



Organisation
internationale
du Travail



RÉPUBLIQUE DU SÉNÉGAL
UN PEUPLE - UN BUT - UNE FOI
Ministère de la Formation
Professionnelle, de l'Apprentissage
et de l'Insertion (MFPAD)

► Développement des compétences de base pour la vie et le travail dans la formation professionnelle

Le cas du Sénégal



Norad



Global Programme
on Skills and
Lifelong Learning

Copyright © Organisation internationale du Travail 2022.
Première édition 2022

Les publications de l'Organisation internationale du Travail (OIT) jouissent de la protection du droit d'auteur en vertu du protocole no 2, annexe à la Convention universelle pour la protection du droit d'auteur. Toutefois, de courts passages pourront être reproduits sans autorisation, à la condition que leur source soit dûment mentionnée. Toute demande d'autorisation de reproduction ou de traduction devra être envoyée à Publications (Droits et licences), Bureau international du Travail, CH-1211 Genève 22, Suisse, ou par courriel à rights@ilo.org. Ces demandes seront toujours les bienvenues.

Bibliothèques, institutions et autres utilisateurs enregistrés auprès d'un organisme de gestion des droits de reproduction ne peuvent faire des copies qu'en accord avec les conditions et droits qui leur ont été octroyés. Consultez le site www.ifrro.org afin de trouver l'organisme responsable de la gestion des droits de reproduction dans votre pays.

Développement des compétences de base pour la vie et le travail dans la formation professionnelle : Cas du Sénégal.

Dakar : Bureau international du Travail, 2022

ISBN imprimé : **9789220385715**
ISBN PDF WEB : **9789220385722**

Les désignations utilisées dans les publications de l'OIT, qui sont conformes à la pratique des Nations Unies, et la présentation des données qui y figurent n'impliquent de la part de l'OIT aucune prise de position quant au statut juridique de tel ou tel pays, zone ou territoire, ou de ses autorités, ni quant au tracé de ses frontières.

Les articles, études et autres textes signés n'engagent que leurs auteurs, et leur publication ne signifie pas que l'OIT souscrit aux opinions qui y sont exprimées.

La mention ou la non-mention de telle ou telle entreprise ou de tel ou tel produit ou procédé commercial n'implique de la part de l'OIT aucune appréciation favorable ou défavorable.

Pour toute information sur les publications et les produits numériques de l'OIT, consultez notre site Web : www.ilo.org/publns

Imprimé au Sénégal

► Table des matières

1. Introduction	4
2. Contexte	4
3. Les Clubs Numériques	6
1. Le projet Skill-Up	8
2. Méthodologie	8
3. Déroulement des activités	11
4. Résultats des activités	14
Défis et recommandations	18
Équipe	19
ANNEXE 1 - Témoignages	19
ANNEXE 2 - Contenu des formations	20
ANNEXE 3 - Questionnaire d'évaluation	22
ANNEXE 4 - Agenda des formations	22

1. Introduction

Le numérique est un domaine qui évolue rapidement du fait du développement perpétuel de nouvelles technologies. Ainsi, la demande de compétences dans le digital fluctue sans cesse. Cette demande a été accentuée par les impacts de la pandémie de covid-19. Durant cette période, l'économie digitale et ses secteurs connexes ont vu leurs activités croître. Néanmoins, si l'importance des qualifications techniques augmente, de nombreux écarts subsistent. En effet, de nombreux pays sont confrontés à une différence entre les compétences requises sur le marché du travail et les aptitudes offertes par les employés. Faciliter l'acquisition des compétences de base, connues entre autres comme les compétences clés pour la vie et le travail, peut contribuer à réduire cet écart.

Les compétences de base, ou clés pour la vie et le travail, complètent et renforcent les acquis de l'éducation de base et de la formation technique et professionnelle. Elles s'appuient sur le développement et l'utilisation de nouvelles connaissances et compétences. De plus en plus demandées sur le marché de l'emploi au niveau mondial, ces aptitudes sont fondamentales pour accéder à un travail décent et le garder. Elles sont également importantes pour évoluer dans une carrière ou pour effectuer des transitions vers de nouvelles professions.

L'Organisation Internationale du Travail (OIT) s'est engagée à stimuler l'acquisition des compétences qui sont essentielles aux individus afin de mieux comprendre le marché du travail et prendre des décisions plus éclairées en matière d'éducation, de formation et de travail (OIT, 2013). Le développement des compétences de base pour la vie et le travail est au cœur de son mandat. L'objectif principal est de promouvoir l'apprentissage tout au long de la vie. Pour cela, l'organisme s'appuie sur :

- la recommandation sur la mise en valeur des ressources humaines, 2004 (n° 195),
- la Déclaration du centenaire sur l'avenir du travail, 2019,
- la Convention sur le développement des ressources humaines, 1975 (n° 142),
- et contribue aux objectifs de développement durable 4 (Éducation de qualité) et 8 (Travail décent et croissance économique).

Dans ce contexte, les systèmes de formation professionnelle ont un rôle central à jouer dans le développement des compétences de base. Les sessions de formation qui intègrent les compétences clés peuvent améliorer l'alignement entre l'offre et la demande de compétences. Elles permettent également de mieux positionner les jeunes pour réussir dans le monde du travail actuel et futur. En outre, les pays disposent de salariés plus qualifiés et sont capables de saisir les opportunités du changement technologique.

En vue d'accroître l'accès à un travail décent aux jeunes inscrits à une formation technique et professionnelle, une initiative de développement des compétences de base pour la vie et le travail a été conçue et mise en œuvre au Sénégal. Développée avec une approche novatrice, et appuyée par les technologies, cette initiative a permis d'intégrer les compétences clés au contenu des formations.

Ce rapport présente cette initiative, qui vise à impulser la créativité et les innovations chez les jeunes, facteurs déterminants pour le développement de l'économie numérique.

► L'avenir du travail exigera que les systèmes de développement des compétences facilitent l'apprentissage dynamique afin de permettre aux jeunes de saisir l'évolution des opportunités technologiques.

► Skills policies and systems for a future workforce (OIT 2018, p. 1)

2. Contexte

Selon une récente enquête, 3 entreprises sur 4 (75 %) ont signalé rencontrer des difficultés à embaucher. Dans la majeure partie des cas, les candidats ne possèdent pas l'ensemble des compétences requises pour occuper les postes à pourvoir (MNG, 2022). En outre, les changements technologiques, climatiques et démographiques ont un impact direct sur les besoins en compétences. D'après l'OIT, les exigences en matière de compétences pour l'avenir du travail impliqueront une combinaison de compétences professionnelles techniques et de compétences professionnelles de base (OIT, 2018).

Le secteur du numérique est très dynamique. Les directions dans lesquelles il se développe ont des impacts positifs sur les emplois et les compétences. Par exemple, l'offre de services sur les plateformes en ligne crée des opportunités de génération de revenus. Cependant, les conditions de travail sont précaires, parfois informelles, et nécessitent des qualifications spécifiques. A contrario, les marchés plus spécialisés, comme le développement de logiciels embarqués, exigent des compétences numériques plus poussées. C'est une industrie qui se révèle créatrice d'emplois.

