



*DIFTAR*

Projet d'un Cercle de Vertu  
pour l'Éducation Numérique au Maroc

Septembre 2021

## Au commencement une Vision...



DIFTAR a pour projet la mise en place d'un Cercle des vertus de l'Education Numérique comme réponse aux problématiques rencontrées à la fois sur le plan individuel, professionnel et social.

A ce stade, l'apprentissage des outils d'édition numérique et de développement informatique est l'occasion d'inculquer aux Enfants des méthodes de travail collaboratif ainsi que la gestion de projet par la méthode AGILE afin de les habituer à l'auto formation et apprentissage.

Dans cet enseignement, les professeurs ont un rôle de coach et co-équipiers des élèves puisqu'ils s'investissent personnellement dans la formation aux modules permettant aux enfants de réaliser leurs missions et ils les accompagnent de fait dans l'acquisition des compétences digitales nécessaires à la réalisation des projets.



...Issue d'un partenariat

DIFTAR est le fruit d'un partenariat entre L'Institut de la Connaissance des Méthodes Autonomes d'Apprentissage et d'Eveil (ICMAAE) et l'école du Sheikh Sidi Ibrahim Al Bassir.

L'objectif étant de puiser dans les ressources éducatives de l'Ecole émanant des sources immémoriales selon la tradition Bassiria. Ceci afin de les allier aux nouvelles méthodologies d'apprentissage développées au sein de ICMAAE ainsi qu'à l'ambition du Royaume du Maroc de digitaliser l'ensemble des infrastructures publiques du pays.

Le tout rendu possible grâce aux nouvelles technologies afin de permettre à la génération future des enfants d'être à même de relever les nombreux défis du Monde Numérique qui nous attend.

# Le Grand Jeu de l'Education

L'apprentissage au sein de notre Institut est basé sur le GRAND JEU, ou il s'agit de créer un village numérique disposant d'une ECOLE NUMERIQUE avec la participation des élèves et enseignants à la production de MOOC (librairie de cours de physique , chimie, programmation...) en libre droit sur notre portail académique

## Level 1:

Le niveau 1 consiste en la création et déploiement du **Bureau des Archives**, l'objectif est la répartition et l'organisation sous la méthode agile de la numérisation du contenus ésotériques locaux,

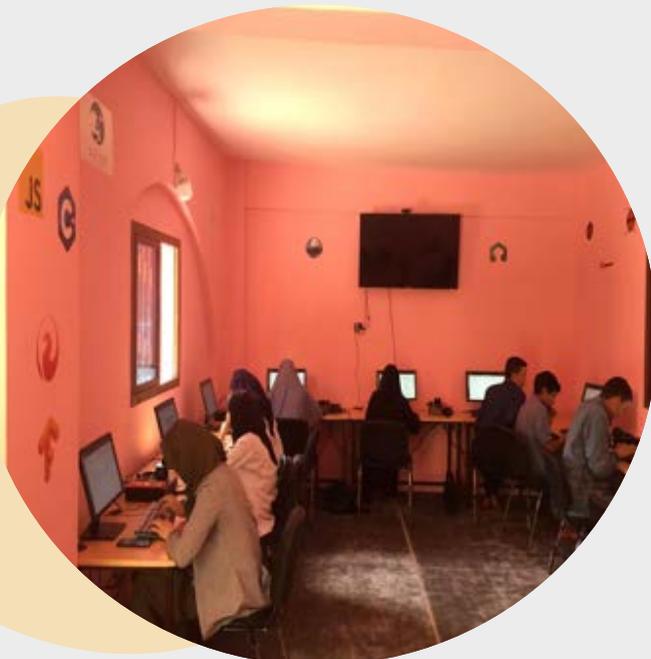
Cette étape permettra d'estimer le temps de numérisation de pages, la familiarisation **aux outils bureautiques** des environnements OS, Linux et Windows. Le but aussi est de renforcer l'esprit d'équipe en encourageant le **Peer Learning**



## Level 2:

Le niveau 2 du Grand Jeu est la création et le déploiement de l'Ecole, au travers la production de cours académiques en Ligne, disponibles sur le portail numérique de la fondation (mathématiques, physiques, Chimie, programmation, Anglais, Arabe...).

Il s'agit d'une coopération entre élèves et professeurs des matières concernées qui consacreront à chaque fin de leçon, une séance de numérisation du sujet étudié.



### Level 3:

Le niveau 3 du Grand Jeu est la création et le déploiement de l'Entreprise, au travers la production de sites internet, applications mobiles, et services marketing « design light » à ce niveau les élèves maîtrisent parfaitement la méthodologie AGILE.

A l'issue de ce niveau, les participants seront récompensés par des cartes Raspberry PI4 individuelles qui serviront d'ordinateurs personnels des enfants.



## Munir des outils la nouvelle génération de demain



Le Programme DIFTAR, produit par l'Institut de la Connaissance des Méthodes Autonomes d'Apprentissage et d'Eveil (ICMAAE) a pour objectif à travers le Grand Jeu de former les nouveaux héros et héroïnes de demain.

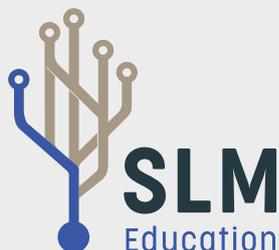
Ils ou Elles seront capables de voler de leurs propres ailes à l'aide de leurs connaissances développées dans les domaines futuristes et à forte valeur ajoutées tel que le codage, le numérique, le design...

Ces futurs entrepreneurs de demain auront donc le bagage nécessaire afin de challenger le Jeu de La Vie après avoir réussi le Grand Jeu Educatif.

# Une initiative de l'Institut de la Connaissances des Méthodes Autonomes d'Apprentissage et d'Eveil (ICMAAE)

Signal Langage Mouvement accompagne les dynamiques d'évolutions vers le changement et réfléchit à la mise en place de stratégies d'innovation à des fins de bien commun.

Génératrice de projets à impact social, SLM développe des solutions unitives, intrinsèquement liées les unes aux autres.



SLM s'organise au sein de quatre practices, œuvrant dans différents secteurs d'activité. Elles interagissent par interdisciplinarité, suivant un modèle ouvert et dynamique.

