



DIGITAL BELGIUM SKILLS FUND

Lauréats 2018 – Laureaten 2018

RÉGION DE BRUXELLES-CAPITALE – BRUSSELS HOOFDSTEDELIJK GEWEST

1. Robot Code - La Scientothèque ASBL - Watermael-Boitsfort - www.lascientotheque.be

Le projet Robot Code s'adresse aux jeunes Bruxellois de 8 à 18 ans issus de milieux populaires. Au travers d'activités pédagogiques de qualité (Scratch-MIT, "1,2,3... Codez!" de La Main à la Pâte - France), ce projet propose des ateliers et stages de codage, d'initiation à la robotique dans un cadre d'apprentissage non formel extrascolaire. Une partie pilote de ce projet se déroulera en milieu scolaire et investiguera les possibilités d'initiation au codage. Il s'agit ensuite, au travers de l'ensemble du projet, de sensibiliser les jeunes aux enjeux de citoyenneté liés au monde numérique. Dans ce processus, nous sommes accompagnés par des professeurs de l'ULB, experts dans les technologies de pointe et soucieux de leur rôle sociétal ainsi que par la Main à la Pâte - France.

2. Déficience visuelle, l'autonomie passe par les Nouvelles Technologies - ONA- Œuvre Nationale des Aveugles asbl - Woluwe-Saint-Lambert - www.ona.be

Les smartphones et tablettes sont devenus incontournables pour tout un chacun et peuvent également changer la vie des personnes déficientes visuelles, pour autant qu'elles puissent apprendre à les utiliser. Le projet consiste à conseiller ces personnes sur l'achat de technologies répondant le mieux à leurs besoins et à organiser des modules de formations pour leur apprendre les gestes spécifiques permettant l'utilisation notamment vocale ou braille des smartphones et tablettes. Au-delà d'un outil de communication, ces appareils apportent des solutions à une multitude de situations problématiques du quotidien et s'avèrent de véritables leviers pratiques vers des projets d'autonomie plus globaux : scolarité classique, autonomie pour les déplacements, mise à l'emploi,...

3. BeMaker: Fablab mobile & Création technologique pour les jeunes - BeMaker ASBL - Woluwe-Saint-Pierre - www.bemaker.eu

Le Fablab Mobile va d'école en école pour :

- Former les jeunes aux technologies numériques (parcours d'apprentissage) et fournir le contenu éducatif
- Inspirer les jeunes à la création technologique (impression 3D, électronique, programmation, etc.)
- Travailler en collaboration les initiatives locales (p.ex. fablabs)

L'objectif est de former les jeunes à la création technologique et numérique. L'accent est mis sur le travail collaboratif, participant à l'intégration sociale. Le travail avec les initiatives locales de formation de jeunes

aux technologies est essentiel pour assurer un suivi à plus long terme avec les jeunes. Notre plateforme web permettra d'embarquer les jeunes sur un parcours et faire la promotion des autres initiatives permettant aux jeunes de poursuivre.

**4. CodeNPlay - l'informatique de manière ludique – BrusselsTogether – Bruxelles-
www.brusselstogether.org**

CodeNPlay est une formation pour les enfants de 6 à 12 ans aux nouvelles technologies telles que la programmation, robotique, IoT, ... CodeNPlay fonctionne au sein des écoles à raison d'une heure par semaine. Le premier trimestre du programme a déjà été donné à 4 classes ainsi que lors d'un stage d'été. Le deuxième est conçu et sera donné à partir de janvier 2018. L'accent est mis sur l'apprentissage des technologies aussi bien digitales que physiques pour pouvoir observer l'influence des lignes de code sur le comportement d'un robot! CodeNPlay veut pouvoir aider tous les enfants à s'épanouir avec la technologie indépendamment de leur passé ou de leur niveau financier. C'est pourquoi l'accent est mis sur l'accessibilité de cette activité dans les écoles des communes moins favorisées.

5. Décode & code ! - Interface3 ASBL – Schaerbeek - www.interface3.be

Décode & code! emmènera 400 adolescents et adolescentes de 12 à 18 ans sur les chemins de la programmation, depuis l'apprentissage des grands principes de la communication avec les ordinateurs et les robots jusqu'à la réalisation de jeux vidéo. Un parcours de 12 jours composés de 4 modules, pour découvrir comment résoudre des problèmes en créant des algorithmes, comment donner des instructions claires aux machines, comment programmer dans un langage informatique donné, comment créer un objet en 3D et l'imprimer et enfin comment créer un jeu vidéo de A à Z en équipe.