L'OIT a développé un cadre (OIT, 2021) qui organise les compétences de base pour la vie et le travail en 4 grandes catégories :

- compétences sociales et émotionnelles,
- compétences cognitives et métacognitives,
- compétences numériques de base,
- compétences de base pour les emplois verts.

Les compétences de base transférables sont particulièrement importantes. Elles ont pour rôle de soutenir la mobilité des travailleurs entre les emplois, les métiers, les professions et le secteur économique. Certaines compétences de base telles que l'adaptabilité et l'aptitude de faire face à l'incertitude permettent d'accéder à un emploi plus facilement. Elles peuvent aider les travailleurs à trouver de nouveaux emplois et soutenir le développement de nouvelles entreprises, notamment en situation de reprise économique (OIT, 2021). De plus, le développement des connaissances de base complète et renforce les acquis de l'éducation de base et de la formation technique et professionnelle.

Le Sénégal connaît un environnement favorable pour le développement du digital. Le pays est classé comme satisfaisant en matière d'infrastructures de télécommunication. Il se classe dans le top 15 de l'Afrique selon l'indice de développement des TIC (ITU, 2017). Le pourcentage de personnes qui utilisent Internet est passé de 25,66 % en 2016 à 43 % en 2020 (ITU, 2020).

Dans ce contexte, la stratégie Sénégal numérique 2025, qui s'appuie sur les orientations du plan national de développement – Plan Sénégal Émergent (PSE) – vise l'avancement du secteur du numérique pour soutenir une croissance inclusive du pays. Intitulée « Stratégie de Développement du Numérique dans la Formation professionnelle », cette approche repose

sur le principe de renforcement de la formation professionnelle et technique pour répondre à la demande de compétences du secteur numérique.

La méthode s'organise autour de 4 axes prioritaires, dont l'utilisation du digital pour améliorer la formation professionnelle avec la gestion du système de formation et le processus d'enseignement-apprentissage. Le principal objectif est de tirer profit du potentiel du digital pour accroître l'efficacité des programmes de formation. Cette méthode permettra également de faciliter la transition des jeunes vers le marché de l'emploi et bénéficiera à la fois aux apprenants et aux formateurs. Le capital humain est un élément fondamental de cette stratégie. Il souligne l'importance d'une main-d'œuvre qualifiée pour faire progresser la créativité et l'innovation dans le domaine.

Le ministère de la Formation Professionnelle, de l'Apprentissage et de l'Insertion (MFPPI) travaille à la réalisation de ces aspirations. En vigueur depuis 2020, cette approche est en cours de mise en œuvre avec l'appui de l'OIT. Elle prend en compte la pénurie des ressources humaines pour le domaine du digital. Ce secteur d'activité connaît un taux élevé de rotation de l'emploi et se propose notamment d'offrir des opportunités aux jeunes diplômés sans expérience.

La stratégie élaborée prend en compte différentes contraintes liées à la formation professionnelle, telles que :

- la formation des formateurs,
- la mise en place d'infrastructures numériques,
- et la mise à disposition des formations pertinentes pour le secteur du digital.

Ainsi, l'amélioration de la gestion des connaissances et leur adéquation avec l'offre sont au cœur des directives. Le numérique éducatif soutient la création de modèles pédagogiques. Ils sont construits par des enseignants en fonction de leur appropriation des nouvelles technologies, des fonctionnalités des outils et de leurs modèles pédagogiques. Grâce à ces modèles innovants, l'offre de formation s'avère plus réactive face aux besoins du marché.

La Direction de la Formation professionnelle et technique du Sénégal s'est engagée dans le développement des compétences de base pour la vie et le travail des apprenants. En parallèle, elle promeut un usage novateur du numérique pour

accompagner le développement de ces compétences. Dans cet objectif, elle poursuit la mise en place des clubs numériques.

3. Les Clubs Numériques



RAPPORT FINAL POUR LA MISE EN
ŒUVRE DES ÉQUIPES D'APPUI AUX
INITIATIVES DE DÉVELOPPEMENT ET
D'INCLUSION DU NUMÉRIQUE DANS
LA FORMATION PROFESSIONNELLE
ET TECHNIQUE

Juillet 2022

1. Le projet Skill-Up

L'implémentation des clubs numériques suit une approche de développement et d'inclusion du digital dans les établissements de formation professionnelle et technique (FTP). Ils sont de véritables lieux d'apprentissage et de développement des compétences de base. Les ateliers se déroulent sous la forme d'un écosystème de partage, d'échange et d'innovation entre apprenants et formateurs.

C'est ainsi que le projet Skill-Up Sénégal a été créé. Il a pour objectif de structurer les compétences du secteur numérique afin de faciliter aux jeunes l'accès à des emplois porteurs. Initié en 2019, le programme poursuit sa phase 2 avec la mise en place du plan d'action. Il est financé par le gouvernement de la Norvège et mis en œuvre par l'OIT (Organisation Internationale du Travail). Le programme appuie le ministère de l'Emploi, de la Formation professionnelle, de l'Apprentissage et de l'Insertion dans la préparation de la formation professionnelle. Aujourd'hui, le MFPAI met l'accent sur le numérique dans la formation professionnelle et technique. La stratégie développée comprend les 4 axes suivants :

- Aligner l'offre de formation aux besoins de l'économie numérique,
- Utiliser le numérique pour améliorer la formation professionnelle et technique,
- Développer une démarche collaborative à tous les niveaux,
- Promouvoir l'inclusion digitale et la durabilité environnementale.

Ces orientations se concentrent sur le développement du numérique au sein de la formation professionnelle et technique. Avec l'essor du digital, il est aujourd'hui devenu indispensable de l'intégrer dans les secteurs de l'éducation et de la formation. Il favorise l'acquisition de compétences grâce à sa flexibilité et la disponibilité des ressources éducatives. Pour améliorer la formation des apprenants, des formations en ligne aux *soft skills* (compétences comportementales) et *transferable skills* (expertise utilisée dans plusieurs professions) ont été mises en place.

Pour permettre aux apprenants des centres de formation professionnelle de développer leurs compétences et leur employabilité, les clubs numériques ont été créés. Ils permettent d'accompagner la création de projets professionnels

collaboratifs et innovants et ont pour but de répondre aux missions suivantes :

- accompagner la création de projets professionnels collaboratifs et innovants par les apprenants des clubs des établissements de la FPT (formation professionnelle et technique),
- élaborer un cadre réglementaire de mise en œuvre des clubs numériques,
- élaborer un plan annuel d'activité,
- développer un système de mentorat,
- savoir utiliser le numérique pour innover dans les métiers,
- participer aux événements nationaux et internationaux sur l'économie numérique,
- initier les apprenants à la prise en main de la plateforme E-jàng.

À ce jour, la phase pilote a été lancée avec 10 centres de formation professionnelle à Dakar. Au total, 350 apprenants ont été ciblés.

