

TERMES DE REFERENCE (TDR)

N°: BSF AO SEN 2025 12-1 - CONSULTANCE

Consultance pour la création de parcours pédagogiques pour accompagner les enseignants de l'école primaire dans l'intégration du numérique en classe.

Pays : Sénégal

1. QUI SOMMES-NOUS ?

Bibliothèques Sans Frontières (BSF) est une organisation internationale créée en 2007 qui œuvre dans plus de 30 pays pour réduire les inégalités d'accès à l'éducation, à l'information et à la culture. À travers des solutions innovantes comme des médiathèques mobiles, des outils numériques hors-ligne et des programmes de renforcement de capacités, BSF soutient les populations vulnérables (réfugiés, communautés rurales, jeunes en décrochage, publics isolés) afin de favoriser l'apprentissage, l'inclusion numérique et l'autonomisation des communautés dans des contextes éducatifs comme humanitaires.

Le bureau régional de Bibliothèques Sans Frontières a été ouvert à Dakar en 2021 afin de renforcer la coordination des programmes en Afrique de l'Ouest et d'accompagner le développement d'initiatives éducatives et numériques dans la région.

2. CONTEXTE DU PROJET *DIGITAL LEARNING HUB*

De 2023 à 2025, Bibliothèques Sans Frontières a conçu et déployé un projet de **DIGITAL LEARNING HUBS** dans la région de Kédougou, au Sénégal, grâce au soutien du Fonds d'Innovation pour le Développement (FID). Ce projet vise à :

Ce programme a permis de fournir à **70 écoles primaires** de la région de Kedougou, :

- L'accès à des contenus pédagogiques alignés sur les programmes scolaires du Sénégal
- L'accès à un équipement numérique composé de :
 - Un serveur numérique local (Ideas Cube) fonctionnant sans connexion Internet et donnant accès à une vaste bibliothèque de ressources pédagogiques,
 - Un kit composé d'un ordinateur portable, 12 tablettes, un vidéoprojecteur
- Un accompagnement visant à générer un impact au-delà de la diffusion de contenus.

Le projet entre aujourd'hui dans une seconde phase grâce au financement du programme Regional Teachers Initiative for Africa (RTIA) d'ENABEL (juillet 2025/décembre 2026). Parallèlement, ce projet a fait l'objet d'une convention avec le Ministère de l'Éducation Nationale (MEN) du Sénégal, en vue d'une extension à 1 000 écoles supplémentaires. Cette mise à l'échelle s'inscrit pleinement dans la **Stratégie du Numérique dans l'Éducation** (SNE) du gouvernement sénégalais, et vise à soutenir les enseignants dans l'usage pédagogique du numérique, à favoriser l'accès aux ressources éducatives et à réduire les disparités entre les zones urbaines et rurales. Le projet vise par ailleurs le développement de compétences transversales telles que l'éducation sensible au genre et le développement durable.

3. OBJECTIFS DE LA MISSION

L'objectif de la mission consiste en l'**élaboration de modules pédagogiques** destinés à **favoriser l'intégration du numérique dans les enseignements et les apprentissages à l'école élémentaire sénégalaise**. Conçus sous forme de parcours de formation pour l'enseignant, à l'image des parcours publiés sur la plateforme SENPROF¹, ces modules visent à soutenir les enseignants dans l'utilisation des outils numériques en classe, à travers :

- Une mise à niveau de leurs compétences numériques,
- Une mise à niveau de leurs compétences dans les matières abordées (genre, développement durable, éducation aux médias et à l'information,...),
- Des propositions pédagogiques concrètes d'activités à mettre en œuvre avec les élèves.

Ces **parcours « Enseigner avec le numérique »** sont élaborés conjointement avec les directions du MEN et notamment la Division de la Promotion des Technologies de l'Information et de la Communication (DPTIC) et la Direction de l'Enseignement Élémentaire (DEE), sous l'égide de l'Inspection Générale de l'Éducation et de la Formation (IGEF). Ces parcours alimenteront à la fois les bibliothèques de contenus numériques de BSF et les plateformes nationales du MEN (SENPROF notamment).

