



TERMES DE RÉFÉRENCE

LANCEMENT OFFICIEL DE LA 2^e ÉDITION

TicAcad 2026

Programme d'initiation des enfants et adolescents au Numérique,
à l'Intelligence Artificielle, au Multimédia et aux Médias Sociaux

Université Virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI)

Point de Présence Numérique – Grand-Bassam

Juin 2026

I. CONTEXTE ET JUSTIFICATION

Fort du succès de la première édition Tech'Acad (août 2025), l'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI) lance la 2ème édition de son programme d'initiation des jeunes au numérique, désormais rebaptisé TicAcad. Cette évolution de nom reflète une ambition renforcée : ancrer durablement les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) dans le parcours éducatif des jeunes ivoiriens.

La première édition a permis à des enfants et adolescents âgés de 6 à 17 ans de découvrir les fondements du numérique, de l'intelligence artificielle, du multimédia et des médias sociaux à travers une approche ludique et progressive. Les résultats positifs obtenus et l'engouement suscité justifient pleinement la tenue d'une deuxième édition, enrichie et consolidée.

Dans un contexte où l'économie numérique africaine connaît une croissance exponentielle, il est primordial que la jeunesse ivoirienne soit équipée des compétences numériques du XXIe siècle. TicAcad 2026 entend répondre à cet impératif en proposant un programme adaptatif, évolutif et ancré dans les réalités locales.

II. OBJECTIFS

2.1 Objectif général

Initier les enfants et adolescents de 6 à 24 ans aux fondements et aux applications pratiques des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), de l'Intelligence Artificielle (IA), du multimédia, des médias sociaux, de la robotique et de l'entrepreneuriat numérique.

2.2 Objectifs spécifiques

- ▶ Développer la pensée logique, algorithmique et créative chez les jeunes participants ;
- ▶ Sensibiliser les jeunes à l'intelligence artificielle et à ses enjeux éthiques ;
- ▶ Consolider les acquis de la 1ère édition (Tech'Acad 2025) en approfondissant les compétences numériques ;
- ▶ Initier les participants à la bureautique, la robotique, l'algorithmique et l'IA ;
- ▶ Favoriser l'apprentissage par le jeu, l'expérimentation et les projets collaboratifs ;
- ▶ Initier les apprenants de 10 à 24 ans aux fondements de l'entrepreneuriat numérique ;
- ▶ Encourager un usage critique, éthique et responsable des médias sociaux ;
- ▶ Développer la créativité multimédia et les compétences en création de contenus.

III. PRÉSENTATION DE TICACAD 2026

3.1 Structure du programme

TicAcad 2026 est structuré en sessions mensuelles de 4 semaines, à raison de 3 jours par semaine (Mardi, Mercredi et Jeudi), avec des séances de 3 à 5 heures chacune. Le programme se décline en 4 catégories d'âge adaptées aux niveaux de maturité cognitive des participants :

CATÉGORIE	TRANCHE D'ÂGE	NIVEAU	APPROCHE PÉDAGOGIQUE
Kid	6 – 8 ans	Éveil	Éveil, manipulation concrète, jeux débranchés
Junior	9 – 11 ans	Exploration	Narration numérique, IA intuitive, découverte



Ado	12 – 14 ans	Application	Résolution de problèmes, multimédia interactif
Espoir	15 – 24 ans (Session 2 : 17-24 ans)	Création	Autonomie, projet de synthèse, esprit critique, entrepreneuriat

IV. PLAN DE FORMATION ADAPTATIF PAR CATÉGORIE

Le plan de formation ci-dessous est OBLIGATOIRE pour tous les coachs-formateurs. Il tient compte des compétences acquises lors de la 1ère édition Tech'Acad 2025 et garantit une progression logique et cohérente pour les participants ayant déjà suivi le programme.

Module 1 – Bureautique et Environnement Numérique

Kid (6-8 ans) : Découverte

- ▶ Découvrir les parties d'un ordinateur (souris, clavier, écran) ;
- ▶ Utiliser la souris et le clavier de façon ludique ;
- ▶ Ouvrir, fermer, déplacer des fenêtres ;
- ▶ Colorier et dessiner avec un outil de peinture numérique.

Junior (9-11 ans) : Initiation

- ▶ Créer et sauvegarder des documents texte simples ;
- ▶ Utiliser les fonctions de base de traitement de texte (gras, italique, alignement) ;
- ▶ Réaliser une présentation de 5 diapositives sur un sujet choisi ;
- ▶ Organiser des fichiers et dossiers sur l'ordinateur.