Ce rapport a pour mission de mettre en exergue le déroulé et les actions mises en place auprès des jeunes lors d'une journée de formation.

2. Méthodologie

Les formations se sont déroulées à la fois en présentiel et en ligne grâce à la méthode *blended learning*, une méthode d'apprentissage hybride. Elle permet de favoriser l'enseignement interactif et se base sur : des études de cas, des expérimentations, des projets, la présentation des conférenciers invités, la création de prototypes, des présentations orales et écrites, et le travail en équipe.

Les formations en présentiel ont duré 3 jours. Quant aux apprentissages en ligne, ils se sont échelonnés sur 10 sessions à raison de 4 heures par session. Pour les sessions en présentiel, les apprenants ont pu participer à un atelier de développement mobile orienté projet. Les formations en ligne ont porté sur les thématiques de l'entrepreneuriat, du digital et des *soft skills*. Ces interventions permettent aux jeunes de comprendre la robotique, la programmation informatique, le *design thinking* ou encore le déroulement d'un projet.

En amont des activités, les apprenants ont pu écouter les discours préparés par le ministère de l'Emploi, de la Formation professionnelle, de l'Apprentissage et de l'Insertion et du proviseur de l'établissement.

Ces derniers ont pu partager avec les jeunes la présentation du projet Skill-Up, la stratégie de développement du numérique dans la formation professionnelle et les attentes du MFPAI suite à la mise en place de ces clubs numériques.

Les séances de formation démarrent toujours par des sessions de brainstorming. Elles permettent d'en apprendre davantage sur les candidats et sur leurs attentes (domaine d'étude, niveau, compétences dans le domaine numérique...). Grâce à ces éléments, les formateurs peuvent adapter leur discours en fonction de chaque profil. Lors de cette session, 36,6 % des jeunes étaient en classe de Première, 19,7 % en classe de BT (brevet de technicien) et 15,5 % en Seconde. Concernant, la formation des participants, ils étaient majoritairement en formation en électromécanique. La plupart d'entre eux avaient entre 16 ans et demi et 24 ans. Un effectif jeune, avec une appétence pour la mécanique.

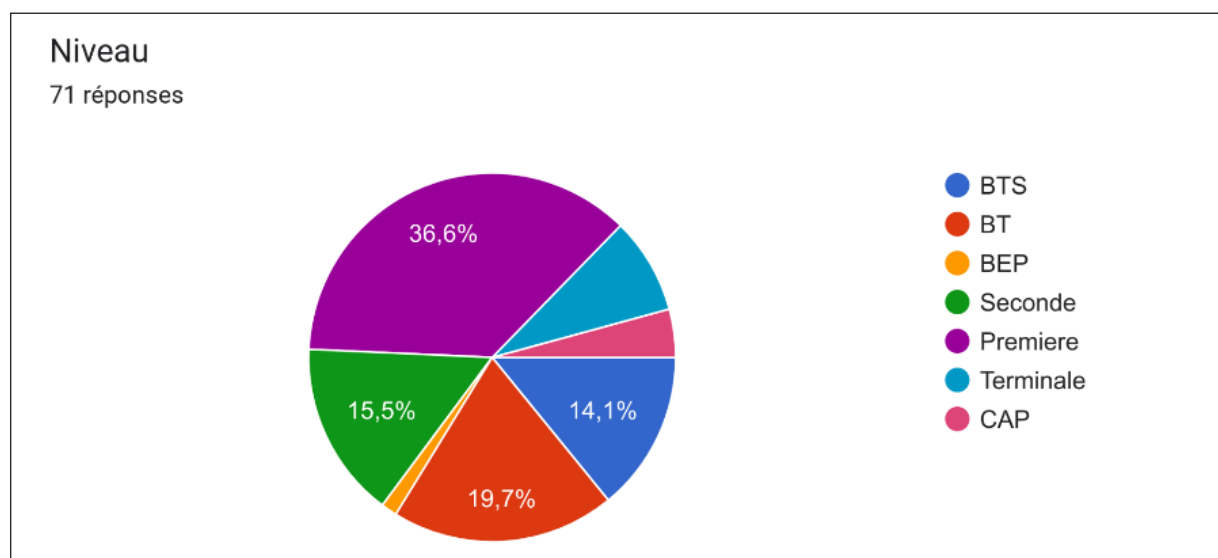
Après la phase de connaissance, les participants ont été sollicités pour rechercher des idées originales en fonction de leurs domaines d'études. Pour les assister dans le processus créatif, les apprenants ont eu à leur disposition diverses ressources telles que les problématiques liées à leur filière. Ces éléments leur ont permis de définir l'objectif de leur application. Les groupes ont été constitués en fonction des thématiques définies. Regroupés en petits groupes et par typologie de projet, les apprenants ont pu réaliser un travail collaboratif afin d'élaborer une innovation performante.

Lors de la deuxième journée, les participants ont pu concevoir, ajuster leurs solutions et commencer à préparer la présentation de leurs solutions.

Le dernier jour était consacré à la finalisation du produit et à la préparation orale des présentations afin d'effectuer une prestation de qualité.

