notre vaste bibliothèque de leçons vidéo de classe mondiale est mise à la disposition des utilisateurs par le biais d'abonnements à l'application, au web et à des dongles sans données, à des prix très abordables. En plus de tirer parti de l'apprentissage automatique et de l'intelligence artificielle pour offrir un apprentissage personnalisé, notre solide vidéothèque est également synchronisée pour un streaming optimisé en termes de compression, afin de permettre aux utilisateurs d'apprendre hors ligne, sur n'importe quel appareil, à tout moment et en tout lieu.

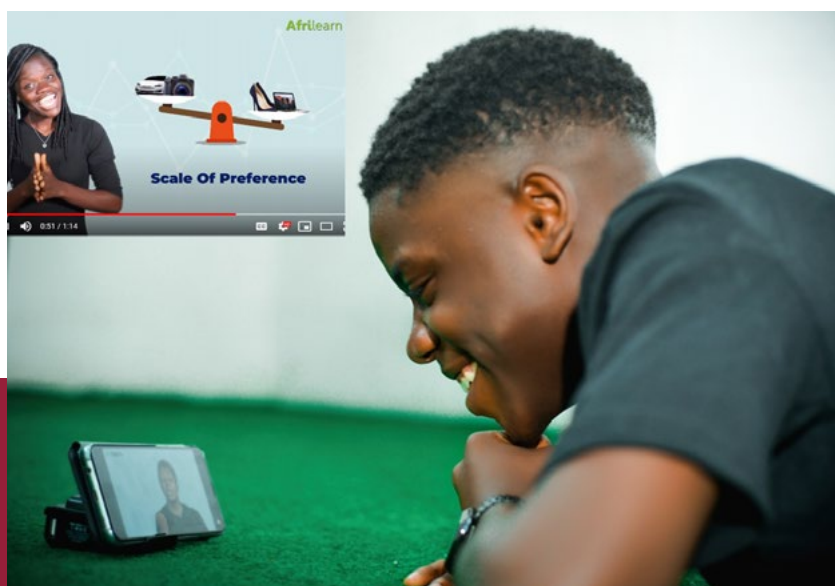
Impact ou succès

En riposte à la pandémie de COVID-19 et à la fermeture des écoles à travers le Nigéria, Afrilearn a lancé le 5 avril 2020 son MVP - ClassNotes.ng, une plateforme d'apprentissage

électronique innovante qui fournit un contenu complet d'enseignement secondaire en ligne. Dès le premier mois, la plateforme a enregistré 237 601 visites. Jusqu'à présent, plus de 9 306 utilisateurs inscrits ont amélioré de 87 % leurs résultats d'apprentissage grâce à notre plateforme attrayante, avec des réactions très positives et une couverture médiatique nationale <https://bit.ly/3cx5VWx> & <https://bit.ly/2MtKBXh>. ClassNotes.ng a depuis été classée première plateforme d'apprentissage en ligne de base au Nigéria, permettant à des milliers de jeunes Africains de se prendre en charge quotidiennement. Plus de 95 % des apprenants, enseignants, parents et écoles qui ont utilisé ClassNotes.ng estiment qu'il s'agit d'une ressource très efficace.

Durabilité

Une fois que nous aurons pénétré le marché nigérian grâce à des partenariats stratégiques avec des écoles et des agences gouvernementales, des abonnements de masse, la monétisation de l'API de contenu, la vente de dongles et un marketing intégré, nous visons à reproduire Afrilearn dans tous les pays d'Afrique de l'Ouest. Pour le marché ouest-africain, qui compte plus de 300 millions d'élèves du secondaire, Afrilearn a un plan directeur visant à conquérir d'ici à 5 ans 5 % (15 millions d'utilisateurs) de ce public grâce à son expérience d'apprentissage immersive et très appréciée. Le marché mondial des technologies de l'information devrait atteindre 404 milliards de dollars d'ici à 2025 et Afrilearn est bien placé pour être le principal catalyseur de cette croissance en Afrique de l'Ouest. Par conséquent, un investissement dans Afrilearn est un investissement dans l'avenir de l'Afrique. Pour plus d'informations, veuillez consulter le site : myafrilearn.com.



Contact :

Afrilearn International Limited
isaacseyi@gmail.com

Lien vers le projet :

<https://myafrilearn.com>

Ileemore

Plateforme d'apprentissage en ligne pour les élèves et les enseignants de l'enseignement secondaire.

Pays de mise en œuvre : Nigéria, Sierra Leone, Libéria, Ghana

Organisation : Proton Precious World

Problème auquel l'innovation répond

88 % des élèves des écoles d'Afrique subsaharienne ne satisfont pas aux exigences de base en matière de calcul et d'alphabétisation¹. Par exemple, au Nigéria, d'après les statistiques publiées par le JAMB (Joint Admission Matriculation Board) et le WAEC (West Africa Examination Council), près d'un million d'élèves du secondaire échouent chaque année à au moins un des examens de matriculation nécessaires pour être admis dans des établissements d'enseignement supérieur.

Comment fonctionne l'innovation

Nous avons développé une plateforme d'apprentissage en ligne, www.ileemore.com, qui permet aux enseignants d'analyser les forces et les faiblesses de leurs élèves afin d'améliorer les résultats d'apprentissage, d'intervenir en temps réel sur les lacunes d'apprentissage des élèves, de fournir un retour d'information instantané et un enseignement personnalisé.

Notre plateforme permet aux étudiants de passer des tests sur des examens de certificat avec des questions passées sur les sujets proposés à l'école. Nous présentons les réponses de manière compréhensible, conversationnelle et interactive, à l'aide de diagrammes et d'animations. Les étudiants peuvent passer des tests basés sur des sujets, obtenir un retour formatif et apprendre de manière adaptative. Les étudiants peuvent également poser leurs propres questions et obtenir des réponses de qualité de la part de nos professeurs particuliers.

