



# TERMES DE RÉFÉRENCE

## SALON DU CODAGE ET DE LA ROBOTIQUE SACORO 2026

4ème Édition



## FORUM DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES EN GUINÉE CONAKRY

<b>Date</b>	Samedi 2 Mai 2026
<b>Lieu</b>	Conakry, République de Guinée
<b>Co-organisateur</b>	ONG Club Scientifique de Guinée (CSGUI) & Africa Digital Academy (ADA)
<b>Partenaires</b>	EduTech Africa, ANSUTEN, MESRSI, Ministère des Postes de télécommunication de l'économie numérique et de l'information
<b>Matin — FCN</b>	Forum des Compétences Numériques   08h00 – 12h00
<b>Après-midi — SACORO</b>	Salon du Codage et de la Robotique   13h00 – 17h00
<b>Public cible</b>	Élèves (primaire, secondaire, terminale), étudiants, enseignants, professionnels, entrepreneurs
<b>Partenaire international</b>	Edutech Africa

## I. CONTEXTE ET JUSTIFICATION

---

La République de Guinée se trouve à un tournant décisif de sa trajectoire numérique. La quatrième révolution industrielle portée par l'intelligence artificielle, l'automatisation, le codage et la robotique reconfigure profondément les structures économiques, sociales et éducatives à l'échelle mondiale. Dans ce contexte, la formation aux compétences numériques constitue un enjeu stratégique majeur pour l'insertion des jeunes Guinéens dans un marché du travail de plus en plus numérisé.

C'est dans cette dynamique que s'inscrit la journée du 2 mai 2026, conçue comme un événement double et complémentaire : le matin, le Forum des Compétences Numériques (FCN) — co-organisé par Africa Digital Academy — pose le cadre stratégique et intellectuel ; l'après-midi, le SALON DU CODAGE ET DE LA ROBOTIQUE (SACORO 2026), 4ème édition organisée par l'ONG Club Scientifique de Guinée (CSGUI), donne à voir et à vivre l'innovation technologique des jeunes guinéens.

Cette édition du SACORO revêt une dimension internationale inédite grâce à la participation d'Africa Digital Academy et d'EduTech Africa, renforçant les ambitions panafricaines de l'événement et ouvrant des perspectives de coopération régionale en matière d'éducation numérique.

## II. OBJECTIFS DE LA JOURNÉE

---

### 2.1. Objectif général

Favoriser l'inclusion du numérique dans l'enseignement en Guinée et en Afrique, en créant un espace de réflexion stratégique et de démonstration concrète autour des compétences numériques, du codage, de la robotique et de l'innovation technologique.

### 2.2. Objectifs spécifiques

- Créer un espace de dialogue inclusif entre acteurs de l'éducation, du secteur privé, de la société civile et des institutions publiques autour des enjeux du numérique en Guinée.
- Analyser les défis et opportunités liés à l'intégration des nouvelles technologies dans les systèmes éducatifs africains.
- Identifier des pistes d'action concrètes pour renforcer l'employabilité des jeunes par le numérique et l'innovation technologique.
- Encourager les talents des jeunes en robotique, codage et intelligence artificielle appliquée.
- Accompagner les élèves vers une éducation technologique innovante et adaptée aux réalités africaines.
- Renforcer la coopération entre les secteurs éducatif, technologique et industriel en Afrique.
- Créer une communauté panafricaine d'apprenants et d'enseignants engagés dans le numérique.
- Produire des recommandations opérationnelles destinées aux décideurs politiques et aux partenaires au développement.

### III. RÉSULTATS ATTENDUS

---

- Formation et sensibilisation de plus de 1 000 élèves, étudiants et enseignants aux compétences numériques.
- Un réseau panafricain renforcé pour l'éducation numérique, ancré dans un partenariat Guinée – EduTech Africa.
- Une accélération de l'intégration des TIC dans le système éducatif guinéen.
- Des partenariats stratégiques identifiés entre institutions éducatives, entreprises tech et organisations internationales.
- Une visibilité accrue pour les initiatives numériques portées par la jeunesse guinéenne à l'échelle internationale.

