



APPRENDRE DU PROCESSUS DE CAPITALISATION DES PROJETS PARTENAIRES DE WEHUBIT DANS LES DOMAINES DE L'ÉDUCATION, LA FORMATION ET LE MONDE DU TRAVAIL AFIN DE RÉDUIRE LA FRACTURE NUMÉRIQUE

Appels à propositions #4

La digitalisation modifiant l'exercice de nos emplois actuels, elle instaurera de nouveaux parcours professionnels et créera des emplois dans l'économie numérique.

Si elle présente de ce fait un grand potentiel pour les citoyens et citoyennes ainsi que pour les entreprises, il reste que tout le monde n'a pas accès à ces opportunités ni la capacité de les saisir. Ce sont ces limitations que l'on qualifie de « fracture numérique ». L'éducation, la formation et le monde du travail jouent un rôle clé pour réduire la fracture numérique et assurer que chaque membre de notre société puisse participer et contribuer à cette transformation numérique en toute sécurité.

Wehubit a soutenu cinq innovations sociales numériques **qui ont contribué à réduire la fracture numérique**, chacune ayant ses propres spécificités et ses propres accents. **Découvrez-les plus en détail.**

Chaque fiche d'apprentissage projet fournit des informations sur l(es) objectif(s) et l'approche du projet ses résultats et ce qu'on peut apprendre de son expérience.

Dans le présent article, nous identifions les nombreuses synergies transversales entre ces cinq projets, ainsi que les manières dont ils ont abordé la fracture numérique et relevé certains défis. Ce faisant, nous mettons en évidence les stratégies communes et les leçons apprises.



Morocco



Par  التربية من أجل التشغيل
l'éducation pour l'emploi +EFE Europe



octobre 2020 – juin 2023



Fiche d'apprentissage 



Ouganda



Par  KNOWLEDGE WITHOUT BOUNDARIES



janvier 2020 – juin 2023



Fiche d'apprentissage 



Palestine



Par 



juillet 2021 – mars 2023



Fiche d'apprentissage 



Burkina Faso



Par  Helping children worldwide 



juin 2020 – mai 2023



Fiche d'apprentissage 



Rwanda



Par  education for development  RWANDA BASIC EDUCATION BOARD



juillet 2020 – juin 2022



Fiche d'apprentissage 

Fracture numérique et compétences numériques : messages clés des projets

D'après les recherches (menées principalement par l'UNESCO, la Commission Européenne, l'Union Internationale des Télécommunications et la Banque mondiale), le manque d'**infrastructures numériques** et l'accès limité à celles-ci, ainsi que les **lacunes en matière de compétences**, sont deux facteurs majeurs qui contribuent à la fracture numérique.

Outils et infrastructures numériques

Trois projets ont offert à des jeunes et/ou à des groupes vulnérables (femmes, personnes migrantes, ménages à faibles revenus) la possibilité d'accéder à des outils et à des infrastructures numériques :

- ◆ Digital skills @ your local library, à travers des bibliothèques et des bootcamps mobiles
- ◆ RESOLAB, à travers un FabLab
- ◆ Scratc²h 2050, à travers des trajectoires d'apprentissage pour les enseignant-es et des classes de codage pour les apprenant-es.

Lacunes en matière de compétences

Les lacunes en matière de compétences ont été abordées à différents niveaux par chacun des cinq projets.

Au-delà des indicateurs du projet et des résultats escomptés de leurs approches innovantes, ils ont tous suscité un **changement notable dans les « soft skills » et les attitudes** : les utilisateurs et utilisatrices (du côté de l'enseignement et de l'apprentissage) ont gagné en confiance et ont davantage conscience des opportunités économiques et sociales qui existent.

En ce qui concerne les compétences numériques, il existe plusieurs définitions et cadres de référence pour les initiatives visant à les promouvoir. L'appel à propositions de Wehubit propose la **typologie de compétences numériques et d'initiatives** reprise ci-dessous, les cinq projets n'ayant pas tous visé le même niveau et la même intention d'utilisation de ces compétences numériques :

1 Littératie numérique et mobile de base : initiatives visant à promouvoir le développement des compétences numériques afin de permettre à toutes et tous de participer et de s'engager pleinement dans la société, et de répondre aux besoins personnels à l'ère du numérique :

- ◆ Digital skills @ your local library
- ◆ Scratc²h 2050

2 base/intermédiaires permettant d'obtenir de meilleurs résultats éducatifs (tant du côté de l'enseignement que de l'apprentissage) et facilitant la transition vers le monde du travail :

- ◆ Digital skills @ your local library
- ◆ RESOLAB
- ◆ Scratc²h 2050

Compétences numériques pour l'emploi dans l'économie numérique : initiatives visant à promouvoir le développement de compétences numériques avancées pour participer en tant qu'expert·es techniques à l'économie numérique :

- ◆ Take IT forward;
- ◆ PAL Tech Growth.