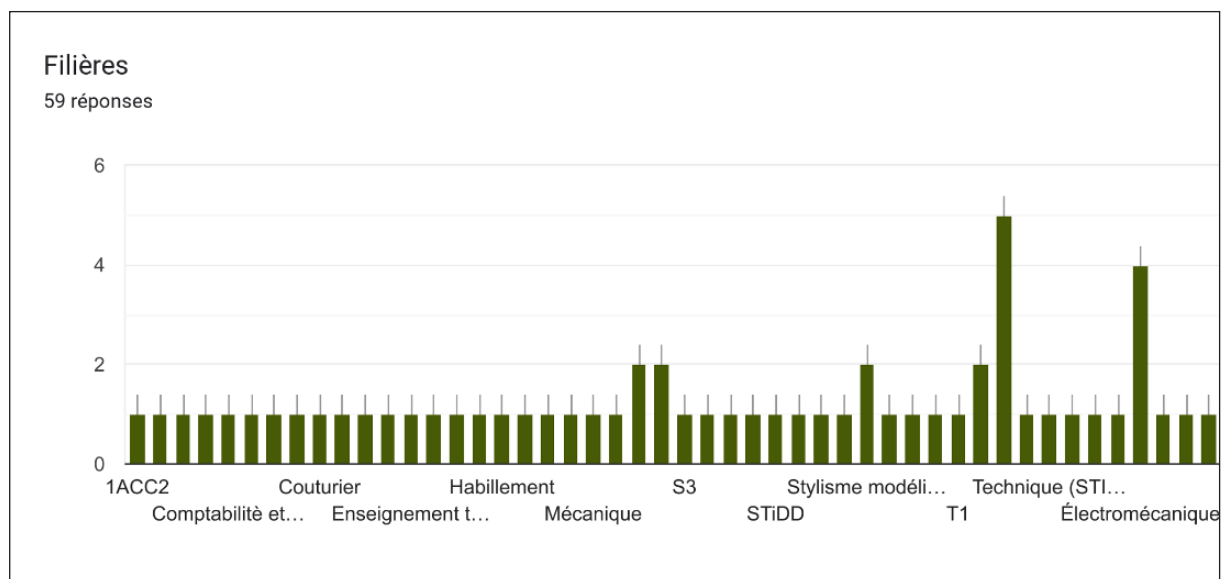
Quelques statistiques

Tableau de filière des élèves



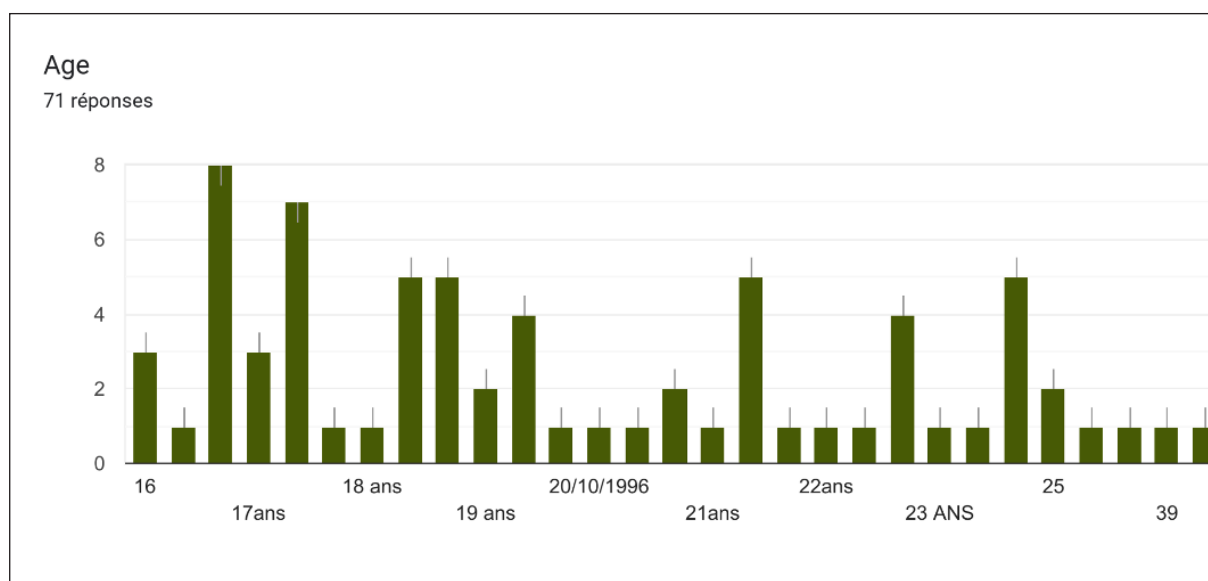
36,6 % des jeunes interrogés étaient en classe de Première, contre 19,7 % en BT et 15,5 % en Seconde.

Filière de formations des participants



Sur 59 réponses obtenues, les jeunes étaient principalement en formation technique.

Âge des élèves



Sur 71 élèves, la majeure partie avait entre 16 ans et demi et 24 ans.

3. Déroulement des activités

Les sessions en présentiel ont été organisées en six phases réparties sur 3 jours :

- ▶ Développement de l'application mobile
- ▶ Design (dessiner le prototype)
- ▶ Codage de l'application
- ▶ Phase de tests
- ▶ Partage du fichier APK (Android Package Kit)
- ▶ Lancement de l'application

Lors de la première journée, les apprenants ont pu travailler sur différents apprentissages tels que la programmation informatique, la robotique, la lecture et la génération des codes QR. Les élèves ont également pu découvrir la démonstration d'applications mobiles réalisées avec MIT App Inventor. Par la suite, ils ont pu mettre en œuvre leurs connaissances via des exercices.

Plus tard dans la journée, l'accent a été mis sur l'édition d'images, la démonstration et la prise en main de MIT App Inventor, un logiciel de développement d'applications. Les apprenants ont aussi pu aborder l'intégration du texte et du son dans une application Android.

Le deuxième jour était consacré à la distribution d'un fichier APK (boîte numérique qui regroupe tous les fichiers nécessaires à l'installation d'une application sur Android) et à son envoi par mail. Les élèves ont ensuite pu travailler sur le choix des applications mobiles à réaliser et les fonctionnalités de MIT App Inventor. L'après-midi était réservé à la création des applications mobiles, à l'introduction à Google Docs et aux présentations sur PowerPoint.





Le troisième et dernier jour de formation a été dédié au développement des applications mobiles et à leur présentation.

Tout au long de ces différentes phases, divers compétences et savoir-faire ont pu être abordés et appliqués lors des exercices. Les élèves ont pu développer leurs connaissances sur les aspects suivants :

- robotique et programmation informatique,
- développement d'applications mobiles,
- travail en équipe,
- présentation d'un projet devant une audience,
- visibilité sur les réseaux sociaux,
- organisation des compétitions pour l'innovation,
- participation aux événements nationaux et internationaux dans le numérique,
- leadership et le développement personnel,
- évaluation de la taille du marché par segment de clients,
- proposition de valeur,

- composantes d'un business model, le persona du client, pricing du produit,
- gestion du temps,
- développement d'une notoriété et des ventes via les techniques du marketing digital.

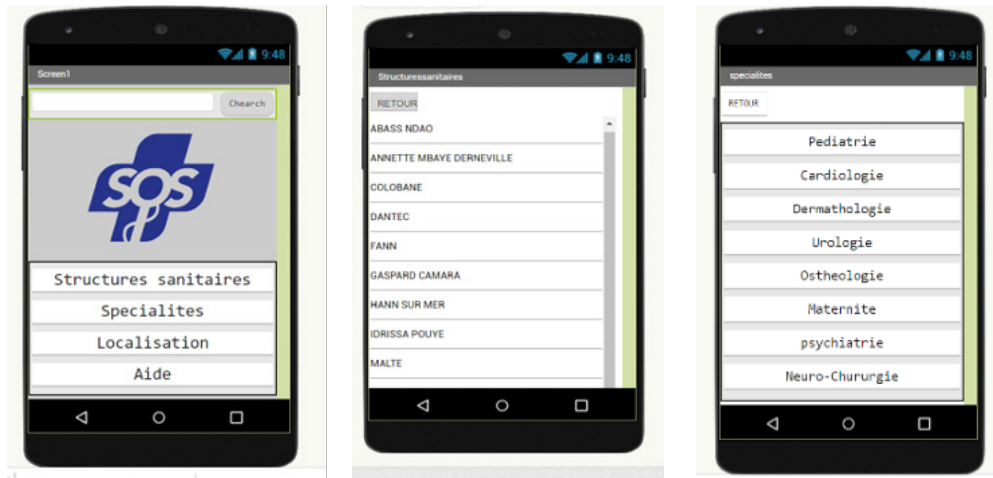
Ils ont également pu travailler sur différents outils tels que :

- les outils de gestion de projet agiles (Trello, Scrum, Design Thinking),
- la méthodologie de PESTEL,
- la méthodologie de SWOT,
- les outils de travail collaboratif (Google Docs).

