

Appel d'offres pour une application mobile/interface numérique

PLAY International recherche une entreprise pouvant réaliser une application mobile, ou interface numérique, répondant aux besoins exprimés.

PLAY International

PLAY International est une ONG française fondée en 1999 sur une conviction : le sport est une source de solutions pour répondre à nos enjeux de société. La principale mission de PLAY International consiste à concevoir et mettre en œuvre des projets d'éducation et d'inclusion à destination des enfants et des jeunes en situation de vulnérabilité, en utilisant le jeu sportif comme outil pédagogique. L'ONG travaille notamment sur des problématiques telles que l'accès et le maintien à l'école, l'égalité filles-garçons, la réconciliation des communautés, la prévention santé – bien manger – bien bouger – bien dormir - bien utiliser les écrans, le changement de regard sur le handicap... Depuis sa création, PLAY International a mis en œuvre des projets éducatifs et humanitaires en France et à l'international dans plus de 20 pays au bénéfice de près d'1 million d'enfants. Aujourd'hui, l'association s'appuie sur 4 missions au Burundi, en France, au Kosovo et au Sénégal.

Les besoins

Play International a le projet de développer une interface numérique pour mettre en ligne de façon souple et accessible ses contenus pédagogiques à destination des animateurs et enseignants formés dans le cadre du projet EJO au Sénégal.

Le public cible concerne donc des professionnels de l'éducation, sur tout le territoire sénégalais, qui a en charge des enfants de 6 à 15 ans.

Le développement de cette interface pourra se faire soit sous forme d'application téléchargeable pour I-OS et Android soit sous forme d'accès par une application éducative existant déjà et accessible dans les pays concernés par le projet EJO et spécifiquement le Sénégal.

Dans ce second cas, l'accès par une application éducative existant déjà devra être conçu comme une solution transitoire pour tester les téléchargements de contenus et leur suivi avant la réalisation d'une application propre à Play International.

Cette interface numérique :

- Demandra à chaque utilisateur de se créer un profil avant téléchargement
- Devra permettre dans un premier temps de visualiser 6 fiches pédagogiques qui nécessiteront au préalable du prestataire un travail de design graphique pour une visualisation sur téléphone précédent la mise en ligne (voir exemple de fiche pédagogique en annexe). Toutes les fiches pédagogiques se présentent actuellement sous le format d'un recto/verso A4.
- A terme, les jeux sportifs devront être regroupés par thèmes et développés au Sénégal si possible en plusieurs versions chacune (français et wolof par exemple) avec la possibilité d'en télécharger d'autres dans un délai assez rapide pour Play ; cela signifie la livraison d'un outil facile de gestion et de maîtrise pour les salariés de Play International pour l'ajout de nouvelles fiches à l'avenir.
- Permettra de télécharger/visualiser pour chaque ensemble thématique de séances une fiche thématique et un quizz sous forme de QCM
- Permettra la mise à disposition d'une Foire Aux Questions par séance de jeux
- Devra être conçue comme évolutive avec la possibilité d'ajouts d'outils de suivis, d'autres onglets.
- L'interface devrait permettre à PLAY de récupérer des données sur les utilisateurs et connexions (nombre de profils créés, nombre de fiches visualisées, etc.)

Les entreprises postulantes sont encouragées à proposer toute autre fonctionnalité ou suggestion d'amélioration.

La phase de réalisation et de livraison doit être prévue avant fin avril 2023.

Note : PLAY International est actuellement outillé d'Office 365.

Conditions de l'appel d'offres :

Les entreprises postulantes sont incitées à transmettre :

- Une offre explicative décrivant la proposition technique (méthodologie de travail, technologies proposées, suggestions éventuelles, calendrier)
- Une offre financière
- Le CV de la personne qui pilotera le projet
- Des références

Les entreprises de l'économie sociale et solidaire seront avantagées lors de l'analyse des offres.

Le budget maximal pour cet appel d'offres est de 31,000,000 XOF (trente-et-un millions de francs CFA).

Pour toute demande technique qui pourrait être requise pour la proposition d'une offre, veuillez envoyer vos questions à l'adresse email recrutement.senegal@play-international.org avec comme intitulé de mail « QUESTIONS AO ».

Les questions seront traitées jusqu'au 19/12/2022 10 :00 GMT.

Le dépôt des offres est autorisé jusqu'au 23/12/2022 à 17 :00 GMT.

Le comité de sélection se réunira pour l'analyse des offres et fera un retour aux postulants début janvier 2023.