Sur la base de ces engagements, nous générons des rapports sur les forces et les faiblesses des élèves dans chaque matière et leur fournissons des conseils personnalisés pour faciliter leur apprentissage. Les enseignants (et les parents) reçoivent également ces rapports sur chaque élève afin de les aider dans une démarche personnalisée. Par exemple, un enseignant peut connaître le sous-thème spécifique dans lequel un élève n'a pas de bons résultats avant de passer un examen de matriculation.

Nous adoptons le concept d'ingénierie de l'apprentissage pour développer notre contenu et le diffuser.

¹ <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-en-2017.pdf>

Impact ou succès

Nous avons lancé l'opération en 2018 en recrutant 500 étudiants nigériens qui ont passé l'examen unifié d'admission à l'université en 2018 et ont enregistré un taux de réussite de 90 %.

À ce jour, nous avons touché plus de 1 000 élèves dans les cinq pays anglophones d'Afrique de l'Ouest (Nigéria, Ghana, Gambie, Sierra Leone et Libéria), formé trois partenariats scolaires et cinquante autres sont en cours de préparation.

Durabilité

Les similitudes entre les programmes scolaires des cinq pays anglophones d'Afrique de l'Ouest nous ont permis d'atteindre cinq pays simultanément. Au cours des deux prochaines années, nous développerons du contenu pour l'école secondaire de premier cycle et, éventuellement, pour l'ensemble de la maternelle à la 12^e année.

Nous disposons d'une version en ligne et d'une version hors ligne de notre plateforme d'apprentissage en ligne régulièrement mises à jour. Cela nous aidera à développer et à déployer notre plateforme dans les communautés mal desservies d'Afrique subsaharienne.



Contact :
Proton Precious World
isolaprecious@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://ileemore.com/aboutus.php>

Projet BARKA

Projet de soutien éducatif en situation d'urgence par les nouvelles technologies de l'information et de la communication

Pays de mise en œuvre : Burkina Faso

Organisation : KAFYKA SARL

Problème auquel l'innovation répond

BARKA est un projet innovant qui permet non seulement d'améliorer l'efficacité et l'efficience du système éducatif, mais aussi d'assurer la poursuite des enseignements/apprentissages à tout moment même en période de crise ou d'interruption involontaire. Ainsi, malgré les périodes « mortes » au cours de l'année scolaire, tous les élèves peuvent quotidiennement se former et se présenter aux différents examens.

Ce projet regroupe cinq volets à travers une seule plateforme accessible sur téléphone portable, tablette, ou ordinateur, accessible sur: <https://barkabf.com/> et une application de suivi scolaire disponible sur Play Store: « BARKA ».

Comment fonctionne l'innovation

Notre innovation est unique en Afrique parce qu'elle permet d'interconnecter tous les établissements scolaires d'un même pays sur une seule plateforme web accessible à tous les élèves peu importe leur localité même étant à la maison pour leur permettre d'avoir accès aux exercices, aux sujets de devoir et aux cours de leurs établissements ou d'autres établissements. En plus, sur la même plateforme les établissements ont la possibilité de donner des cours en ligne et permettre aux élèves de discuter sur un forum par des accès personnalisés pour garantir la sécurité des données. Notre technologie donne la possibilité aux parents d'élèves de s'informer en temps réel sur la vie scolaire de leur enfant (les informations urgentes, le programme des devoirs, des absences, les notes...) par

SMS pour ceux qui n'ont pas de smartphone ou à travers notre application « Barka » qu'ils peuvent télécharger sur Play Store ou encore en ligne sur notre site, le tout grâce à une application installée sur une tablette mise à la disposition des établissements pour l'envoi des informations. Aussi les choix des professeurs à domicile peuvent se faire en ligne sur notre plateforme. En résumé, notre système est composé d'une plateforme web administrateur ; une application mobile pour les établissements ; une application mobile pour les parents d'élèves ; un site internet pour les élèves et les parents www.barkabf.com et aussi une assistance virtuelle à travers notre chatbot WhatsApp accessible sur +226 54 93 60 60.

Impact ou succès

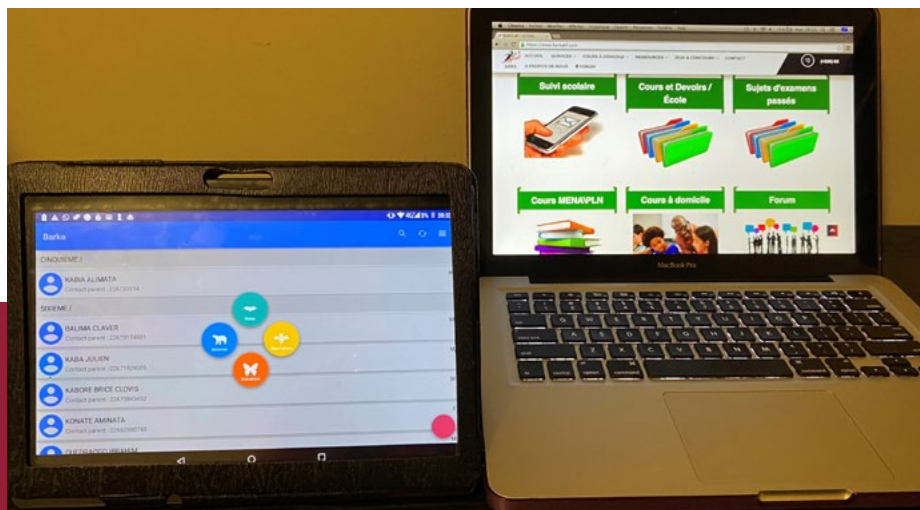
Une meilleure qualité du système éducatif en vigueur au Burkina Faso, avec une hausse du taux de réussite aux différents examens et une bonne utilisation des TIC orientée vers le domaine éducatif, tout cela grâce aux facilités qu'offre Barka.