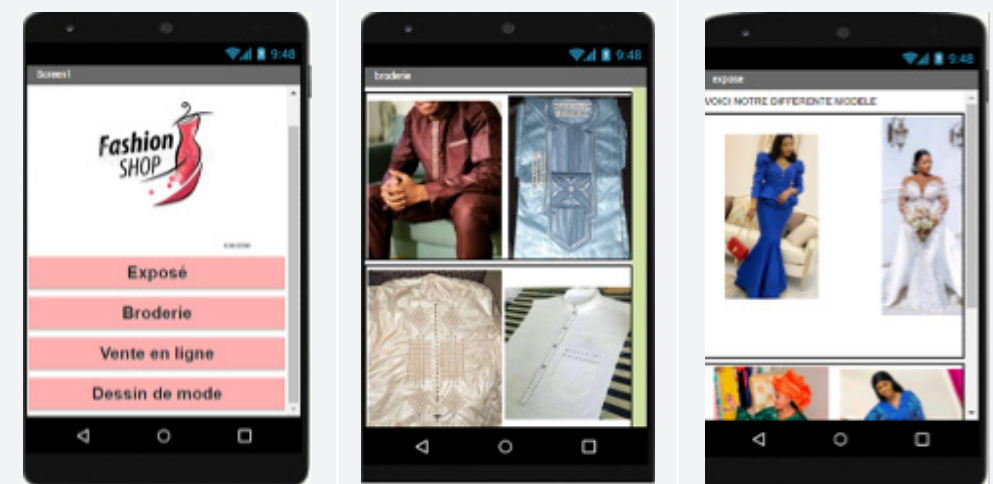
Grâce à ce travail réalisé en équipe, les participants ont pu créer une application mobile qui permet d'apporter une solution à un utilisateur. Ils ont pu distribuer l'application à leurs amis et parents détenant un smartphone Android.

Voici quelques captures d'écrans des logiciels réalisés par les apprenants :

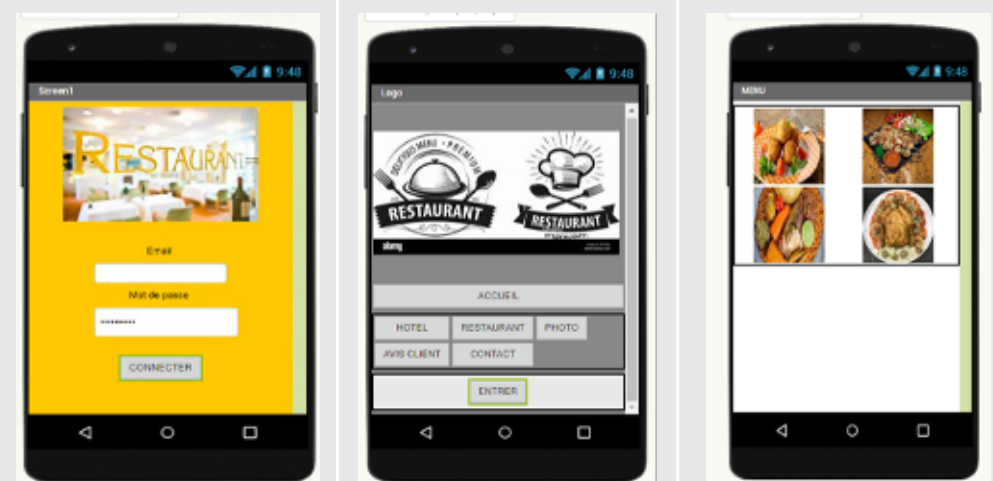
SOS MEDICINE

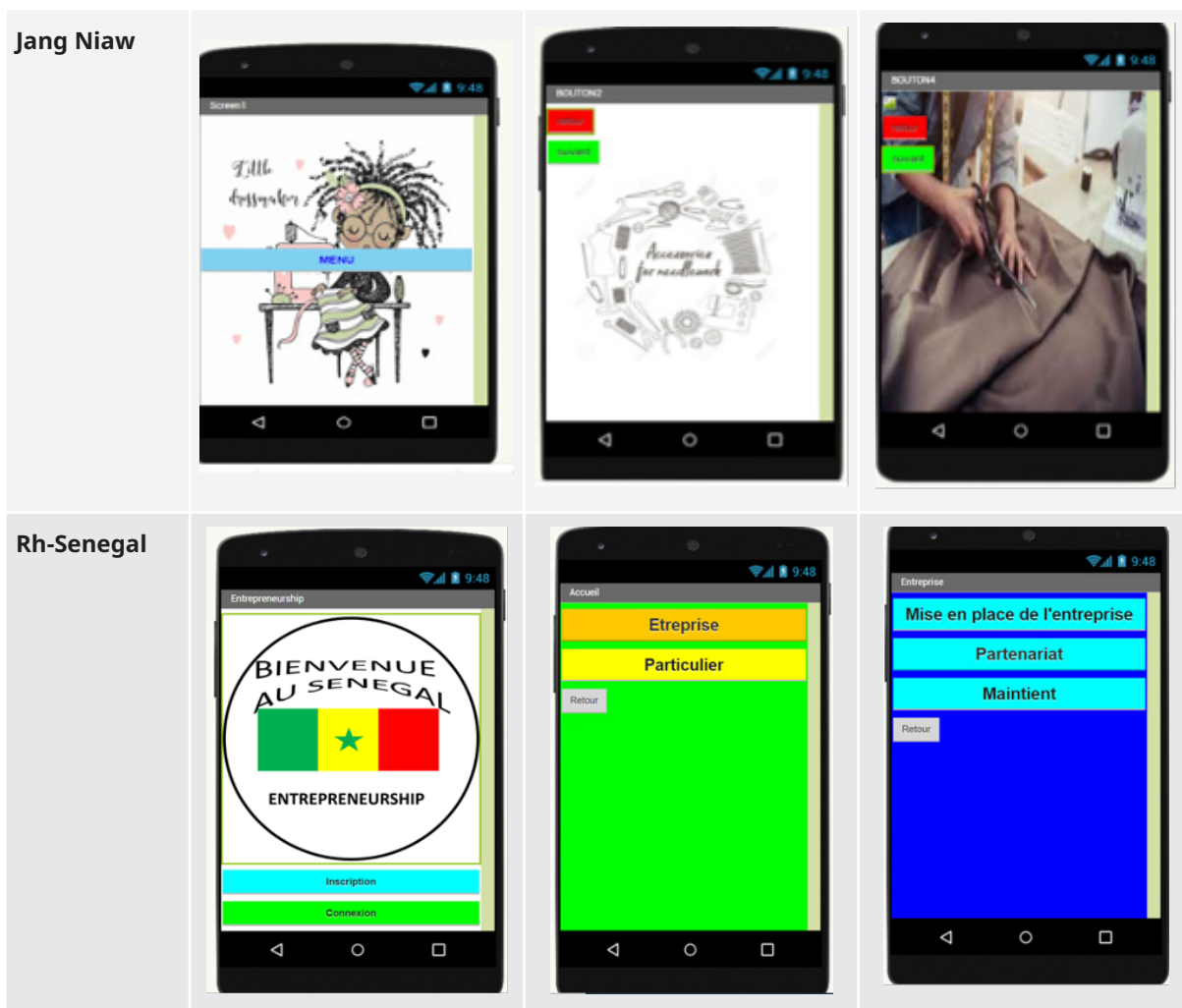


Fashion Shop



Restaurant Magic





4. Résultats des activités

Le projet Skill-Up a permis d'accompagner la mise en place et l'installation des équipes d'appui aux initiatives de développement et d'inclusion du numérique. Quant aux apprenants, ils ont pu accéder à un écosystème favorable au renforcement de capacité, à l'innovation et à l'entrepreneuriat grâce au numérique. Ainsi, 350 apprenants ont été touchés dans les établissements scolaires suivants :