### IV. ACTEURS CLÉS ET PARTENAIRES

---

RÔLE	
<b>Co-organisateur (SACORO)</b>	ONG Club Scientifique de Guinée (CSGUI) — porteur du Salon du Codage et de la Robotique
<b>Co-organisateur (FCN)</b>	Africa Digital Academy (ADA) — porteur du Forum des Compétences Numériques
<b>Partenaires institutionnels</b>	Ministère de l'Éducation Nationale, Ministère des Télécommunications, Direction de l'Innovation du MESRS, ANSUTEN
<b>Partenaires internationaux</b>	EduTech Africa
<b>Partenaires privés</b>	Entreprises tech, startups numériques, fonds d'investissement et partenaires financiers
<b>Médias</b>	Presse nationale et internationale, influenceurs tech, chaînes TV et radios

### V. PROGRAMME DE LA JOURNÉE — 2 MAI 2026

---

La journée du 2 mai 2026 est structurée en deux temps forts complémentaires : le Forum des Compétences Numériques le matin (08h00 – 12h00) et le SACORO 2026 l'après-midi (13h00 – 17h00), avec une pause déjeuner permettant la transition et le networking entre les deux événements.

MATIN — FORUM DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES (FCN)   08h00 – 12h00		
<b>08h00 – 08h30</b>	30 min	Accueil & enregistrement des participants
<b>08h30 – 09h00</b>	30 min	Cérémonie d'ouverture officielle — Allocutions des co-organisateur & autorités
<b>09h00 – 09h10</b>	10 min	Présentation du FCN, du SACORO et de l'Université à l'Honneur
<b>09h10 – 09h55</b>	45 min	Panel 1 Ministériel : Politiques publiques numériques et transformation des systèmes éducatifs en Afrique : former les talents pour l'économie digitale.

<b>09h55 – 10h10</b>	15 min	Questions & Réponses — Panel Ministériel
<b>10h10 – 10h20</b>	10 min	Pause-café & networking
<b>10h20 – 10h50</b>	30 min	Panel 2 : Former à l'ère digitale : aligner les systèmes éducatifs et besoins du marché
<b>10h50 – 11h00</b>	10 min	Questions & Réponses — Panel 2
<b>11h00 – 11h30</b>	30 min	Synthèse des travaux & Présentation des recommandations
<b>11h30 – 12h00</b>	30 min	Clôture du FCN — Lancement officiel du SACORO 2026

**PAUSE DÉJEUNER & NETWORKING | 12h00 – 13h00 — Visite libre du stand ADA Certification**

**APRÈS-MIDI — SACORO 2026 | 13h00 – 17h00**

<b>13h00 – 13h20</b>	20 min	Ouverture officielle du SACORO — Allocutions & présentation de la 4ème édition
<b>13h20 – 14h10</b>	50 min	Expositions de projets d'élèves — Technologies agricoles, IA, robotique, domotique
<b>14h10 – 15h00</b>	50 min	Ateliers parallèles : Codage & Conception de robots (primaire / secondaire)
<b>15h00 – 15h50</b>	50 min	Hackathon — Problématiques locales guinéennes (IA, agriculture, santé, éducation)
<b>15h50 – 16h20</b>	30 min	Compétition de robotique inter-écoles — Finales & remise des prix
<b>16h20 – 16h45</b>	25 min	Présentation du stand ADA Certification — Découverte des certifications numériques
<b>16h45 – 17h00</b>	15 min	Cérémonie de clôture — Remise de prix & perspectives SACORO 2027

## VI. FORUM DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES — PANELS THÉMATIQUES

Le Forum des Compétences Numériques est structuré autour de deux panels thématiques. Le premier, de nature ministérielle, réunit les plus hautes autorités de l'éducation et du numérique pour débattre des politiques publiques et des stratégies d'intégration technologique. Le second est centré sur l'employabilité et l'innovation des jeunes. Chaque panel dure 30 à 45 minutes, suivi de 10 à 15 minutes de questions-réponses avec la salle.

**PANEL MINISTÉRIEL : Former à l'ère digitale : aligner les systèmes éducatifs et besoins du marché »**

**PANEL 2 : Former à l'ère digitale : aligner les systèmes éducatifs et besoins du marché**

## VII. SACORO 2026 — THÉMATIQUES ET ACTIVITÉS

Le SACORO 2026 — 4ème édition — est organisé par l'ONG Club Scientifique de Guinée (CSGUI). Il vise à promouvoir le codage et la robotique auprès des élèves du primaire et du secondaire, avec une dimension internationale renforcée cette année.