Annexe : Exemple de fiche pédagogique

Séance 3

LE BALLON DE LA PAROLE

JEU

🕒 40'

Objectif:
Avoir conscience de l'importance de témoigner si je suis victime ou témoin d'une situation de VBG.

Aptitudes sportives développées: motricité globale, endurance, jouer collectivement.

Messages clés de la séance


- Si je suis victime d'une VBG, je n'ai pas peur d'en parler.
- Parler des VBG contribue à les combattre.

Jeu traditionnel: la balle aux prisonniers


Partie 1

MATERIEL

- ▲ Cônes de 3 couleurs différentes
- 📄 4 jeux de chasubles
- 🏀 2 ballons de Hand



Partie 2



🕒 60 minutes

👥 30-30ms

👤 40 joueurs

📅 12-16 ans

2 terrains si plus de 30 joueurs

REGLES

- Interdit de courir avec le ballon.
- Interdit de sortir de sa zone de jeu.

Les équipes sont mixtes il doit y avoir autant de filles que de garçons dans chaque équipe. S'il y a trop d'élèves vous pouvez dupliquer le terrain.

Partie 2

But du jeu :
Chaque équipe essaie d'envoyer un maximum de joueurs de l'équipe adverse dans la grotte. Mêmes règles que la première partie mais avec des contraintes supplémentaires:

- On ajoute un couloir et on renomme les zones de jeu : la grotte devient la « zone de silence » et le couloir qui est ajouté devient la « zone libération de la parole ». (Voir schéma partie 2)
- Pour être libéré, il faut recevoir la balle dans la « zone de silence », pour aller dans la zone « libération de la parole ».
- Une fois dans la zone libération de la parole, il sera possible de toucher un adversaire afin de retourner dans la zone de jeu.
- Lorsqu'on est dans la zone silence on ne peut pas communiquer, il faut rester silencieux. On peut demander de l'aide dans la zone libération de la parole.]

PLAYDAGOGIE

DEBAT

🕒 20'

Partie 3

Même règles que la phase 2 mais nouvelles contraintes :

- Il faut attendre qu'il y ait 3 joueurs dans la « zone de silence » pour pouvoir envoyer la balle.
- Une fois dans la zone de libération de la parole, il est impossible de renvoyer la balle dans son camp il faut obligatoirement viser un adversaire.

CONSEILS

- Garder les équipes mixtes et changer les équipes de camp entre chaque manche.

COMPORTEMENTS ET REACTIONS A OBSERVER

- Observer si la zone de silence est bien respectée.
- Observer ce que les contraintes provoquent chez les joueurs.

QUESTIONS

Diviser le groupe en 2. Chaque joueur doit lever la main pour pouvoir prendre la parole. L'enseignant distribue la parole avec le ballon.

Emotions et ressentis:

- Avez vous aimé le jeu? Pourquoi?
- Qu'avez vous ressenti lorsque vous étiez dans la "zone de silence"?

Dans la partie 2, il n'était pas possible de demander de l'aide pour sortir de la zone. Parfois dans la vie, si nous sommes victime de violence, il est très difficile d'en parler. Dans la partie 2 il était plus difficile de se libérer que dans la phase 1 car c'est compliqué de sortir du silence lorsqu'on est victime de violence.

- Qu'avez vous ressenti lorsque vous étiez dans la zone libération de la parole?

Dans la partie 3 il fallait attendre d'être plus nombreux pour pouvoir être libéré car si on ne parle pas tout de suite, c'est difficile d'être vu et de pouvoir se faire aider.

Liens avec la vie quotidienne:

- Quels sont les liens entre le jeu et la vie de tous les jours?

Dans le jeu nous pouvons tour à tour être victime, témoin ou agresseur. Il faut veiller à ne pas rester passif face à certains comportements. De même, si nous sommes témoin d'un fait de violence, il est compliqué de pouvoir en parler.

- Si vous êtes victime de violence pensez vous qu'il sera facile de parler?
- Si vous êtes témoin d'une agression que feriez vous?
- D'après vous pourquoi est il important de témoigner?

Pouvoir parler de son agression permet de se libérer et de ne pas culpabiliser. Lors d'une agression basée sur le genre le **culpable c'est l'agresseur**. Parler rapidement permet d'obtenir réparation, et de prévenir les conséquences durable sur la santé mentale de la victime. Cela permet également de sensibiliser les autres.

L'enseignant annonce que cette partie est un débat: chaque groupe doit trouver des arguments ensemble et défendre soit la réponse "oui" à la question ou la réponse "non". Se concerter ensemble 3 minutes avant de donner ses arguments. L'enseignant est le médiateur du débat.

- Est il important de témoigner? OUI/NON