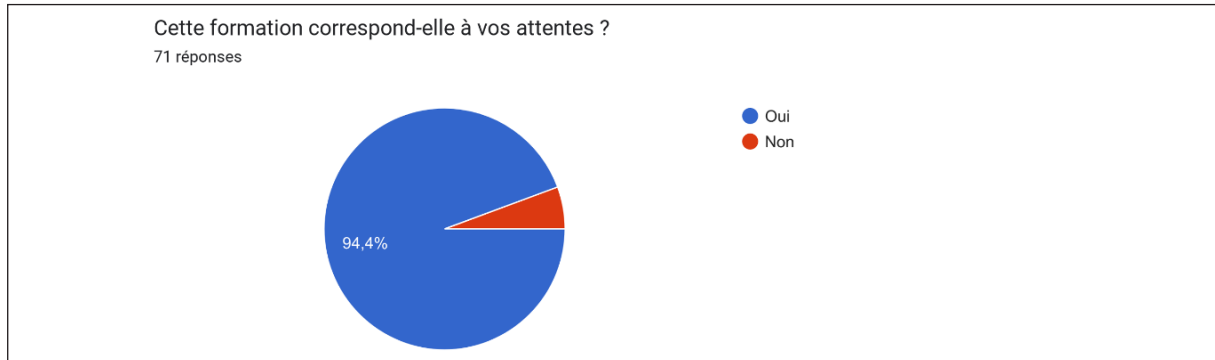
- Lycée technique Maurice Delafosse (LTID),
- Lycée commercial Delafosse (CFPC),
- Lycée Seydina Limamoulaye de Guédiawaye (LSLL),
- Centre de formation professionnelle de Ouakam (CFP),
- Centre de formation professionnelle de Gueule Tapée (CFP),
- Centre d'entrepreneuriat et de développement technique Sénégal (G15),
- École Nationale de formation en économie familiale et sociale (ENFEFS)
- Institut de coupe, de couture et de mode (ICCM),
- Centre National des cours professionnels et industriels (CNCPI),
- Lycée technique commercial Delafosse.

À la fin de la session, une évaluation a été réalisée sur le déroulé de la journée via un formulaire en ligne afin de mesurer l'impact de cette dernière sur les apprenants. D'après le questionnaire, 93 % des participants ont répondu que la formation allait au-delà de leurs attentes. En effet, même si la formation était centrée sur le développement d'applications mobiles (codage et robotique), ils ont également découvert d'autres modules. Ainsi, les élèves ont pu appréhender les dangers d'Internet, les outils numériques, ou encore la gestion d'équipe. Lors de ces 3 jours, les jeunes ont pu accéder à des conseils en management et en entrepreneuriat qui

les ont aidés à déployer leurs projets en lien avec le programme Skill-Up ; des connaissances techniques et comportementales qui leur permettront d'intégrer plus facilement le marché du travail.

Quelques statistiques

Réponses au formulaire d'évaluation de la formation



94,4 % des participants ont répondu être satisfaits de cette formation.

Si oui Pourquoi ?

68 réponses

Oui pasce que je suis passionné de l'informatique

Sa me facilite les choses

Des connaissances sur l'entrepreneuriat

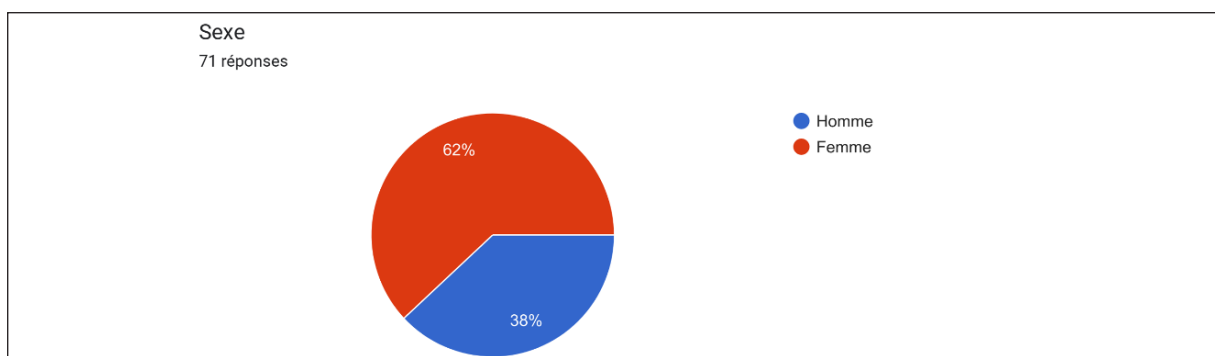
Par ce que tout simplement que ça m'a apporté des réponses que je me posais sur l'entrepreneuriat et ça m'a aussi fait découvrir un autre monde qui est ce lui du numérique que j'ignorais

Pasce qu'avant tout j'aime beaucoup l'informatique et ça m'a permis de pouvoir réaliser mon rêve qui était de connaître le monde numérique

Je m'intéresse encoure plus qu'avant au numérique, mais cette fois en faisant attention aux arnaques, aux applications que j'utilise et aux temps que j'y passe

Car j'ai toujours rêvé de pouvoir faire cela

Celà nous permet, après fabrication de nos produits, de les vendre a travers le net



D'après le questionnaire d'évaluation, une majorité de filles étaient présentes (62 % de filles contre 38 % de garçons).



Plus de 95 % des participants ont souhaité recommander la formation à un ami.



Plus de 95 % des participants ont au moins créé un projet dans le cas des exercices pratiques.



100 % des apprenants ont apprécié l'initiative de la mise en place des clubs numériques au niveau de leurs établissements professionnels. Les apprenants ont notamment pu se familiariser avec le digital et apprendre les bases de l'informatique et du codage.

Si oui Pourquoi ?

