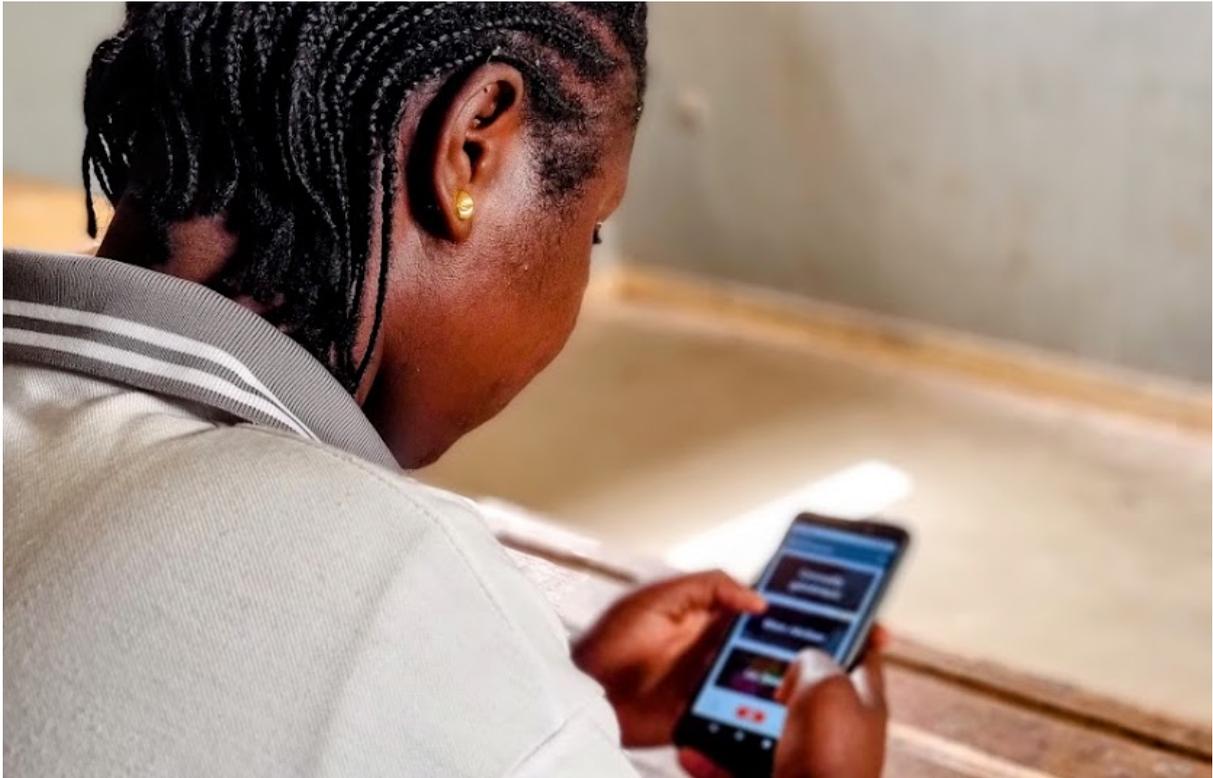




SYNTHÈSE DE L'IMPACT 2021



42.079

Nombre d'utilisateurs
de Kajou en 2021

10.810

Nombre de cartes
Kajou en circulation

46 %

des utilisateurs sont
des femmes

58 %

des utilisateurs ont
entre 15 et 25 ans

x3,9

taux de viralité de
l'application Kajou.

1. Principales tendances d'impact

En 2021, les cartes Kajou ont majoritairement été distribuées au Sénégal (70%) et au Burundi (28%), suivi par le Cameroun (2%). La communauté des utilisateurs de Kajou est à 58% composée d'adolescents et jeunes adultes entre 15 et 25 ans, et à 24% de personnes entre 25 et 45 ans. Kajou se rapproche de la parité avec 46% de femmes utilisatrices sur l'app en 2021.

Pour chaque carte Kajou distribuée, 3,9 personnes en ont bénéficié.