Fracture numérique et compétences numériques : leçons apprises et bonnes pratiques

Il existe différents **obstacles et défis à la mise à l'échelle** de ces initiatives, dont certains font partie intégrante de la fracture numérique. Dans les fiches d'apprentissage, vous trouverez des solutions concrètes et des bonnes pratiques mises en œuvre par les cinq projets Wehubit à l'égard de :

◆ **Compétences numériques inadéquates ou limitées des enseignant·es ou des formateur·rices et nécessité de renforcer les capacités.**

Ce défi concerne principalement les projets axés sur «la littératie numérique et mobile de base» ou «la littératie numérique pour l'éducation, la formation et le monde du travail», où les groupes cibles sont vastes et diversifiés - par opposition aux projets axés sur les compétences numériques pour l'emploi, qui ciblent un groupe spécifique.

Les projets Wehubit qui visent à soutenir les **compétences numériques et les compétences du 21^e siècle au sein de larges communautés** (élèves d'écoles primaires, jeunes de zones géographiques déterminées, populations vulnérables...) doivent trouver des enseignant·es ou des formateur·rices compétent·es.

Ceux et celles-ci doivent non seulement être en mesure de soutenir et d'autonomiser les apprenant·es tout au long de leur parcours d'apprentissage, mais doivent également maîtriser les compétences numériques adéquates, ce qui n'est pas souvent le cas, en particulier dans les zones plus rurales. Les projets ont dû **renforcer les capacités des formateur·rices et des enseignant·es** comme activité initiale du projet. Ils ont également dû gérer d'autres aspects importants tels que la motivation, la rotation, l'apprentissage continu, etc.

- ◆ Digital skills @ your local library;
- ◆ RESOLAB;
- ◆ Scratc²h 2050

◆ **Obstacles liés au genre**

Tous les projets Wehubit ciblent spécifiquement les femmes et les filles. Ceci étant, le fait de cibler les femmes et les filles **ne suffit pas à garantir leur représentation égale** parmi les utilisateur·rices. Les principales raisons à ce problème sont : 1. le **stéréotype** profondément ancré selon lequel la technologie et les TIC ne conviennent pas aux filles, 2. le **manque de modèles** dans ce domaine et 3. la **fracture numérique entre les hommes et les femmes** (à savoir que les femmes et les filles ont moins accès à la technologie et à l'internet que les hommes et les garçons).

Les projets ont dû s'efforcer d'attirer les filles et de maintenir leur présence tout au long du parcours d'apprentissage. Les projets suivants ont élaboré des stratégies à cet effet :

- ◆ Scratc²h 2050
- ◆ PAL Tech Growth
- ◆ Take IT Forward

◆ **Normes, valeurs et attitudes sociales et culturelles à l'égard du numérique susceptibles de réduire l'engagement du groupe cible, qu'il s'agisse des enseignant-es ou des apprenant-es.**

Les opportunités que le « numérique » (outils numériques pour l'apprentissage et le travail, emplois numériques...) peut offrir en termes d'autonomisation socio-économique ne sont pas toujours perçues et comprises par les utilisateur-rices et leur environnement (familles, communautés, sociétés). La **sensibilisation et l'évolution des mentalités** (des autorités, par exemple) ont été soit une composante importante des projets de développement, soit une activité de démarrage essentielle : les projets se devaient d'« attirer » les groupes cibles.

- ◆ PAL Tech Growth
- ◆ Take IT Forward
- ◆ RESOLAB
- ◆ Scratc²h 2050

◆ **Finances limitées**

Comment les organisations peuvent-elles soutenir leur innovation sociale visant à réduire la fracture numérique après la fin du subside de Wehubit? Nonobstant la recherche habituelle de financements supplémentaires, certains projets Wehubit ont développé une **approche originale de la durabilité** :

- ◆ Digital skills @ your local library;
- ◆ Take IT Forward.

Cette fiche d'apprentissage a été élaborée dans le cadre du réseau d'échange de connaissances Wehubit et le soutien de Canopée Studio

Juillet 2023

