



Direction Générale de la Radiodiffusion Télévision Educative (DGRTE)

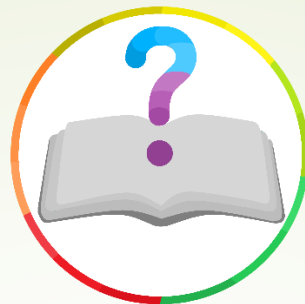
La DGRTE est une jeune Direction Générale du MENAPLN, qui a pour mission de produire et diffuser des programmes éducatifs Radio, Télé et Numériques

Nous accompagnons actuellement la mise en œuvre du Programme d'Education par la Radio (PER) avec le partenariat de l'UNCEF et du PUDTR dans les zones à fort défis sécuritaires du pays.

Avec l'accompagnement des partenaires, nous sommes en cours de productions des Unités d'Enseignement pour l'enseignement à distance au MENAPLN.

Nous sommes là pour la communication d'aujourd'hui, pour partager une innovation que nous accompagnons techniquement, en attendant des partenaires financiers,

C'est l'innovation **QUI SUIS-JE 3^E?**



QUI SUIS-JE 3E ?

Une application numérique pour réviser ses cours de SVT 3è, **créée par**

- **SIDIBE Sékou Oumar** Pédagogue -cinéaste (**DP/ DGRTE**)
- **Bagré Toussaint**, Développeur
- **Ouédraogo Aziz**, Designer

Application **téléchargeable sur Play store**, et avant de commencer je demande à ceux qui ont leurs smartphones actifs, d'aller sur Play store, de taper Qui Suis-je 3E, lancer la recherche, télécharger et installer, c'est gratuit. Et vous verrez l'icône sur votre téléphone, pendant que je parle vous pouvez naviguer dans l'application

CANEVAS DE PRESENTATION

- **Titre et identification de l'innovation :**
- **Contexte**
- **Objectifs**
- **Importance/intérêt pour le MENAPLN**
- **Description de l'innovation**
- **Utilisation de l'application par les apprenants**
- **Difficultés/défis**
- **Suggestions/recommandations**

Titre et identification de l'innovation

➤ QUI SUIS-JE 3È?

- C'est une application numérique de jeu de révision et d'exerces en SVT, niveau 3^{ème}
- On l'identifie sur un portable par le logo



- Le point interrogation et le livre (ou cahier) représente un questionnement
- Le cercle multicolore représente le savoir pour nous

QUI SUIS-JE 3è, apprendre en s'amusant avec des défis, se cultiver, se souvenir, réussir naturellement

Contexte

De nos jours on parle de génération face book, de génération numérique, de génération Z (Zapping) ...des appellations qui qualifient les jeunes venus au monde après les années 1995, années de l'avènement et de la vulgarisation du numérique, l'internet. Aujourd'hui, l'utilisation du numérique est devenue incontournable pour construire le monde. Dans l'éducation on parle du numérique éducatif. L'utilisation des smartphones par les élèves aujourd'hui pour apprendre est incontournable, surtout que cela est intéressant pour eux.

- ▶ Partant donc du constat que la nouvelle génération d'élèves fait face à de multiples influences technologiques qui les amènent à reléguer très souvent leur propre éducation au second plan, pour redonner de l'attrait à l'éducation auprès de jeunes, nous avons eu l'idée de créer un cadre ludique d'apprentissage adapté à cette génération, pour un **premier coup d'essai**. Les apprenants apprennent d'une manière autonome et efficace, sous forme de jeux numériques, un apprentissage à distance. Pour faciliter les apprentissages et l'auto-évaluation, l'application numérique « **Qui suis-je 3E ?** » a été créée pour renforcer les cours des **Sciences de la Vie et de la Terre (SVT) de la classe de 3^{ème}**

Objectifs

➤ Objectif général

L'application numérique « Qui suis-je 3E ? » a pour objectif général de permettre aux élèves de la classe de 3^{ème} de réviser leur cours de SVT, pour préparer leur BEPC sous la forme de jeu numérique,

➤ Objectifs spécifiques

- Présenter tout le programme de SVT de la classe de 3^{ème} dans une application numérique mobile sous forme de jeu de questions-réponses aux utilisateurs
- Faire des questions, exercices de renforcement des acquis de SVT de la classe de 3^{ème} sous la forme de jeu questions-réponses

Importance/intérêt pour le MENAPLN

- Le MENAPLN aujourd'hui a développé plusieurs stratégies d'intégration des TIC dans l'éducation à travers plusieurs programmes. Dernièrement c'est la création de la DGRTE , une direction qui va innover dans l'enseignement à distance au Burkina Faso, à travers la production et diffusion des programmes éducatifs variés et intéressants.
- L'application mobile « **Qui suis-je 3è ?** » pourrait être une alternative pour l'éducation pour tous, si elle est développée dans toutes les disciplines enseignées dans les différents niveaux scolaires. Elle permet l'apprentissage par le jeu numérique, et par ce canal on peut développer les connaissances des apprenants, pour l'atteinte des objectifs de l'éducation pour tous.
- En créant l'application « **Qui suis-je 3è ?** » , nous voulons contribuer à la réussite scolaire en général et au succès des élèves en classe de troisième (3^{ème}) aux examens du BEPC en particulier. Car l'application permet aux élèves de 3^{ème} d'apprendre et de réviser leurs cours de SVT tout en s'amusant.