Ado (12-14 ans) : Maîtrise

- ▶ Créer des documents Word/Calc avancés avec mise en page professionnelle ;
- ▶ Concevoir des présentations avec effets d'animation ;
- ▶ Utiliser des tableurs pour calculer et créer des graphiques simples ;
- ▶ Envoyer et recevoir des e-mails de façon professionnelle.

Espoir (15-24 ans) : Application professionnelle

- ▶ Créer des rapports professionnels avec table des matières et styles ;
- ▶ Maîtriser les fonctions avancées des tableurs (VLOOKUP, tableaux croisés) ;
- ▶ Créer des présentations de projets pour des audiences professionnelles ;
- ▶ Gérer un agenda numérique et collaborer en ligne (Google Workspace, Office 365).

Module 2 – Médias Sociaux et Citoyenneté Numérique

Kid (6-8 ans) : Sensibilisation

- ▶ Comprendre ce qu'est Internet de façon simple ;
- ▶ Identifier les usages positifs et négatifs d'Internet ;
- ▶ Connaître les règles de base de sécurité en ligne (ne pas partager ses infos) ;
- ▶ Distinguer le vrai du faux dans les images (fake vs réel).

Junior (9-11 ans) : Éducation aux médias

- ▶ Découvrir les principales plateformes (YouTube, Instagram, TikTok) ;
- ▶ Comprendre comment fonctionne un algorithme de recommandation ;
- ▶ Identifier une fake news et vérifier une information ;
- ▶ Créer un contenu numérique simple et positif (dessin, texte).

Ado (12-14 ans) : Usage responsable

- ▶ Gérer son identité et sa réputation numérique ;
- ▶ Produire des contenus engageants et responsables ;
- ▶ Comprendre le cyberharcèlement et comment se protéger ;
- ▶ Créer une page ou un compte de projet éducatif.

Espoir (15-24 ans) : Community management

- ▶ Créer une stratégie de communication sur les réseaux sociaux ;
- ▶ Maîtriser les outils d'analyse des performances (insights, analytics) ;
- ▶ Gérer une communauté en ligne de manière professionnelle ;
- ▶ Monétiser une présence numérique de façon éthique.

Module 3 – Robotique Éducative

Kid (6-8 ans) : Découverte physique

- ▶ Jeux de construction et d'assemblage (type LEGO) ;
- ▶ Distinguer ce qui est programmable de ce qui ne l'est pas ;
- ▶ Animer un robot jouet simple avec des séquences débranchées ;
- ▶ Comprendre la notion d'instructions et de séquences.

Junior (9-11 ans) : Initiation à la robotique

- ▶ Assembler un kit robotique éducatif simple ;
- ▶ Programmer des mouvements de base (avancer, reculer, tourner) ;
- ▶ Créer un parcours et programmer le robot pour le suivre ;
- ▶ Comprendre les capteurs et leurs utilisations.

Ado (12-14 ans) : Projets robotiques

- ▶ Concevoir et programmer un robot avec capteurs ;
- ▶ Résoudre un défi robotique en équipe (éviter des obstacles) ;
- ▶ Intégrer des notions d'électronique de base ;
- ▶ Présenter son projet robotique devant le groupe.

Espoir (15-24 ans) : Robotique avancée

- ▶ Programmer un robot avec Arduino ou microcontrôleur ;
- ▶ Créer un prototype de robot répondant à un besoin local identifié ;
- ▶ Intégrer l'IA dans un projet robotique (reconnaissance, réaction) ;
- ▶ Documenter et pitcher son projet comme une startup.

Module 4 – Algorithmique et Programmation

Kid (6-8 ans) : Pensée algorithmique débranchée

- ▶ Décrire des actions quotidiennes sous forme de séquences ;
- ▶ Jouer à des jeux de logique et de tri ;
- ▶ Comprendre les notions de boucle et de répétition par le jeu ;
- ▶ Utiliser ScratchJr pour animer des personnages.

Junior (9-11 ans) : Scratch et blocs

- ▶ Créer des animations et histoires interactives avec Scratch ;
- ▶ Comprendre les variables, conditions et boucles visuellement ;
- ▶ Réaliser un mini-jeu simple avec Scratch ;
- ▶ Introduction aux notions de débogage.

Ado (12-14 ans) : Initiation au code

- ▶ Passer de Scratch à Python via Blockly ;
- ▶ Écrire des programmes simples en Python (calculs, listes) ;
- ▶ Comprendre les structures conditionnelles et les boucles en Python ;
- ▶ Créer un projet de code qui résout un problème réel.

