



WEHUBIT

Nom du projet
**Passons au digital -
VSOMO**

Pays
Tanzanie



Mis en œuvre par



Budget
283,891 €

Durée
02/2022 - 07/2023

Contribution aux ODDs



Mis en œuvre par



Co-financé par



Belgique
partenaire du développement



Union
européenne

DÉFIS

Le chômage reste élevé au sein de la population jeune de Tanzanie, tandis que le marché des cours de formation professionnelle innovants est limité.

La plateforme d'apprentissage mobile VSOMO rend plus accessible aux jeunes l'enseignement professionnel dont ils ont besoin, en proposant une formation théorique en ligne. La plateforme s'inscrit pleinement dans le plan du gouvernement visant à étendre l'offre de formation professionnelle dans tout le pays. À ce jour, seul un nombre limité d'étudiant·s a suivi les cours en ligne. Les cours manquent d'éléments attrayants, sont modérément chers et sont peu accessibles aux jeunes défavorisés.

INNOVATION SOCIALE NUMÉRIQUE



En collaboration avec des partenaires universitaires, privés et publics, les cours en ligne de la plateforme d'apprentissage mobile existante VSOMO et l'écosystème qui les entoure seront améliorés : certains cours seront enrichis de contenus d'apprentissage ludiques, personnalisés et interactifs. Pour attirer davantage de jeunes, des efforts de marketing seront réalisés pour promouvoir les cours améliorés, et la partie en ligne sera proposée gratuitement à un certain nombre de jeunes défavorisés. Davantage de centres de formation gouvernementaux proposeront des formations pratiques connectées et des centres d'apprentissage seront créés dans les zones rurales pour donner accès aux cours.

**DURABILITÉ DU PROJET**

Le projet contribue durablement à l'accès et à la promotion des technologies modernes d'éducation, ancré dans un partenariat public-privé.

EDTECH

Plateforme mobile d'apprentissage en ligne proposant des cours personnalisés et gamifiés avec des contenus d'apprentissage interactifs, un rayonnement national et un accès gratuit.

APPROCHE FONDÉE SUR LES DROITS HUMAINS

Ils encouragent l'enseignement professionnel inclusif et la promotion de mesures spéciales pour permettre l'équité sociale et de genre, et l'accès partiel à l'enseignement professionnel pour tous-tes.

RÉSULTATS ATTENDUS

1) Trois cours comportent des éléments de gamification pour un apprentissage interactif accru, dont un cours sur l'entrepreneuriat.

2) Au moins 600 jeunes terminent avec succès le cours d'apprentissage numérique et le cours professionnel pratique.

3) Au moins 50,000 jeunes (principalement à Dodoma et Singida) sont informés sur la plateforme via les médias (médias sociaux, radio, journaux, etc.) et 10,000 d'entre eux téléchargent l'application VSOMO sur leur téléphone.

600 JEUNES SUIVENT DES COURS D'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE AMÉLIORÉ

3 COURS SONT GAMIFIÉS

LEÇONS APPRISSES

Le projet n'a pas encore identifié de leçons apprises car il est aux premiers stades de la mise en oeuvre.

VOULEZ-VOUS EN SAVOIR PLUS ?

Wehubit | Enabel

Rue Haute 147, 1000 Bruxelles, Belgique
+32 (0)2 505 37 00 | wehubit@enabel.be

wehubit.be | enabel.be