Durabilité

Le projet sera mis en œuvre par KAFYKA en partenariat avec le Ministère de l'Éducation à travers un appui technique et aussi un financement que nous pensions obtenir grâce à l'Union africaine. Le Ministère effectuera un suivi de la mise en œuvre des activités pour favoriser une meilleure atteinte des résultats. Nous ambitionnons atteindre d'autres pays pour un élargissement international.

Contact :
KAFYKA SARL
kabore_clovis@yahoo.fr

Lien vers le projet :
<https://barkabf.com>



Schoolinka

Une plateforme d'apprentissage en ligne dédiée uniquement au développement professionnel des enseignants en Afrique.

Pays de mise en œuvre : Nigéria, Ghana, Kenya, Ouganda

Organisation : Schoolinka NG

Problème auquel l'innovation répond

Selon un rapport statistique de l'UNESCO de 2019, 1 enseignant sur 3 en Afrique manque de formation. Il est admis qu'une éducation de qualité commence par des enseignants qualifiés qui dispensent de bons cours afin que les élèves puissent apprendre. Nous avons mené une recherche approfondie pour comprendre pourquoi les enseignants ne participent pas aux formations, et nous avons découvert que les principales raisons sont l'inaccessibilité, le caractère inabordable et le manque d'incitations. Pour résoudre ce problème, nous avons créé une plateforme d'apprentissage en ligne qui permet aux enseignants d'accéder au développement professionnel. Cela signifie qu'ils peuvent recevoir une formation dans le confort de leur foyer pour deux dollars.

Comment fonctionne l'innovation

Schoolinka est une entreprise sociale EdTech qui crée un écosystème de personnel enseignant hautement qualifié pour les écoles en Afrique. Grâce à un modèle d'apprentissage alimenté par des éducateurs expérimentés et compétents, Schoolinka conçoit des opportunités de développement professionnel passionnantes pour les enseignants et les propose par le biais d'ateliers en personne, de cours en ligne dirigés par un instructeur et d'une plateforme d'apprentissage en ligne (<https://schoolinka.com>) gratuitement ou à un prix très abordable.

Avec ce modèle d'apprentissage, nous mettons le pouvoir d'accéder au développement professionnel entre les mains des enseignants en le rendant abordable et facile. En outre, nous aidons d'autres organismes de formation des enseignants à

accroître leur portée et à gagner plus d'argent, car ils peuvent désormais créer du contenu de qualité pour la formation des enseignants et l'héberger gratuitement sur notre plateforme d'apprentissage en ligne.

Impact ou succès

Nous avons formé plus de 2 000 enseignants au Nigéria, au Ghana, au Kenya et en Ouganda dans nos classes physiques, nos classes en ligne dirigées par un instructeur et nos cours en ligne. Ce travail est mené par plus de 100 instructeurs de cours répartis dans toute l'Afrique.

Durabilité

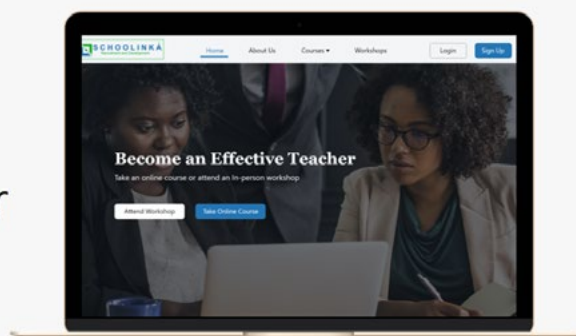
Notre plan de durabilité est intégré dans le succès de notre technologie d'apprentissage. Nous nous attendons à une croissance beaucoup plus importante, car les enseignants commencent à accéder à notre plateforme d'apprentissage en ligne (<https://schoolinka.com>) où ils peuvent suivre des cours en ligne qui les aideront à devenir des enseignants très efficaces.

Grâce à ce modèle, nous pouvons créer des cours une seule fois et continuer à générer des revenus à partir de ces cours tant qu'ils sont pertinents. Le coût de production est donc faible et n'est encouru qu'une seule fois au départ, tandis que nous conservons un énorme potentiel de gains compte tenu de la taille de notre marché potentiel et de la facilité d'accès de notre produit.

Contact :
Schoolinka NG
 koluwaseun30@gmail.com

Lien vers le projet :
<https://schoolinka.com>

Online
 Learning
 Platform for
 Teachers...



DigiLearns

Solution zéro-technologie pour l'apprentissage en ligne et l'accès à l'information par SMS/USSD sur les téléphones à fonctions de base.

Pays de mise en œuvre : Nigéria

Organisation : Aid for Rural Education Access Initiative (AREAi)

Problème auquel l'innovation répond

Selon l'UNESCO, environ 826 millions d'apprenants, dont 89 % en Afrique subsaharienne, n'ont pas accès à un ordinateur familial et 706 millions n'ont pas accès à l'internet à la maison. De même, en Afrique, deux étudiants sur trois ne bénéficient pas d'expériences d'apprentissage de qualité parce qu'ils n'ont pas les moyens d'acheter des manuels scolaires, n'ont pas accès à l'internet et ne possèdent pas de smartphones. Le coût des données, l'accès aux smartphones et la connectivité à l'internet continuent de creuser les inégalités éducatives et sociales pour les enfants défavorisés issus de familles à faibles revenus et de contextes de faible connectivité, qui sont limités de manière conjoncturelle dans leur accès à des opportunités éducatives de qualité.