Espoir (15-24 ans) : Développement de projets

- ▶ Maîtriser les bases de Python et les bibliothèques courantes ;
- ▶ Créer une application web simple (HTML/CSS/JavaScript) ;
- ▶ Introduction aux APIs et à la logique de programmation objet ;
- ▶ Réaliser un projet de développement complet en équipe.

Module 5 – Intelligence Artificielle pour les Jeunes

Kid (6-8 ans) : L'IA c'est quoi ?

- ▶ Identifier des objets intelligents dans la vie quotidienne (Siri, Alexa, GPS) ;
- ▶ Jouer à entraîner une machine à reconnaître des dessins (Quick Draw) ;
- ▶ Comprendre que les machines apprennent comme les humains.

Junior (9-11 ans) : L'IA qui apprend

- ▶ Expérimenter avec des outils IA accessibles (Teachable Machine, AI experiments) ;
- ▶ Comprendre le concept de données d'entraînement ;
- ▶ Créer un classifieur d'images simple ;
- ▶ Réfléchir aux limites et aux biais de l'IA.

Ado (12-14 ans) : Créer avec l'IA

- ▶ Utiliser des outils IA génératifs (texte, image, audio) ;
- ▶ Comprendre le machine learning de façon visuelle ;
- ▶ Créer un projet utilisant l'IA (chatbot, générateur) ;
- ▶ Débattre des enjeux éthiques : vie privée, emploi, décision automatique.

Espoir (15-24 ans) : IA et Société

- ▶ Comprendre les architectures d'IA (réseaux de neurones, LLM) ;
- ▶ Utiliser des APIs d'IA dans un projet de développement ;
- ▶ Analyser les impacts de l'IA sur les métiers d'Afrique ;
- ▶ Concevoir un cas d'usage d'IA pour résoudre un problème local.

Module 6 – Entrepreneuriat Numérique (10 à 24 ans)

Note : Ce module est réservé aux catégories Junior (dès 10 ans), Ado et Espoir.

Junior/Ado (10-14 ans) : L'esprit entrepreneur

- ▶ Découvrir des entrepreneurs ivoiriens et africains inspirants ;
- ▶ Identifier des problèmes dans son environnement et proposer des solutions ;
- ▶ Créer un mini-projet numérique (application, service imaginaire) ;
- ▶ Présenter son idée à travers un pitch de 2 minutes.

Espoir (15-24 ans) : De l'idée au projet

- ▶ Comprendre les fondements du Business Model Canvas ;
- ▶ Identifier les opportunités de l'économie numérique ivoirienne ;
- ▶ Créer un prototype de produit ou service numérique (MVP) ;
- ▶ Pitcher son projet devant un jury lors de la cérémonie de clôture ;
- ▶ Découvrir les mécanismes de financement (FNS, incubateurs, pitch compétitions).

Module 7 – Initiation au Multimédia

Kid (6-8 ans) : Créer en s'amusant

- ▶ Dessiner numériquement avec des outils simples ;

- ▶ Prendre des photos et comprendre ce qu'est une image numérique ;
- ▶ Enregistrer sa voix et écouter le résultat ;
- ▶ Créer une petite histoire illustrée avec du texte et des images.

Junior (9-11 ans) : Raconter des histoires

- ▶ Créer une bande dessinée numérique ;
- ▶ Réaliser une courte vidéo de présentation personnelle ;
- ▶ Monter une vidéo simple (couper, assembler) ;
- ▶ Créer une infographie basique sur un sujet choisi.

Ado (12-14 ans) : Production créative

- ▶ Créer des visuels avec des outils de design (Canva, Adobe Express) ;
- ▶ Produire et monter une vidéo de 2 minutes (reportage, tutoriel) ;
- ▶ Réaliser un podcast court sur un sujet d'intérêt ;
- ▶ Créer une identité visuelle simple pour un projet.

Espoir (15-24 ans) : Production professionnelle

- ▶ Maîtriser les fondamentaux du graphisme (composition, couleur, typographie) ;
- ▶ Produire des contenus vidéo et audio de qualité professionnelle ;
- ▶ Créer un portfolio numérique présentant ses réalisations ;
- ▶ Développer une ligne éditoriale pour un projet multimédia.

V. MODALITÉS D'ORGANISATION

5.1 Lieu de déroulement

Le programme TicAcad 2026 se déroulera au Point de Présence Numérique (PPN) de l'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI) situé à Grand-Bassam.