Chacun de ces parcours est accompagné d'une ou plusieurs vidéos spécifiquement conçues pour les renforcer. Celles-ci se présentent sous la forme de :

- Courte *masterclass* pour l'enseignant (5 ou 6 minutes) destinées à fournir des informations théoriques sur le sujet, et présenter des pistes d'activités à mettre en œuvre avec les élèves ; Ces masterclass reprennent globalement le contenu des modules.
- Vidéos d'animation (2 ou 3 min) à destination des élèves, support pour les leçons, pour le cas où il n'existerait pas de support vidéo bien contextualisé et qu'il faille en créer.

Les scripts des vidéos font partie intégrante de l'élaboration des parcours.

¹ <https://senprof.education.sn/>

Les parcours « Enseigner avec le numérique » sont développés autour de **4 thématiques** prioritaires identifiées dans le cadre du projet, destinées à accompagner les enseignants dans leur montée en compétences suivantes :

- Compétences **pédagogiques** liées à l'introduction de l'usage du numérique en classe,
- Compétences **numériques** en lien avec le Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN) actuellement initié et mis en œuvre par le Gouvernement sénégalais dans le cadre de la SNE,
- Compétences transversales liées à l'équité de **Genre**,
- Compétences transversales liées à la **Protection de l'Environnement**.

L'ensemble des parcours est présenté en annexe du présent document.

Actuellement, BSF en partenariat avec la DPTIC et l'IGEF a produit deux parcours, accompagnés de leurs scripts vidéos :

- Un parcours « Equité de Genre »
- Un parcours « Education aux Médias et à l'Information (EMI) : Info/intox, vérifier les sources d'informations.

Ces parcours et scripts seront partagés au consultant et serviront de base.

4. LIVRABLES

Les livrables attendus sont pour cette consultance les suivants :

| Parcours « Enseigner avec le numérique » | Scripts vidéos associés |
|---|--|
| <p>3 parcours présentant les usages numériques en classe (mettant en œuvre les kits IDC) et illustrant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les mathématiques au CM • Une séance de sciences (en cours multigrade) • Une séance autour de la phonologie au CP | <p>3 scripts vidéos associés, sous forme de masterclass et présentant soit des séances réellement tournées sur le terrain, soit des animations à partir de photos prises sur le terrain, soit à défaut des images générées par IA.</p> |
| <p>6 parcours liés au CRCN sur les thématiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découverte du clavier et de la souris • Information et données : chercher et sélectionner des informations (sur une image, une Base de données, sur internet) • Protection et sécurité : Mots de passe, protéger ses données personnelles et respecter la vie privée des autres. • Communication et collaboration : règles de communication sur internet : la netiquette, | <p>12 scripts vidéos associés (2 par thématique) dont au moins une masterclass.</p> |

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Le cyberharcèlement (protéger la vie des autres, se protéger, les émotions,...) • L'initiation au codage (algorithmes, programmer un parcours physique ou numérique,...) | |
| 1 parcours sur la protection de l'environnement | 2 scripts vidéo associés au parcours « Protection de l'environnement » : <ul style="list-style-type: none"> • Un masterclass pédagogique à destination de l'enseignant sur la protection de l'environnement et la production d'un message informatif • Une masterclass technique sur la production d'un message audio et les règles de diffusion |

Soit un total de

➤ **10 Parcours « Enseigner avec le numérique »** destinés à accompagner les enseignants dans l'intégration du numérique dans leur pratique de classe.

➤ **17 scripts vidéos associés**, composés de masterclass pour l'enseignant (maximum 6 minutes) et (en nombre plus limité) de vidéos d'animation pour les élèves, supports de leçons (maximum 3 minutes).