Comment fonctionne l'innovation

DigiLearns est une solution d'apprentissage hors ligne qui permet aux apprenants d'accéder à un contenu de haute qualité, approuvé par le gouvernement et adapté au contexte, sous la forme de manuels et de matériel de révision, de quiz et de mini-leçons par SMS et USSD sur des téléphones mobiles de base qui ne nécessitent pas de connexion à internet. Nous tirons parti de l'omniprésence de l'accès aux technologies personnelles, telles que les appareils mobiles portables, et augmentons la pénétration de la téléphonie mobile, même dans les environnements aux ressources limitées. Le caractère innovant de DigiLearns en tant que solution, conçue pour démocratiser l'accès équitable aux ressources d'apprentissage hors ligne, est lié à son énorme potentiel de permettre un apprentissage virtuel à distance, personnalisé et de qualité via des canaux et des outils extrêmement abordables, facilement disponibles et aisément accessibles. Les étudiants ou les apprenants peuvent également poser des questions aux enseignants, effectuer des recherches sur l'internet hors ligne, recevoir des questions d'évaluation – à choix multiples ou ouvertes – par texte, et obtenir un retour sur leurs réponses, qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Les données relatives aux progrès scolaires d'un élève sont sauvegardées dans le compte web de l'élève et intégrées dans un rapport, ce qui

permet aux écoles et aux parents d'accéder à des données significatives et à des conseils pour aider leurs élèves. Les enseignants peuvent assigner des devoirs à leurs élèves par SMS et recevoir des conseils pour la classe et l'administration afin de les aider à gérer leurs classes et leurs écoles plus efficacement par le biais de messages texte. Pour y accéder, vous devez tous composer *3549# sur n'importe quel téléphone mobile de base ou envoyer LEARN au même code.

Impact ou succès

Bien que son lancement ait été une réponse directe aux perturbations de l'apprentissage dues à la pandémie de COVID-19, DigiLearns est actuellement utilisé par plus de 2 000 apprenants à travers le Nigéria en l'espace de 3 mois. Grâce au soutien financier du Queens Commonwealth Trust, de One Young World et de Global Changemakers Switzerland, nous offrons une expérience d'apprentissage personnalisée, un soutien pédagogique individualisé, une évaluation et un retour d'information sur mesure, ainsi qu'un accès à des questions d'entraînement et à du matériel de révision pour les examens continentaux et nationaux tels que WASSCE, NECO, UTME et POST UTME.

Reproduction et durabilité

L'utilisation généralisée de DigiLearns et son potentiel d'expansion exponentielle dans tout le pays peuvent être rendus possibles par un partenariat avec les opérateurs de réseaux mobiles. Le coût actuel de l'abonnement peut être réduit grâce à des formules d'apprentissage subventionnées offrant la possibilité d'une étude illimitée sur une période donnée. Au fil du temps, DigiLearns évoluera vers une application web, mais conservera toutefois le modèle d'abonnement. Il comprendra des contenus interactifs et multimédias, tels que des contenus audio et vidéo, des feuilles de travail électroniques et des jeux, et intégrera également l'utilisation de technologies d'assistance, telles que la synthèse vocale, afin de répondre aux besoins spécifiques des apprenants ayant des difficultés d'apprentissage.

Contact :
Aid for Rural Education Access Initiative (AREAi)
 lanre@areai4africa.org



Teseem - Early Education Interactive learning for African Kids

Applications interactives d'éducation précoce dans les langues et contextes africains

Pays de mise en œuvre : Nigéria, Ghana, Kenya, Côte d'Ivoire

Organisation : Zenafri

Problème auquel l'innovation répond

Les chercheurs ont montré que de nombreux enfants en Afrique ne parlent pas la langue véhiculaire de leur pays (généralement l'anglais, le français, le portugais ou l'arabe) comme première langue. Cependant, on attend de ces mêmes enfants qu'ils apprennent dans ces langues. Cela crée un problème unique, rendant l'assimilation de ce qui est enseigné plus difficile et prolongeant généralement le temps d'apprentissage. Selon l'UNESCO, la meilleure façon d'éduquer les enfants est de le faire dans leur langue maternelle ou dans un contexte qu'ils comprennent.

Comment fonctionne l'innovation

Teseem-First Words est une application primée qui apprend aux tout-petits leurs premiers mots dans des langues africaines traditionnelles comme le haoussa, l'igbo, le yoruba et le swahili, ce qui facilite leur apprentissage parce qu'il se fait dans leur langue maternelle avant qu'ils ne commencent à étudier en anglais ou en français.

Il enseigne des mots fondamentaux tels que les objets de base, les couleurs, les chiffres et bien d'autres choses encore, à l'aide d'animations et de jeux interactifs attrayants. Il réduit considérablement la difficulté que rencontrent les jeunes enfants lorsqu'ils entrent à l'école pour la première fois et qu'ils sont soudainement confrontés à l'apprentissage dans une langue différente de celle qu'ils parlent à la maison. Notre application permet de faciliter cette transition.

Impact ou succès

Nos applications ont directement amélioré les résultats d'apprentissage de plus de 200 000 enfants en Afrique, dont 2 000 utilisent les applications quotidiennement. Les enfants âgés de 2 à 4 ans apprennent les mots de base 40 % plus vite en moyenne lorsque nos applications sont utilisées en plus de l'apprentissage traditionnel en classe.