Description de l'innovation

- L'application « Qui suis – je », une fois installée son icone est sur votre smartphone ou l'ordinateur, un livre ouvert avec un point d'interrogation dans un cercle multi coloré
- Une fois qu'on clique l'application, une fenêtre s'ouvre avec une expression « Le succès vient au bout de l'effort, et on voit le logo qui apparait.
- Après s'affiche le programme de l'application, en 5 rubriques
 - Je révise mes cours de SVT (13 chapitres sous forme de questions à choix multiple)
 - Je teste mon niveau en SVT (niveau 1 à 8, 10 à 30 questions par niveau)
 - Astuces
 - Noter l'application
 - A propos (les créateur leur droit moral inaliénable)
- L'enfant ou l'apprenant s'amuse, joue en révisant son cours de SVT, Ainsi, il peut réviser tout le cours de SVT sans tenir compte du temps qui passe. C'est comme une application de jeux, il s'amuse et l'enfant aime le jeu.

Description de l'innovation

- Ici nous avons sélectionné des questions fréquemment posées aux examens du BEPC, mais la manière de les poser est personnalisée (l'utilisation du **Je**) pour mieux impliquer l'utilisateur qui se sentira concerné.

Exemple

- **Question** : je suis la cavité dans laquelle est logé l'œil
- **Réponse** ;
 - Le cristallin-
 - l'orbite-
 - la rétine
 - les cils

Description de l'innovation

➤ **2è Question:** J'empêche le retour du sang des ventricules vers les oreillettes

➤ **Réponse**

– La valve auriculo-ventriculaire

– *La valvule auriculo-ventriculaire*

– L'alvéole

– La trachée artère

➤ Si l'utilisateur ne choisit pas la bonne réponse, il ne peut poursuivre le jeu. Ce qui le titille un peu. Il va choisir au hasard pour continuer, mais après il reviendra pour ne plus faire d'erreur, à cause de son ego, dans les jeux, l'enfant veut relever toujours les défis. Et les enfants font des compétitions avec l'application, **qui trouver les bonnes réponses le plus vites possible?**

Utilisation de l'application par les apprenants surtout les élèves de 3^e

- Il faut noter que l'application est jeune, les parents qui l'ont découverte l'ont vite installée pour exploitation par leurs enfants de 3^e, et passent l'infos,
- les élèves l'utilisent d'une manière secrète souvent, ils ne partagent pas les infos, ils la gardent jalousement. Mais certains ont téléchargé grâce à leurs camarades.
- Nous avons plus 3000 utilisateurs qui ont installé l'application sur leur smart phones ou ordinateur, et demandent des contenu pour les autres disciplines de la classe de 3^{ème}

Difficultés/défis

- L'innovation **QUIS SUIS-JE 3E** est de l'autoproduction d'un développeur, d'un designer et d'un encadreur pédagogique sans aucun partenaire financier d'une structure jusqu'à ce jour. La DGRTE accompagne techniquement l'application.
- Nos ambitions sont nobles, créer des applications numériques de révision et d'apprentissage des cours au post-primaire, à travers des jeux numériques dans lequel on joue tout en apprenant, nous avons seulement pu faire une application de jeu de révision de SVT niveau 3^{ème}. Il reste toujours beaucoup à faire
- Nos défis c'est d'améliorer, mettre à jour **Qui suis-je** en complexifiant le temps de réponse, sinon, l'utilisateur à tout le temps de répondre: en association des images aux réponses (schémas, carte...)
- Nous avons besoin d'associer **d'autres spécialistes de l'éducation**, notamment l'éducation inclusive, les techniciens d'évaluation... pour prendre en compte tout le monde dans le jeu.

Suggestions/recommandations

Mises à jour prévisionnelles

1. Amélioration de design de **Qui suis je**
 2. Déploiement de l'application sur de nouvelles plateformes telles que Apple Store et Windows Store
 3. Ajout de nouvelles matières proposées aux examens du BEPC
 - a. Français
 - b. Anglais
 - c. Mathématiques
 - d. Histoire géographie
 - e. Physique Chimie
- ▶ Des innovations pareilles méritent accompagnement et encouragement par les autorités en charge de l'éducation, **les ONG et partenaires financiers**. C'est une preuve de la volonté d'améliorer la qualité de l'éducation à travers les TICE, le centre d'intérêt des apprenants.
 - ▶ En termes de coût et durée de travail, pour cette application, avec les dépenses d'hébergement, de connexion, de temps de travail et de recherche, nous avons pris 04 mois estimés à plus de 700 000 FCFA, pour une utilisation gratuite; il suffit juste de l'installer sur le téléphone et jouer



QUI SUIS-JE 3^E

Contact **66-10-17-96**

**Je vous remercie
pour votre attention**