5. CHRONOGRAMME

| | | |
|----|--|---|
| S1 | | Signature du contrat Réunion de cadrage, partage de la documentation |
| S2 | | Elaboration des parcours |
| S3 | | |
| S4 | | Validation des parcours par BSF |
| S5 | | Retours sur parcours d'après commentaires |
| S5 | | Elaboration des scripts vidéos |
| S6 | | Validation des scripts vidéos par BSF |
| S6 | | Retours sur parcours d'après commentaires |

6. METHODOLOGIE ET COORDINATION

Le ou la consultant·e sera en relation directe avec la Coordinatrice Pédagogique Régionale, avec, si besoin, le soutien de l'équipe opérationnelle du terrain impliqué dans le programme et du prestataire qui réalise les vidéos (Kajou).

Une **réunion de cadrage** est prévue au début de la mission en présence de l'équipe de coordination du projet (BSF, MEN). La réunion de cadrage posera les bases de travail et de

collaboration entre le ou la consultant·e et les représentant·e·s du MEN (notamment de l'IGEF et de la DPTIC), conditions sine qua none de réussite de la consultance.

Des **réunions de suivi** seront organisées tout au long du parcours, et une **réunion de restitution** aura lieu en fin de mission pour valider conjointement les orientations préconisées et les livrables. La participation de membres du MEN (DPTIC, DEE, IGEF) implique l'organisation d'une visioconférence pour le cas où le ou la consultant·e ne serait pas basé·e au Sénégal.

7. MODALITES : DELAIS ET REMUNERATION

Budget maximum : **6 000 € TTC ou 3.935.000 FCFA TTC**. Cette rémunération est considérée comme un forfait.

La mission débutera à la signature du contrat.

Un calendrier sera défini entre le ou la consultant·e et BSF avec des rendus intermédiaires relatifs aux livrables.

La mission prendra fin au moment du rendu de tous les livrables, au plus tard **6 semaines après le début de la mission**.

Les versements seront réalisés en EUROS depuis la France ou en FCFA depuis Dakar où est situé le bureau régional Afrique de l'Ouest de BSF.

8. PROFIL RECHERCHE

- Compétences et expérience consolidée dans le(s) domaine(s) suivant(s) :
 - Enseignement primaire
 - Ingénierie pédagogique
 - Référentiels de compétences numériques dans l'enseignement (enseignants, élèves)
- Connaissance du milieu d'intervention (Sénégal) ;
- Maîtrise excellente du français (oral, écrit).

9. CRITÈRES DE SELECTION

Les propositions seront évaluées sur la base des critères suivants :

- **CV et Expertise technique (50%)** : Formation et expérience dans le domaine de la pédagogie et de l'ingénierie, notamment en lien avec les compétences numériques (notamment en primaire). Compétences et expériences avérées dans la création de ressources pédagogiques numériques (si possible adaptées au contexte).
- **Compréhension de la mission (15%)** : Compréhension des enjeux et des attendus de la mission
- **Connaissance du contexte (15%)** : Connaissance du contexte scolaire et de l'organisation du MEN sénégalais.

- **Méthodologie proposée** (10%) : Approche et solutions proposées pour la réalisation des livrables.
- **Coût et budget** (10%) : Devis détaillé et rapport qualité-prix.

10. COMMENT CANDIDATER ?

Les personnes intéressées sont invitées à transmettre leur dossier complet par courriel à l'adresse suivante : admin.aof@bibliosansfrontieres.org

Le dossier de candidature devra impérativement comprendre :

- Le CV détaillé du ou de la consultant·e **présentant les expériences en relation avec la mission.**
- Une note technique présentant la méthodologie proposée pour la mission (maximum 4 pages) ;
- Une proposition financière TTC (devis détaillé) ;

Important : l'ensemble de ces documents devra être regroupé dans un fichier compressé au format ZIP afin de faciliter le traitement des candidatures.

Les candidatures incomplètes ou non conformes ne seront pas prises en considération.