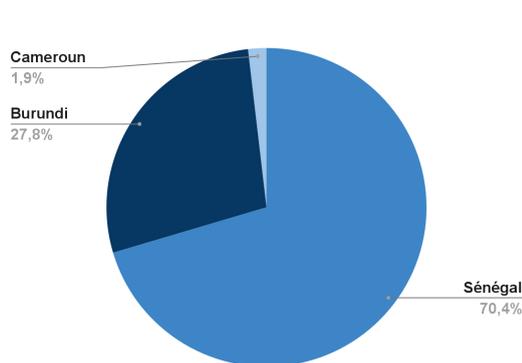


Fig1. Répartition des cartes Kajou en circulation en 2021

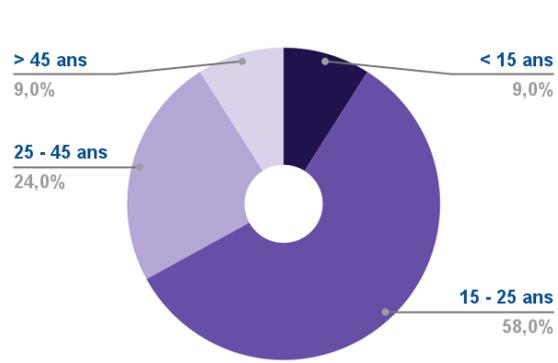


Fig2. Répartition par tranche d'âge des utilisateurs Kajou

De nombreux tests terrain ont été réalisés fin 2020 et au premier trimestre 2021 au Sénégal et au Cameroun auprès de 450 utilisateurs en zones urbaines et semi-urbaines.

Ces tests ont montré des résultats très intéressants en matière de pertinence du produit et des contenus mais aussi en terme d'impact potentiel qui pourra être mesuré dès les premiers déploiements importants à venir :

- **70%** des personnes interrogées ont déclaré utiliser l'application plus de 3 jours par semaine pour des durées allant de 15 min à 1h.
- **85%** ont déclaré avoir parlé de contenus spécifiques ou montré ces contenus à des proches (enfants, amis, parents), dont plus des deux tiers l'ont évoqué de manière spontanée. 100% ont dit qu'ils allaient en parler autour d'eux une fois l'idée évoquée.
- **Tous** les enseignants interrogés ont utilisé la carte Kajou comme outil pédagogique pour leur classe.
- **15 personnes ont organisé des rencontres avec plus de 3 personnes** pour regarder et expliquer les vidéos (8 pour l'aide aux devoirs des petits frères/sœurs et enfants du village, 6 pour regarder des vidéos avec ses pairs et 1 personne a organisé une session pour ses employés de restauration qui font du maraîchage).
- **90% des agriculteurs** interrogés ayant reçu la carte sur une durée de 3 semaines ont déclaré avoir déjà mis en application une ou plusieurs techniques présentes sur la carte.

2. Etudes d'impact en cours

Deux projets sont en cours d'évaluation au Sénégal : **“Réussir le baccalauréat”** et **“UVS Campus Offline”**, afin de mesurer les effets de chacun des projets, en comprendre les mécanismes d'impact et pouvoir préparer un éventuel passage à l'échelle de ces 2 dispositifs. Les résultats finaux de l'évaluation seront partagés à l'issue des programmes.

Les Projets

Le programme “Réussir le baccalauréat” vise à renforcer la réussite scolaire de 1.000 lycéens sénégalais à travers l'accès aux cartes Kajou. Les ressources proposées correspondent aux programmes scolaires de Terminale S, ES et L et complètent les apprentissages en classe en proposant aux élèves des supports de révision des concepts vus en classe. La carte propose également des conseils méthodologiques pour préparer les épreuves du baccalauréat et préparer son projet d'orientation. A l'approche du baccalauréat (juin-juillet), Kajou enverra des notifications et SMS mettant en avant des contenus spécifiques et pertinents pour les lycéens.

Le programme “UVS Campus Offline” vise à renforcer l'accès et la qualité de l'enseignement supérieur au Sénégal en relevant le défi de la distribution des ressources numériques à travers l'utilisation des technologies de l'Internet Offline, en commençant par 6.500 étudiants.

En partenariat avec l'UVS et les Espaces Numériques Ouverts de l'UVS qui permettent aux étudiants de se retrouver pour étudier, BSF distribue les cartes Kajou chargées de MOOCs de l'UVS et de ressources d'apprentissage. Les cartes proposent également des conseils méthodologiques pour travailler efficacement dans l'enseignement supérieur et préparer son projet professionnel (orientation, recherche d'emploi, initiation à l'entrepreneuriat, etc.).