### THÉMATIQUES PRINCIPALES

- ◆ Technologies agricoles et intelligence artificielle appliquée
- ◆ Robotique et domotique
- ◆ IA et éducation
- ◆ Numérique et entrepreneuriat jeune

### ACTIVITÉS DU SALON

- ◆ Expositions de projets d'élèves — démonstrations en situation réelle
- ◆ Ateliers de codage et conception de robots (niveau primaire et secondaire)
- ◆ Hackathon sur des problématiques locales guinéennes
- ◆ Compétition de robotique inter-écoles

### IMPACT ATTENDU DU SACORO

- ◆ Formation et sensibilisation de plus de 1 000 élèves et enseignants
- ◆ Création d'un réseau panafricain pour l'éducation numérique
- ◆ Accélération de l'intégration des TIC dans le système éducatif guinéen
- ◆ Identification de jeunes talents en codage et robotique en Guinée

## VIII. STAND AFRICA DIGITAL ACADEMY — CERTIFICATION NUMÉRIQUE

---

Dans le cadre de sa mission de structuration de l'écosystème numérique guinéen, Africa Digital Academy disposera d'un stand officiel de Certification Numérique tout au long de la journée,

### STAND ADA CERTIFICATION — Ce que vous trouverez

- Catalogue complet des certifications disponibles
- Démonstrations en direct des plateformes de formation et de passage d'examens en ligne.
- Conseils personnalisés et orientation selon le profil de chaque visiteur (élève, étudiant, professionnel, enseignant).
- Inscription sur place aux sessions de certification et aux parcours de formation ADA.
- Remise de la documentation sur les certifications reconnues et leur valeur sur le marché du travail africain.
- Présentation du programme de centres de certification partenaires — opportunité ouverte aux établissements scolaires et universitaires.

Le stand ADA Certification sera accessible dès 08h00 lors du Forum et tout au long de la journée.

## IX. PUBLIC CIBLE

---

La journée du 2 mai 2026 s'adresse à un public large et diversifié, avec une attention particulière portée aux jeunes :

- Élèves du primaire et du secondaire : participants aux ateliers et compétitions du SACORO.
- Élèves en classe de Terminale : futurs bacheliers en quête d'orientation dans les filières numériques — public prioritaire du FCN.
- Nouveaux diplômés (BAC, BTS, Licence) : jeunes à la recherche de formations certifiantes et d'opportunités d'emploi dans le numérique.
- Étudiants universitaires : en informatique, télécommunications, gestion, sciences et toute filière intégrant le numérique.
- Enseignants et formateurs : désireux d'intégrer les nouvelles technologies dans leurs pratiques pédagogiques.
- Entrepreneurs et startupper : porteurs de projets numériques à la recherche de partenaires et de visibilité.
- Décideurs publics et privés : cadres des ministères, dirigeants d'entreprises et institutions engagés dans la transformation numérique.
- Partenaires techniques et financiers : ONG, agences de coopération, fonds d'investissement et fondations.

## X. CONTACTS ET SOUMISSIONS

---

Pour toute demande relative à la journée du 2 mai 2026, veuillez contacter les co-organiseurs selon la nature de votre demande :

OBJET	CONTACT	EMAIL / RÉFÉRENCE
SACORO 2026 — Inscriptions équipes, exposants, ateliers, compétition robotique	<b>ONG Club Scientifique de Guinée (CSGUI)</b>	<a href="mailto:clubscientifiqueguinee@gmail.com">clubscientifiqueguinee@gmail.com</a> <i>Objet : « SACORO 2026 »</i>
Forum FCN — Participations, partenariats, accréditations presse	<b>Africa Digital Academy</b>	<a href="mailto:Lalia@africadigital.academy">Lalia@africadigital.academy</a> <i>Objet : « FCN-ADA 2026 »</i>
Stand ADA Certification — Informations certifications, partenariats centres	<b>Africa Digital Academy</b>	<a href="mailto:Lalia@africadigital.academy">Lalia@africadigital.academy</a> <i>Objet : « Certification ADA »</i>