68 réponses

Par ce qu'il nous permet en temps que apprenants de se familiariser avec le culture numérique

Parce que l'ère numérique est toujours un grand facteur de développement du fait de l'impact positif qu'il a sur les entreprises et sur la révolution technologique et nous techniciens avons besoin des connaissances technologiques pour être plus créateur et innovant ajoutons à cela que le numérique est aujourd'hui un grand espoir pour l'accès au développement durable des pays du tiers monde c'est donc nécessaire d'instaurer les clubs numériques au sein de chaque établissement

Car il nous a permis de faire des projets

Cela permet aux élèves de connaître les bases de l'informatique, du codage et surtout comment digitaliser, numériser leur environnement et comment améliorer ou utiliser en leur faveur les outils technologiques

Parce que ça aide les apprenants à s'informer sur le monde de la numérique

Le club a non seulement été une porte d'ouverture d'acquies de nouvelles connaissances mais aussi de pouvoir avoir l'initiative de prendre ça en main.

Si oui Pourquoi ?

68 réponses

Parce que ça permettra aux apprenants d'acquies de nouvelles connaissances, d'apprendre ensemble et de pouvoir transmettre ses connaissances compétences avec d'autres apprenants, de mettre en pratique les compétences acquies.

Il m'a permis de savoir beaucoup de chose sur la numérique et comment créer une application

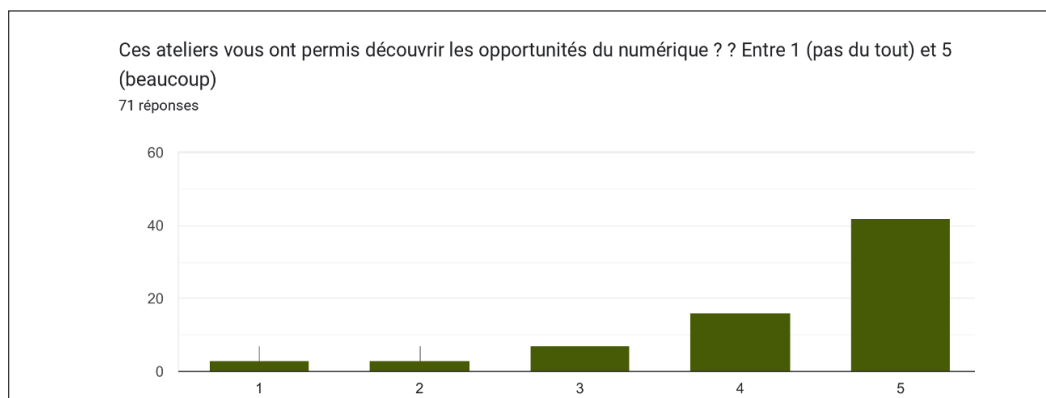
Ça nous a permis d'avoir des connaissances sur la numérique

Tout d'abord la numérique est le centre de gravité du monde de nos jours si on est pas bien dedans on ne peut avancer actuellement donc les clubs ça facilite plus la connaissance de son domaine si important

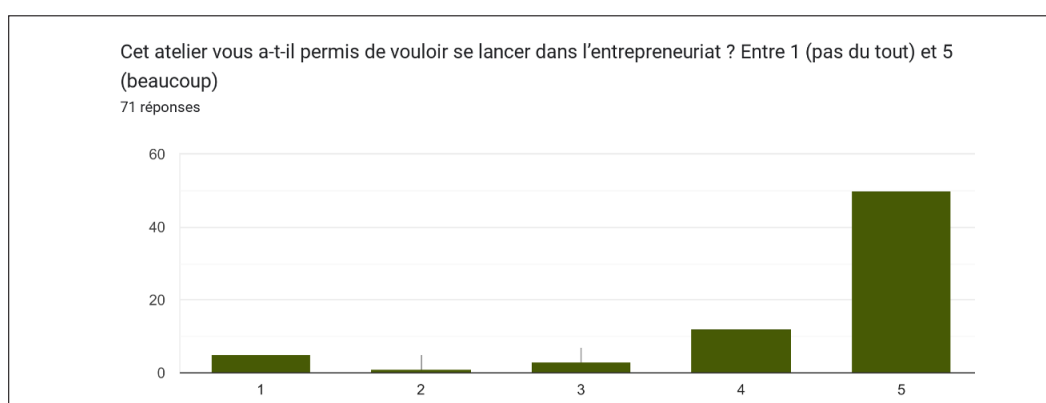
Permettre de développer des idées qu'on a souvent tendance à banaliser

Oui c'est bon parce que ça nous aide beaucoup sur l'informatique

Parce qu'elle est bénéfique



Plus de la moitié des participants ont affirmé que ces activités leur ont permis de découvrir les opportunités du digital et beaucoup d'entre eux ont découvert l'entrepreneuriat.



En conclusion, les participants ont appris à être des créateurs de technologie et non des consommateurs de technologie. L'objectif de la formation a été atteint.

► Défis et recommandations

Les plus grands défis de la formation à relever étaient :

- les salles informatiques et leurs équipements,
- l'accès à internet pour les apprenants,
- l'enrôlement des participants dans la plateforme E-Jàng afin qu'ils puissent lire les cours avant le jour de la formation.

Afin de pallier ces désagréments, tous les cours étaient enregistrés et mis dans la plateforme E-Jàng. Les jeunes qui étaient absents aux sessions en ligne pouvaient consulter les cours en différé. Quant aux problèmes d'enrôlement des élèves sur la plateforme, les formateurs ont réalisé des capsules vidéo dans le but d'expliquer le procédé de connexion. En amont, de certaines sessions en ligne, des explications étaient fournies afin d'expliquer le fonctionnement de la plateforme.

Pour améliorer les prochaines éditions, il serait pertinent de mettre en place les actions suivantes :

1. Évaluer la salle et les équipements en amont (ordinateurs, câblages internet et cartes WiFi des ordinateurs). Prévenir les formateurs en cas de problèmes d'installations (Switch ou carte WiFi) avant la date de la formation.
2. Donner une connexion internet aux participants pour les sessions en ligne, car certains élèves n'ont pas accès à internet.
3. Enrôler tous les apprenants avant le démarrage du projet. Cela permet de gagner du temps et de permettre aux apprenants de lire tous les cours en ligne ainsi que de se préparer en conséquence.

Le programme Skill-Up est un programme très pertinent pour les écoles d'enseignement technique au Sénégal. Au-delà de la mise en place des clubs numériques, il permet de transmettre aux élèves les savoir-être nécessaires et la maîtrise des outils digitaux – des acquis qui leur permettront par la suite d'être compétents dans leur domaine et de mettre toutes les chances de leur côté pour trouver un emploi. C'est également un tremplin intéressant pour les apprenants qui ont un projet d'entrepreneuriat.