Nous avons également lancé récemment Sade's Stories (une série de dessins animés éducatifs basés sur des contes populaires africains), qui sera distribuée en ligne et sur les chaînes de télévision terrestres. (https://youtu.be/FMuS_JcGwg4).

Nos solutions permettent d'améliorer l'apprentissage des jeunes enfants, tant en Afrique qu'en dehors du continent. L'impact est d'autant plus grand qu'il a été démontré qu'au fil du temps, un accès plus rapide et plus facile à une éducation de qualité a une influence directe et positive sur les économies nationales.

Durabilité

En tant qu'entreprise « mobile first », nous sommes en mesure de distribuer nos applications dans le monde entier aisément, ce qui nous permet d'évoluer rapidement en tenant compte de toute localisation nécessaire.

Comme mentionné ci-dessus, nous avons également développé une série de dessins animés qui devrait générer des revenus supplémentaires tout en augmentant rapidement notre impact.

En réponse à l'impact de COVID-19, nous développons également koyamu.com, une plateforme éducative multimédia pour les enfants africains qui contiendra une variété de contenus allant des livres électroniques interactifs, des livres audio à des vidéos et des jeux. Tous ces éléments sont destinés à fournir des ressources éducatives aux primo-apprenants.

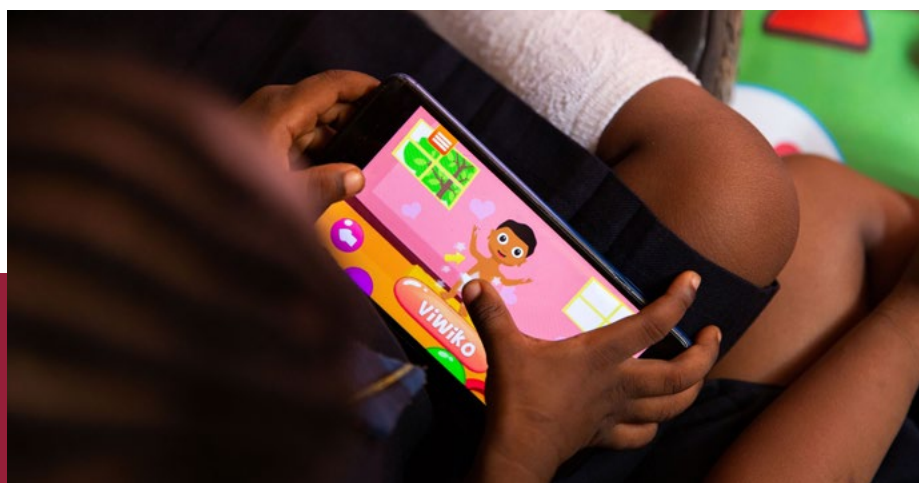
Contact :

Zenafri

liz@zenafri.com

Lien vers le projet :

<http://zenafri.com>



ICT SCHOOLPLUS INNOVATION

ICT Schoolplus- transformer le système éducatif nigérian en utilisant le développement de l'information, de la communication et de la technologie.

Pays de mise en œuvre : Nigéria

Organisation : Megatronic Network Solutions LTD

Problème auquel l'innovation répond

Connectivité des écoles, retard dans le paiement des frais de scolarité, accès limité aux données et aux rapports, admission des élèves nécessitant beaucoup de travail, horaire manuel, retard dans la génération de l'identification des élèves, irrégularité dans la fréquentation des élèves, génération de rapports manuels et évaluation des écoles, gestion des cours et des matières prolétaires, administration des écoles.

Comment fonctionne l'innovation

School++ Innovation fonctionne comme un système d'automatisation mobile éducatif en ligne, intégré et basé sur le cloud, qui connecte les écoles, les parents, les enseignants et les apprenants aux technologies modernes. Les parents paient les frais de scolarité de leurs enfants partout où il y a l'internet et suivent les résultats de leurs enfants. Cette solution permet aux apprenants d'apprendre efficacement, de se coordonner avec leurs instructeurs et d'améliorer les installations d'apprentissage en ligne. L'application permet aux éducateurs de télécharger les résultats, de créer la carte d'identité des apprenants, de télécharger les horaires et de gérer la présence des élèves. School++ contribue à améliorer la qualité de l'éducation en renforçant le processus d'enseignement et d'apprentissage, ce qui permet d'obtenir de meilleures performances et d'accroître le niveau d'éducation en Afrique.

Impact/Succès de l'innovation.

School++ a apporté des effets d'application instantanés et actualisés à de nombreux apprenants des écoles du Nigéria. Nous avons 4 789 apprenants sur la plateforme et 75% des apprenants ont réussi lorsque les résultats du WASC ont été publiés en septembre 2020. Trois établissements d'enseignement supérieur au Nigéria utilisent les fonctions de paiement de l'application. School++ a été adopté par les directeurs de collège pour être utilisé dans les écoles. L'application renforce les connaissances des élèves, accroît leur collaboration et réduit les écarts de résultats. Elle réduit la charge de travail des enseignants, améliore leurs connaissances, permet aux écoles d'économiser de l'argent et fournit des données précises à l'école. L'application améliore également les processus scolaires, l'engagement des parents et le bien-être des enseignants.

Contact :

MEGATRONIC NETWORK SOLUTIONS LTD

mega2018.nigeria@gmail.com

Lien vers le projet :

<https://megatronicsolutions.com>

Durabilité

School++ est supportable et viable. Le projet innovant répondra aux besoins des utilisateurs actuels sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs. Il repose sur trois piliers principaux : économique, environnemental et social. Ces trois piliers sont désignés de manière informelle par les termes « personnes, planète et profits ». Cela signifie que tant qu'il y a des gens, la planète et School++ seront maintenues pour la rentabilité. Nous facturons nos utilisateurs (apprenants) sur une base annuelle pour l'utilisation de la mise en œuvre complète de notre application. Nous introduisons gratuitement le programme d'informatique de Google et la formation au codage scratch dans toutes les écoles de notre communauté, ce qui constitue l'une des bases de la popularité de notre produit School++, de son acceptabilité et de son parrainage.