Le Protocole d'Évaluation

L'évaluation de ces 2 projets suit un protocole similaire et quasi-experimental. La distribution des cartes Kajou constitue le traitement, avec en parallèle l'identification d'un groupe de contrôle pour chacun des projets.

Pour **“Réussir le Baccalauréat”**, 1000 lycéens de Terminale recevront la carte (groupe Test) et 430 lycéens qui ne recevront pas la carte constitueront le groupe de contrôle. Pour **“UVS Campus Offline”**, 6500 étudiants recevront la carte (groupe Test), contre 400 étudiants identifiés qui constitueront le groupe de Contrôle. Le Groupe Contrôle sera matché au Groupe Test à l'aide du calcul d'un score de propension, afin de compenser les biais de sélection des individus. Cette procédure permettra de s'assurer que le Groupe Contrôle est aussi similaire que possible au Groupe Test en début de programme, et donc de pouvoir attribuer les différences mesurées à la fin du programme au traitement.

Pour **“Réussir le Baccalauréat”**, le protocole d'évaluation a pour objectif de mesurer les impacts du programme sur la progression académique des lycéens en classe de Terminale et en préparation du baccalauréat, et l'évolution de leurs pratiques scolaires.

Question principale : Le contenu des cartes a-t-il permis aux lycéens de renforcer leurs apprentissages ?

Questions secondaires :

- **La carte modifie-t-elle les comportements de révision ?**
 - Comment révisent-ils ?
 - Où trouvent-ils leurs supports de révision ?
- **Les élèves se sentent-ils mieux préparés pour les épreuves du baccalauréat ?**
 - Sentiment de préparation aux épreuves écrites : échelle de 1 à 10
 - Sentiment de préparation aux épreuves orales : échelle de 1 à 10
- **Quel avenir envisagent-ils ?**
 - Quel est leur projet d'orientation ?
 - Degré de certitude sur le fait d'être accepté dans l'orientation de leur choix ?
 - Sentiment de préparation pour l'enseignement supérieur: échelle de 1 à 10

Pour "UVS Campus Offline", l'objectif du protocole d'évaluation est de mesurer les impacts du programme sur le niveau académique des étudiants de 1ère année, leurs pratiques de révision et leur préparation aux études dans l'enseignement supérieur et à l'insertion sur le marché du travail.

Question principale : Le contenu des cartes a-t-il permis aux étudiants de renforcer leurs apprentissages ?

- % rétention en 1ère année
- % étudiants qui achèvent les parcours de formation
- % étudiants qui valident leur année

Questions secondaires :

- **La carte modifie-t-elle les comportements de révision ?**
 - Comment révisent-ils ?
 - Où trouvent-ils leurs supports de révision
- **Les étudiants se sentent-ils mieux outillés pour réussir à l'université ?**
 - Sentiment de préparation aux méthodologies de travail du supérieur : échelle de 1 à 10
 - Sentiment d'aisance
- **Quel avenir envisagent-ils ?**
 - Quel est leur projet d'orientation et/ou professionnel ?
 - Sur quoi basez-vous vos choix ?
 - Avez-vous choisi cette filière parce que vous pensez que ça va mener à un métier porteur ?
 - Pour ceux qui ont un projet entrepreneurial, quelle confiance dans le succès
 - Degré de certitude sur le fait d'être accepté dans l'orientation de leur choix ?
 - Sentiment de préparation pour le marché du travail : échelle de 1 à 10

La récolte des données quantitatives et qualitatives

Les bénéficiaires du Groupe Test et du Groupe Contrôle passeront **un questionnaire** en amont du début du programme (lors de la remise de la carte pour les bénéficiaires du Groupe Test), à mi-parcours et à la fin du programme.

Ces tests seront structurés de la façon suivante :

Programme “Réussir le Baccalauréat”	Programme “UVS Campus Offline”
1. Données sociodémographiques et scolaires	
2. Questions sur les pratiques de révision	
3. Tests des connaissances académiques (maths pour les élèves de Terminale S, histoire-géographie pour Terminales ES et L)	3. Questions sur leur sentiment de préparation à l'enseignement supérieur
4. Questions sur leur projet d'orientation	4. Questions sur leur projet d'orientation et d'insertion professionnelle

Des données complémentaires d'usages seront collectées via **l'application Kajou** qui permet la lecture des cartes micro-SD Kajou et la navigation parmi les contenus : contenus consultés, durée d'utilisation de l'app, notamment.