5.2 Chronogramme des sessions

SESSION	PÉRIODE	JOURS	THÉMATIQUES
Session 1 – 10 à 16 ans	1er Juillet – 29 Juillet 2026	Mar / Mer / Jeu	Bureautique, Médias sociaux, Robotique, Algorithmique, IA, Multimédia
Session 2 – 17 à 24 ans	15 Juillet – 11 Août 2026	Mar / Mer / Jeu	Bureautique, Médias sociaux, IA, Multimédia, Entrepreneuriat numérique

5.3 Lancement officiel – Teasing TicAcad 2026

Le lancement officiel du programme sera précédé d'une campagne de teasing organisée au sein du campus de l'UVCI. L'équipe projet, habillée en T-shirts TicAcad Édition 2026 aux couleurs officielles du programme (vert #27956A et violet #5F39A0), investira les espaces de l'UVCI pour créer l'événement et mobiliser les futurs participants.

- ▶ Date prévue du teasing : avant le 25 Juin 2026, date de lancement officiel de la Session 1 ;
- ▶ Lieu : UVCI – Campus principal et Point de Présence Numérique de Grand-Bassam ;
- ▶ Format : Vidéos courtes (Reels, TikTok), photos, mini-interviews des membres de l'équipe ;
- ▶ Message clé : « TicAcad revient – plus grand, plus fort, plus numérique ! » ;
- ▶ Utilisation des archives audiovisuelles de Tech'Acad 2025 pour illustrer les acquis.

VI. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE COACHS

L'ensemble des intervenants du programme TicAcad 2026 est désigné sous l'appellation unifiée de « Coach ». L'équipe se compose de deux types de profils complémentaires :

TYPE DE COACH	RÔLE PRINCIPAL	NOMBRE
Coachs Formateurs	Animation des ateliers thématiques (TIC, IA, Robotique, Multimédia, etc.)	6 coachs
Coachs Accompagnateurs	Encadrement socio-éducatif, soutien comportemental et bien-être des jeunes	6 coachs

Chaque coach formateur est associé à un ou deux coaches accompagnateurs pour assurer une prise en charge globale (technique + humaine) des participants.

VII. PARTENARIATS ET RESSOURCES

7.1 Besoins en ressources

- ▶ Kits robotiques éducatifs (LEGO Education, Arduino, micro:bit) ;
- ▶ Licences logicielles (suite bureautique, outils créatifs, outils IA) ;
- ▶ Équipements audiovisuels (caméras, micros, tablettes) ;
- ▶ Connexion Internet haut débit au PPN de Grand-Bassam ;
- ▶ T-shirts uniformes TicAcad 2026 pour les coachs et participants ;
- ▶ Fonds de fonctionnement pour les activités pratiques.

7.2 Mobilisation des partenaires

- ▶ Institutions publiques : UNICEF, UNESCO, Ministère de la Femme, de la Famille et de l'Enfant ;
- ▶ Fondations et opérateurs télécoms : Fondation Orange, Fondation MTN, Fondation MOOV ;
- ▶ Entreprises tech : Orange Digital Center, SAEI, start-ups du numérique ivoirien ;
- ▶ Espaces d'innovation : FabLabs, VITIB de Grand-Bassam ;
- ▶ Entreprises citoyennes souhaitant investir dans la formation de la jeunesse.

VIII. RÉSULTATS ATTENDUS

- ▶ Au moins 120 enfants et adolescents formés sur l'ensemble des 4 sessions ;
- ▶ 100% des coachs formés et briefés sur le plan de formation adaptatif ;
- ▶ Minimum 80 projets créatifs réalisés et présentés lors des cérémonies de clôture ;
- ▶ Production d'un rapport complet illustré de la 2ème édition ;
- ▶ Réalisation d'une vidéo récapitulative de 5 minutes diffusée sur la WebTV UVCI ;
- ▶ Publication des meilleures réalisations des apprenants sur les canaux numériques de l'UVCI ;
- ▶ Mise en place d'un programme d'ambassadeurs juniors TicAcad.

IX. SUIVI ET ÉVALUATION

- ▶ Fiches de présence et de progression individuelle pour chaque participant ;
- ▶ Évaluations pratiques à mi-session et en fin de session (présentation de projets) ;
- ▶ Réunions hebdomadaires de l'équipe coachs pour ajustement pédagogique ;
- ▶ Rapport mensuel d'activités soumis à la coordination UVCI ;
- ▶ Enquête de satisfaction auprès des participants et des parents en fin de session.

X. COORDINATION DU PROGRAMME

Le programme TicAcad 2026 est placé sous la responsabilité de la coordination du département Formation Continue et Innovation Numérique de l'UVCI. La coordination assure la supervision pédagogique, logistique et partenariale de l'ensemble du programme.



Fait à Abidjan, le _____
Le Coordinateur du Programme TicAcad 2026
Université Virtuelle de Côte d'Ivoire