TRAINING ON HOW PUPILS CAN INTERACT WITH SCHOOL++ STUDENT FEATURES WHILE AT HOME.

VoltSchool: A Digital Learning Platform for Africa

VoltSchool soutient l'apprentissage ouvert et continu pour une large catégorie d'élèves du secondaire en Afrique.

Pays de mise en œuvre : Ghana, Nigéria, Libéria, Sierra Leone, Gambie, Soudan du Sud, Ouganda

Organisation : Vilsquare

Problème auquel l'innovation répond

La pénurie d'écoles par rapport à la population, le nombre insuffisant d'enseignants spécialisés et le coût du matériel d'enseignement et d'apprentissage sont des problèmes qui affectent l'enseignement secondaire en Afrique. Dans les zones rurales, il est plus probable que les filles soient privées d'éducation en raison des besoins économiques et des barrières culturelles. La pandémie de COVID-19 et les problèmes qui se sont posés dans le secteur de l'éducation ont mis en évidence la nécessité de repenser la manière dont l'apprentissage est dispensé et accessible. On ne saurait donc trop insister sur la possibilité de tirer davantage parti des solutions technologiques en complétant les méthodes traditionnelles d'apprentissage en face à face par un apprentissage en ligne/virtuel.

Comment fonctionne l'innovation

VoltSchool propose un apprentissage numérique de haute qualité aux élèves du secondaire en Afrique. Hébergé à l'adresse <https://voltschool.com>, il prend en charge l'apprentissage asynchrone et offre une plateforme inclusive aux apprenants, en particulier aux filles et aux autres personnes vulnérables, qui peuvent ainsi étudier à leur propre rythme et à leur convenance. VoltSchool est compatible avec les technologies informatiques d'assistance pour les apprenants malvoyants et malentendants. L'application est accessible sur les appareils numériques de toutes tailles d'écran et sur les réseaux mobiles avec une connectivité minimale de 2G. Le matériel d'apprentissage est léger, ce qui rend son utilisation abordable. Un laboratoire scientifique virtuel intégré permet aux apprenants de simuler des expériences. La fonction « chat » favorise les échanges sociaux, contribuant à renforcer le sentiment d'unité et d'unicité entre les Africains dans un espace sûr et neutre. Saisie et analyse des données de backend : déterminer les tendances, identifier les lacunes et contribuer à proposer des solutions aux problèmes d'enseignement et d'apprentissage sur la plateforme.

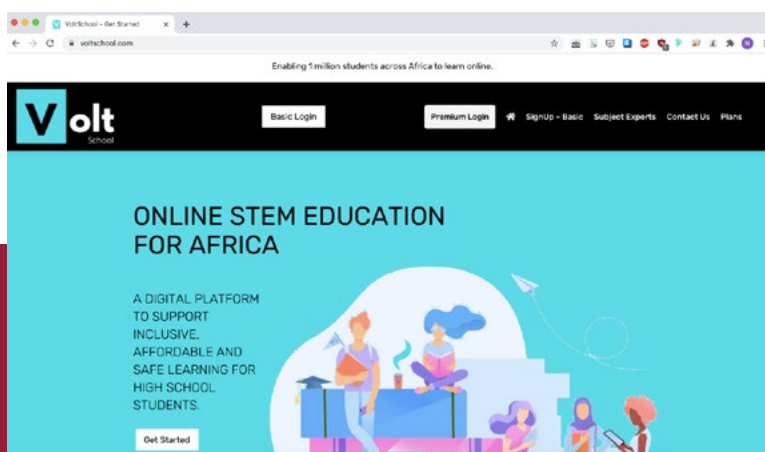
Impact ou succès

VoltSchool a été lancée en juin 2020, au plus fort du confinement lié au COVID-19 ; aucun résultat de niveau d'impact n'a donc été reçu. Toutefois, à la fin du mois de novembre 2020 :

- Plus de 5 000 apprenants de 12 pays africains inscrits sur la plateforme, avec un taux d'achèvement moyen de 85% par sujet enregistré.
- Les étudiants plus âgés (plus de 19 ans) utilisent la plateforme pour se préparer aux examens de fin d'études privées (GCE).
- L'application a été adoptée par la Ligue des Imams du Libéria pour être utilisée dans les écoles coraniques.
- Les ONG du Sud-Soudan et de l'Ouganda utilisent les ressources de VoltSchool pour soutenir leur enseignement hors ligne, respectivement dans les zones rurales et dans certaines parties de la communauté des réfugiés.
- VoltSchool s'est associé à l'université Obafemi Awolowo d'Ile-Ife et à l'Université fédérale d'agriculture d'Abeokuta pour déployer des laboratoires scientifiques virtuels.

Durabilité

VoltSchool propose actuellement deux formules : la formule de base gratuite et la formule premium sur abonnement. Le projet donnera la priorité à l'acquisition d'utilisateurs et explorera les partenariats et les collaborations avec les parties prenantes du secteur de l'éducation. Cela permettra d'assurer que la pénétration rurale s'approfondisse et que VoltSchool continue à apporter de la valeur à tous les utilisateurs, tout en ne faisant aucun mal et en améliorant les moyens de subsistance de ses bénéficiaires.