A ces tests s'ajoute la **conduite d'entretien qualitatifs** menés en baseline et en endline auprès des étudiants des Groupes Contrôle et Test. Ces entretiens auront pour objectifs de préciser les comportements des étudiants et lycéens et d'explorer de manière qualitative les résultats de l'évaluation quantitative.

3. Finalisation du référentiel de suivi de l'impact

Les études d'impact en cours doivent permettre de finaliser le référentiel de suivi de l'impact et les principaux indicateurs qui seront monitorés dans les prochaines années. Le référentiel sera opérationnel dans le courant de l'année 2022. Il viendra préciser le framework d'impact de Kajou construit autour des 3 axes d'éducation, de santé et de renforcement du niveau de vie.

FRAMEWORK D'IMPACT

Vision / Théorie du changement :

L'accès à des contenus informationnels, éducatifs et de loisir de qualité permet de renforcer l'autonomie des populations.

Mission :

Donner accès à des contenus informationnels, éducatifs et de loisir numériques à 50% de la population mondiale qui est mal ou pas connectée à internet.

Verticales d'impact :

- **UN ACCÈS FACILITÉ À L'ÉDUCATION ET À LA FORMATION**

- **Réussite éducative au primaire et au secondaire**

Méthode d'évaluation :

- Sondages qualitatifs
- Collecte de metrics in-app (sur l'utilisation des contenus, exercices, etc)
- Collecte de metrics / questionnaire partenaire (questionnaire auprès des enseignants)
- Etudes RCT

- **Accès plus ouvert à l'enseignement supérieur et à la formation professionnelle**

Méthode d'évaluation :

- Sondages qualitatifs
- Collecte de metrics in-app (nombre de users, nouveaux étudiants, inscrits, niveau de réussite/certification, etc)
- Collecte de metrics partenaire (nombre de nouveaux étudiants pour l'université, niveau de réussite/certification, etc.)

- **DES POPULATIONS MIEUX INFORMÉES SUR LEUR SANTÉ**

- **Renforcement des capacités des populations pour prévenir les épidémies, les maladies transmissibles et les maladies non transmissibles.**

Méthode d'évaluation :

- Sondages qualitatifs
- Collecte de metrics in-app (nombre de users, contenus regardés, etc.)
- Collecte de metrics / questionnaire partenaire (questionnaire qualité aux partenaires de santé par exemple, etc.)

- **Contribuer à l'amélioration des conditions de santé des mères et de leurs enfants**

- Santé Sexuelle et Reproductive
- Mortalité infantile
- Mortalité maternelle

Méthode d'évaluation :

- Sondages qualitatifs
- Collecte de metrics in-app (nombre de users, contenus regardés, etc.)
- Collecte de metrics / questionnaire partenaire (questionnaire qualité aux partenaires de santé par exemple, etc.)

- **UNE PROGRESSION DU NIVEAU DE VIE DES POPULATIONS**

- **Augmentation des revenus des populations les plus vulnérables**

- Entrepreneuriat / AGR
- Agriculture
- Commerce de proximité

Méthode d'évaluation :

- Sondages qualitatifs
- Collecte de metrics in-app (nombre de users, contenus regardés, etc.)

- *Collecte de metrics / questionnaire partenaire (questionnaire qualité aux partenaires emploi, formation, etc.)*
- **Renforcement de l'employabilité et de l'accès au marché de l'emploi**
Méthode d'évaluation :
 - *Sondages qualitatifs*
 - *Collecte de metrics in-app (nombre de users, contenus regardés, etc.)*
 - *Collecte de metrics / questionnaire partenaire (questionnaire qualité aux partenaires emploi, formation, etc.)*

Transversales d'impact :

- **Egalité fille-garçon** : un produit qui est utilisé autant par les femmes que par les hommes (indicateur: sexe des users)
- **Accessibilité**
 - Handicapés : un produit accessible aux populations souffrant d'un handicap (indicateur : conformité aux WCAG)
 - Illettrés : un produit accessible aux populations peu ou pas alphabétisées (indicateur : tests terrains)
- **Diversité culturelle** : un produit qui propose des contenus créés localement, dans les langues locales (indicateur : état des contenus proposés dans les cartes)

Metrics principaux :

- Nombre d'utilisateurs
- Nombre de cartes en circulation
- Taux de viralité de l'app
- Temps moyen passé sur l'app