Skill-Up se révèle être un programme formateur pour les élèves. Grâce à sa mise à l'échelle nationale, il permet de combler le manque de compétences clés (soft skills) chez les jeunes au Sénégal et

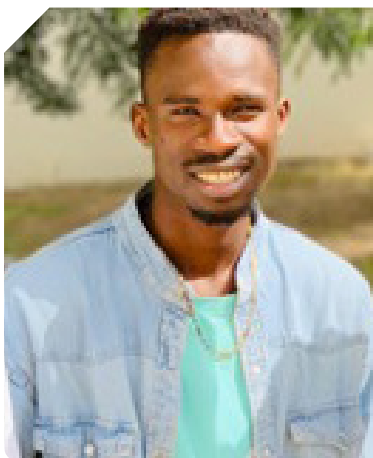
en Afrique francophone. Afin de renforcer le programme, il serait intéressant d'y intégrer une compétition interétablissement. Un financement des meilleurs projets pourrait récompenser les lauréats. Cette compétition pourrait permettre de créer des champions au niveau des établissements d'enseignement technique. Le programme Skill-Up serait une solution bénéfique pour les élèves des autres établissements. En intégrant les clubs numériques, les jeunes pourraient recevoir des formations de qualité en digital et en entrepreneuriat; une solution pour relever le manque de compétences des jeunes au Sénégal et sur le continent.

► Équipe

Babacar Diop est un entrepreneur et consultant en marketing digital avec plus de dix ans d'expérience dans le domaine de la formation des STEM et de l'entrepreneuriat au Sénégal. Il a déjà formé plus de 5 000 jeunes, dont 58 % de filles, dans les STEM

à travers le Sénégal et plus de 3 000 personnes formées (en Afrique francophone) sur le marketing digital avec Boost with business de Facebook (2019-2022).

► ANNEXE 1 - Témoignages



C'est une bonne initiative parce qu'il nous a permis de connaître les métiers du numérique, comment marchent les entreprises, l'entrepreneuriat et comment entreprendre.

Pour l'utilisation de ces compétences, nous allons mettre sur pied des projets professionnels à l'école, travailler en groupe pour créer des entreprises dans notre domaine, pour faciliter la recherche du travail des techniciens. En dehors de l'école, nous allons mettre en place des projets qui seront relatifs au besoin de la population et créer des emplois dans ce pays.

Pape Samba Badiane



Je pense que la mise en place des clubs numériques est une bonne chose parce qu'ils nous permettent de connaître l'importance du numérique dans le domaine de l'entrepreneuriat, mais aussi de pouvoir utiliser les logiciels de codage. Ils nous facilitent l'accès sur le marché de l'emploi en communiquant des informations précises et en nous aidant à réaliser certains projets qui étaient obscurs.

Je peux les utiliser à l'école en essayant de partager mes connaissances avec les autres, mais aussi en essayant de former un groupe pour nous lancer dans des recherches d'idées et mieux nous imposer dans le milieu de l'entreprise.

Djibril Ndiaye

► ANNEXE 2 - Contenu des formations

► En présentiel

Projet de développement d'application mobile

À la fin de l'atelier, les apprenants auront créé :
une application mobile Android sur un thème de leur choix

Déroulement de la formation

Périodes	Activités	Exercices
Jour 1	Exercice brise-glace Questions/réponses sur le niveau en informatique des participants Présentation générale Apprendre la programmation informatique Découvertes des métiers du numérique Découverte de la robotique informatique Le développement d'application mobile Lire et générer des codes QR Réduction d'adresses web Vue générale de MIT App Inventor Démonstrations d'applications mobiles réalisées avec MIT App Inventor	Exercice brise-glace Lire et générer des codes QR Raccourcir des adresses web Se connecter à MIT App Inventor Créer sa première application

Périodes	Activités	Exercices
	Rechercher des images Apprendre à éditer des images Démonstration et prise en main de MIT App Inventor Première application mobile avec MIT App Inventor Mettre du texte et du son dans une application Android Tester une application mobile sur un téléphone ou une tablette Android Introduction au brainstorming	Recherche en ligne d'images sur Google Utiliser un éditeur d'images Travail avec MIT App Inventor Créer une première application Android Brainstorming sur des idées pour réaliser une application mobile
Jour 2	Distribuer un fichier APK et l'envoyer par email Choix des applications mobiles à réaliser Fonctionnalités de MIT App Inventor : ► utiliser plusieurs écrans ► conditionnelles ► listes Introduction au design	Générer un fichier APK Installer un fichier APK Concevoir son application mobile
	Travail sur les applications mobiles Introduction à Google Docs Présentation/PowerPoint	Commencer le codage de l'application Tester les différentes fonctionnalités Préparation de la présentation
Jour 3	Apprendre à présenter en public Travail sur les applications mobiles Préparation des présentations	Travail sur l'application mobile et la présentation
	Questionnaire Présentation devant le public et réception Évaluation du jury	

Références

- MIT App Inventor <http://appinventor.mit.edu>
- Générateur de code QR <http://fr.qr-code-generator.com>
- PicMonkey <http://www.picmonkey.com>
- Bit.ly <http://bit.ly>
- Drive <https://www.drive.com>

► En ligne

Tout le contenu de la formation en ligne est disponible sur la plateforme E-jàng : <https://E-jang.sec.gouv.sn/>

► ANNEXE 3 - Questionnaire d'évaluation

Nous avons réalisé un questionnaire d'évaluation du projet Skill-Up pour permettre aux apprenants de donner leurs avis sur la formation présentielle et en ligne.

Le questionnaire est disponible ici : <https://bit.ly/skillupeval2022>

► ANNEXE 4 - Agenda des formations

► En présentiel

ÉTABLISSEMENTS	NOMBRE D'APPRENANTS	DATES	LIEU DE FORMATION
LTID	35	21-22-23 mars 2022	LTID
CFPC	35	24-25-26 mars 2022	CFPC
LSLL	35	28-29-30 mars 2022	LSLL
CFP Ouakam	35	31 mars-1-2 avril 2022	CFP Ouakam
G15	35	5-6-7 avril 2022	G15
CFP Gueule tapée	35	11-12-13 avril 2022	CFP Gueule tapée
CNCPI	35	14-15-16 avril 2022	CNCPI
ICCM	35	19-20-21 avril 2022	ICCM
ENFEFS	35	25-26-27 avril 2022	ENFEFS
LTCD	35	28-29-30 avril 2022	LTCD

► En ligne

10 Sessions de 4h						
Dangers d'internet & opportunité du Numérique	1	14 mai 2022				
Design thinking et Network	1	21 mai 2022				
Environnement de l'écosystème numérique	1		28 mai 2022			
Découvertes des outils numériques pour innover	1		4 Juin 2022			
Analyse SWOT et PESTEL	1			11 juin 2022		
Création et évaluation de contenu Digital	1			18 juin 2022		
Lancer sa startup, segmentation de son marché et Business model canvas	1				25 Juin 2022	
Développement personnel et professionnel Management de l'équipe et motivation	1				2 juillet 2022	
Elaborer et faire évoluer un pitch deck	1					9 Juillet 2022
Identification d'opportunités et d'événements pour construire un réseau	1					16 juillet 2022
Nombre de sessions	10					



RÉPUBLIQUE DU SÉNÉGAL
UN PEUPLE - UN BUT - UNE FOI

Ministère de la Formation
Professionnelle, de l'Apprentissage
et de l'Insertion (MFPPI)

mefpa@mefpa.gouv.sn

<https://formation.gouv.sn/>

Ce support a été réalisé avec le soutien de
l'Organisation Internationale du Travail (ETD/BP
Dakar) et du gouvernement de la Norvège.