Contact :
Vilsquare
 obialunanma@vilsquare.org

Lien vers le projet :
<https://voltschool.com>

Slum2School Virtual Learning Classroom

Une salle de classe virtuelle de pointe qui connecte et permet la collaboration entre les apprenants à distance à l'aide d'un système de gestion d'apprentissage innovant.

Pays de mise en œuvre : Nigéria

Organisation : Slum2School Africa

Problème auquel l'innovation répond

Cette innovation utilise la technologie numérique pour permettre aux apprenants d'accéder à un apprentissage ininterrompu lorsque les écoles sont physiquement fermées en raison de pandémies comme le COVID-19 et d'obstacles liés à la distance. La pandémie de COVID-19 a déconnecté des millions d'enfants et de jeunes de l'éducation à travers l'Afrique, mais avec la classe d'apprentissage virtuelle, les défis causés par la distance, le manque de socialisation, la communication limitée, la mauvaise gestion de l'apprentissage et l'engagement seront limités et finalement éliminés.

Comment fonctionne l'innovation

La classe virtuelle de Slum2School est la première du genre en Afrique. Il s'agit d'une classe numérique interactive qui peut accueillir des centaines ou des milliers d'apprenants en même temps dans des cours en direct. Grâce à un système de gestion de l'apprentissage virtuel personnalisé, un enseignant est physiquement présent et organise des cours qui touchent les apprenants où qu'ils se trouvent. Les apprenants peuvent s'inscrire en utilisant n'importe quel appareil numérique disponible pour recevoir des cours en direct à distance et peuvent également accéder au contenu pré-chargé hors ligne lorsqu'il n'y a pas de connexion internet. Les apprenants sont affichés sur de grands écrans, ce qui permet à l'enseignant de surveiller de près les apprenants et d'interagir directement avec eux, comme dans une salle de classe physique. Ces interactions en face à face sont une force unique de notre solution et l'engagement synchrone de l'apprentissage les maintient motivés et renforce les compétences essentielles du 21^e siècle telles que la communication, la pensée critique et la collaboration.

La classe virtuelle crée une expérience d'apprentissage collaborative, et l'enseignant peut utiliser un tableau blanc interactif, diffuser des sondages, contrôler les présences et renforcer le processus d'enseignement.

Impact ou succès

L'innovation a été testée dans 10 communautés de Lagos, au Nigéria, où 1 050 apprenants de différents niveaux d'apprentissage (débutants, intermédiaires et avancés) ont appris virtuellement pendant la pandémie de COVID-19 grâce à la solution.

Les résultats d'apprentissage enregistrés sont une moyenne de 68,4% en calcul, en alphabétisation et en habitudes sociales dans les 4 mois. Cependant, une augmentation de 78% de l'intérêt pour l'apprentissage et des compétences numériques a été enregistrée après 3 mois. Un bénéficiaire, un garçon de 15 ans originaire d'une communauté appelée Makoko, a créé un « dispositif d'alarme de distanciation sociale » en utilisant les connaissances acquises dans le cadre de son module technologique et ses recherches personnelles. Cela a été facilité par son accès à l'appareil numérique et le soutien fourni par le programme.

En outre, les étudiants sont capables de communiquer plus efficacement et avec plus d'assurance, de détecter et de signaler les cas d'abus dans les communautés. En outre, notre innovation a permis d'accéder à des sessions de mentorat virtuel qui ont mis les apprenants en contact avec des experts du secteur et des célébrités du monde entier.

Durabilité

Nous développons des contenus sur mesure, des dispositifs d'apprentissage abordables et un système de gestion d'apprentissage virtuel (SGAV) plus performant, en adoptant nos contenus exclusifs adaptés aux particularités africaines. Ce système sera très convoité sur tout le continent et servira de substitut à Zoom, Microsoft Teams, etc. Nous fournirons ce système d'apprentissage aux écoles et à diverses institutions. Une classe virtuelle permet de connecter de 50 à 3 000 apprenants à l'heure actuelle. Nous prévoyons d'embarquer 10 000 enfants dans les communautés africaines à court terme et d'atteindre un million d'enfants d'ici à 2025.



Contact :

Slum2School Africa

otto.orondaam@slum2school.org

Lien vers le projet :

<https://slum2school.org>

E-SOUKLOU

Plateforme web qui permet aux apprenants de construire un projet d'orientation, avoir des compétences et les valoriser

Pays de mise en œuvre : Côte d'Ivoire

Organisation : YOB Technologies

Problèmes auxquels l'innovation répond

Premièrement, le fossé entre le choix des jeunes en matière de formation et le marché du travail faute de bons conseils en orientation scolaire et professionnelle. Deuxièmement, le manque de compétences pratiques des jeunes pour s'adapter au marché de l'emploi.

Comment fonctionne l'innovation

E-Souklou propose d'abord aux apprenants de faire un bilan d'orientation en ligne afin de connaître leur profil métier. Ensuite, en fonction de leur profil et de leur choix, nous leur proposons d'acquérir des compétences fondamentales à travers des courtes vidéos pratiques produites par notre appareil 3D. Enfin, nous offrons une lucarne aux utilisateurs afin qu'ils fassent connaître leurs compétences auprès des entreprises et des particuliers qui recherchent leur profil.

Impact ou succès

Après une phase pilote réussie sous la houlette d'incubateurs reconnus (CEPICI-FJN), nous avons déployé nos solutions dans trois établissements scolaires du nord de la Côte d'Ivoire où plus de quinze mille (15 000) apprenants bénéficient de nos services. Notre plateforme web est venue pallier l'insuffisance des conseillers d'orientation dans notre pays. Pendant ces vacances, 13 000 élèves et étudiants ont bénéficié de conseils en orientation à distance, des centaines ont fait des

bilans d'orientation en ligne. Des chiffres qui n'auraient pas été possibles d'obtenir en présentiel. Toute ceci démontre tout le succès qu'a notre service d'orientation auprès des élèves et parents d'élèves.