Date limite de soumission : **04 janvier 2026 à 18h00 (GMT).**

Annexe : Récapitulatif des parcours à réaliser dans le cadre du projet DLH

| Parcours « Enseigner avec le numérique » | Scripts vidéos associés | Compétences du CRCN |
|---|--|---|
| <p>3 parcours présentant les usages numériques en classe (mettant en œuvre les kits IDC) et illustrant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La mise en œuvre de séances de mathématiques au CM pour illustrer l'utilisation de contenus numériques par les élèves, le travail collaboratif (pairs), la remédiation • Une séance de sciences (CE) pour illustrer la mise en œuvre de séance en cours multigrade, le travail par groupe, la recherche d'informations,... • Une séance autour de la phonologie au CP pour illustrer l'intérêt des outils numériques et les usages collectifs et individuels, l'évaluation individuelle, la remédiation,... | <p>3 scripts vidéos associés, sous forme de masterclass et présentant soit des séances réellement tournées sur le terrain, soit des animations à partir de photos prises sur le terrain, soit à défaut des images générées par IA.</p> | <p>Domaine 5. Environnement numérique 5.2. Evoluer dans un environnement numérique</p> <p>Domaine 1. Information et données 1.1. Chercher et sélectionner des informations 1.3. Traiter des données simples</p> |
| <p>1 Parcours Equité de Genre</p> | <p>2 Master Class pour l'enseignant</p> | <p>Domaine 3. Création de contenus numérique : 3.1. Produire des documents (texte, image)</p> <p>Domaine 5. Environnement numérique 5.2. Utiliser les outils numériques (clavier, souris)</p> |
| <p>1 Parcours Education aux Medias et à l'Information (EMI) : info/intox</p> | <p>1 Master Class pour l'enseignant 2 videos d'animation pour l'élève</p> | <p>Domaine 1. Information et données</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les fausses informations • Identifier les sources |

| | | |
|--|---|--|
| <p>6 parcours liés au CRCN sur les thématiques suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Découverte du clavier et de la souris : Diverses pistes d'activités à proposer à l'enseignant sur divers logiciels. Pistes de création de contenus par l'enseignant lui-même (paint, Cgompris, Tux,...) 2. Information et données : chercher et sélectionner des informations (sur une image, une Base de données, sur internet) 3. Protection et sécurité : Mots de passe, protéger ses données personnelles et respecter la vie privée des autres. 4. Communication et collaboration : règles de communication sur internet : la netiquette, 5. Le cyberharcèlement (protéger la vie des autres, se protéger, les émotions,...) 6. L'initiation au codage (algorithmes, programmer un parcours physique ou numérique,...) | <p>12 scripts vidéos associés (2 par thématique) dont au moins une masterclass.</p> | <p>Domaine 1. Information et données 1.1. Chercher et sélectionner des informations 1.3. Traiter des données simples</p> <p>Domaine 2. Communication et collaboration 2.2. Partager et publier des contenus</p> <p>Domaine 3. Création de contenus numérique : 3.1. Produire des documents</p> <p>Domaine 4. Protection et sécurité 4.1. Sécuriser son environnement numérique (mots de passe) 4.2. Protéger ses données personnelles et respecter la vie privée 4.3. Protéger sa santé : cyberharcèlement</p> <p>Domaine 5. Environnement numérique 5.1. Résoudre des problèmes, pensée algorithmique 5.2. Evoluer dans un environnement numérique (utiliser les outils numériques)</p> |
| <p>1 parcours sur la protection de l'environnement, mettant en œuvre des compétences numériques de production d'un message (ex : courte capsule audio, à faire écouter/diffuser dans la classe, la famille, le village, le quartier,...)</p> | <p>2 scripts vidéo associés au parcours « Protection de l'environnement » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un masterclass pédagogique à destination de l'enseignant sur la protection de l'environnement et la production d'un message informatif • Une masterclass technique sur la production d'un message audio et les règles de diffusion | <p>Domaine 3. Création de contenus numérique : 3.1. Produire des documents</p> <p>Domaine 2. Communication et collaboration 2.2. Partager et publier des contenus</p> |