Par ailleurs, l'utilisation de l'appareil a réduit de 40% les photocopies en milieu scolaire. Car, avec l'appareil, on n'a plus besoin de faire plusieurs photocopies pour présenter un objet technique à toute une classe.

Durabilité

Nous allons développer notre impact en nous déployant sur de nouveaux territoires et en touchant de nouveaux clients en Côte d'Ivoire. C'est pour cela que nous travaillons à engager activement les acteurs du système éducatif dans la mise en œuvre de notre solution. Ainsi, chaque acteur est garant de la pérennité de nos services. Nous allons maximiser notre impact de trois manières :

1. Augmenter l'impact sur les bénéficiaires actuels = diversifier
2. Augmenter le nombre de bénéficiaires sur le territoire = densifier
3. Augmenter le nombre de territoires couverts = reproduire

Nous allons réaliser ces objectifs nous-mêmes ou en alliance avec d'autres acteurs de gestion.

Contact :
YOB Technologies
raymondyeboue@gmail.com

E-SOUKLOU
Orienter - Former - Valoriser par le numérique

Orientation

Formation pratique à distance

BIEN VALORISER SES
COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

(+225) 0807-3461
 raymondyeboue@gmail.com

iEduk

iEduk est une plateforme d'apprentissage par SMS permettant aux apprenants d'accéder à un contenu éducatif de qualité (résumés des leçons + quiz)

Country of Implementation: Kenya, Côte d'Ivoire, Ghana

Organisation: Eneza Education CIV

Problème auquel répond l'innovation

Eneza Education vise à remédier à l'insuffisance des systèmes d'enseignement classiques. L'accès à une éducation de qualité dans des environnements modestes se heurte à d'importants obstacles : les frais scolaires représentent près d'un quart des revenus d'une famille pauvre en Afrique subsaharienne. Plus de la moitié des enfants non scolarisés se trouvent donc en Afrique subsaharienne ; l'impossibilité pour les infrastructures éducatives conventionnelles (écoles, universités...) de répondre de manière satisfaisante aux besoins des apprenants ; et la pénurie de documents scolaires dans les ménages des régions pauvres. Eneza Education, en utilisant des plateformes d'apprentissage par SMS, facilite l'accès des élèves et des parents à l'éducation, à des prix abordables et partout.

Fonctionnement de l'innovation

iEduk est une plateforme d'apprentissage virtuel (accessible sur tous les terminaux mobiles capables de recevoir une carte SIM, en envoyant Edu à 98051), qui permet l'accès des apprenants à un contenu éducatif de qualité et à des commentaires individualisés, directement sur leur téléphone portable (par SMS) via un abonnement à 0,10 USD/jour. Elle comprend des résumés de leçons et des exercices tirés du programme national. Les utilisateurs envoient par SMS un mot clé (iEduk ou Edu) vers un shortcode (98051) et accèdent à l'ensemble du contenu et des exercices.

Le service actuel concerne les élèves du CM1 (5^e) à la 3^e (10^e) pour toutes les matières principales (**primaire** : français ; mathématiques ; sciences et technologie ; histoire-géographie ; EDHC ; **secondaire** : français ; anglais ; mathématiques ; sciences de la Terre et sciences de la vie ; physique - chimie ; EDHC ; histoire-géographie).

Impact ou succès

Eneza Education compte plus de 500 000 utilisateurs en Côte d'Ivoire ; **plus de 800 quiz sur la plateforme; 27 839 élèves qui ont préparé leur examen avec iEduk en cette période de crise de COVID-19.** Aujourd'hui, la plupart de nos clients viennent des zones rurales (335 538), qui sont la partie du pays où l'éducation est le plus nécessaire. 90 % des familles africaines possèdent ou utilisent au moins un téléphone cellulaire 1G ou 2G à la maison, et l'accès à la plateforme les aidera à réduire l'énorme coût des documents éducatifs et à pallier à la pénurie de documents scolaires dans les ménages des zones pauvres.

Étant donné qu'une famille peut, avec 0,10 USD par jour ou 2 USD par mois seulement, accéder sans limite à l'ensemble du contenu national dans chaque matière, et que les apprenants peuvent changer de niveau de classe, un ou plusieurs utilisateurs peuvent utiliser un seul pass.

Viabilité

Eneza Education est capable de toucher beaucoup de personnes (plus de 10 millions élèves et leur famille d'ici la fin du projet; soit une population de plus de 50 millions de personnes susceptible d'être touchées) dans les pays d'Afrique de l'Ouest, en particulier dans les pays francophones, puisque nous avons la même situation en ce qui concerne l'éducation, et que nos contenus sont assez semblables, sauf en ce qui concerne l'histoire-géographie et les sciences, où nous avons beaucoup de différences.

De plus, le service iEduk peut être adapté selon les besoins pour accueillir différents types de contenus : contenu professionnel (agriculture; gestion de projet, comptabilité, etc.) ou contenu spécifique.

Contact:

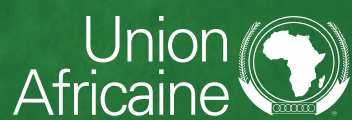
Eneza Education CIV

charles@enezaeducation.com

Lien vers le projet :

<https://enezaeducation.com>





**Département de l'éducation, de la science,
de la technologie et de l'innovation**

Commission de l'Union africaine
B.P. 3243, rue Roosevelt
W21K19, Addis Abeba, Ethiopie
Tél : +251 (0) 11 551 77 00
Fax : +251 (0) 11 551 78 44

www.au.int