**6. Brusselse ketten en code: een ware liefde - Maks vzw-Media Actie Kuregem Stad –
Anderlecht - www.maksvzw.be**

Capital Digital powered van de organisatie Maks is een project waarbij maatschappelijke kwetsbare jongeren uit Schaarbeek, Molenbeek en Kuregem van 15 tot 18 jaar opgeleid worden tot code-animator. Ze leren daarna kinderen van 10 tot 12 jaar uit hun omgeving coderen, apps maken en met robotica werken. Jongeren volgen een basis programmeeropleiding en werken als jobstudent tijdens schoolvakanties. Ze zijn een rolmodel voor deze kinderen, leren pedagogische skills en krijgen het coderen onder de knie. Het doel van dit project is om jongeren te stimuleren om te kiezen voor een carrière als ICT'er of als leerkracht.

**7. CoderDojo4ALL: digitale vaardigheden toegankelijk maken voor alle kinderen in België -
CoderDojo Belgium vzw - Sint-Lambrechts-Woluwe- www.coderdojobelgium.be**

CoderDojo Belgium vzw staat voor gratis, lokaal verankerde codeerclubs voor alle jongeren tussen 6 en 18 jaar. Ondanks dit laagdrempelige karakter, bereikt CoderDojo Belgium niet alle lagen van de bevolking. De ervaring leert dat kwetsbare kinderen actief benaderd moeten worden willen we ze leren kennismaken met coderen. Op korte termijn streeft CoderDojo ernaar dat deze jongeren nog makkelijker de stap

kunnen zetten naar een klassieke CoderDojo club, op lange termijn wordt de doorstroom bevordert naar STEM onderwijs en jobs die ICT-skills vergen.

8. Digital Empowerment: Computertraining voor dak- en thuisloze mensen te Brussel - Hobo vzw- Brussel - www.hobosite.be

Digitale technologie is sterker vertegenwoordigd dan ooit. Ook als je dak- of thuisloos bent, heb je een computer nodig... om werk te zoeken bijvoorbeeld, of een woning. Om je een zoveelste uitstap naar de gemeente te besparen en een document gewoon online aan te vragen. 'Gewoon' is dat echter niet voor dak- en of thuisloze mensen. Vaak zijn de meest essentiële digitale vaardigheden maar matig aanwezig, of zelfs helemaal niet. Hobo, een dagcentrum voor dak- en thuisloze mensen dat activiteiten, initiaties en tewerkstellingsbegeleiding aanbiedt, werkt aan de digitale kennis door het aanbieden van vormingen op maat en op snelheid van de doelgroep.

9. Post it! Digital storytelling van vrouwen met een migratieachtergrond- Ella vzw | Kenniscentrum gender en etniciteit - Sint-Joost-Ten-Node - www.ellavzw.be

Het doel van dit project is maatschappelijk kwetsbare groepen vrouwen met migratieachtergrond digitale talenten te laten exploreren en verwerven via digital storytelling over de rol van sociale media in hun dagelijkse leven. Het project start met een 'preliminaire fase' om een netwerk uit te bouwen met wijkorganisaties en vrouwengroepen met migratieachtergrond uit Gent. Daarna wordt dit uitgewerkt in 6 fases:

- Opleidingstraject Digital storytelling
- Geluid -& video opname voor een digitale kunstfilm
- Opleidingstraject Digital fabrication
- Mobiele expositie in de wijken om het besef in eigen kunnen te vergroten
- Een digitale community van deelnemers aanmaken
- Een fiche over het gebruik van sociale media en een uitleen-kit voor de digitale fabricatie.

10. MolenGeek - Molenbeek-Saint-Jean - www.molengeek.com

MolenGeek a pour mission de rendre accessible les nouvelles technologies et l'entrepreneuriat, en particulier aux jeunes appelés ""NEETS"" (Not in Education, Employment or Training), qui ont quitté l'école tôt, sans emploi, en marge du système, incapable de se projeter dans cette société digitalisée. Avec son écosystème, composé d'un coworking, d'un incubateur et d'une Coding School, MolenGeek brise les prisons mentales grâce à une pédagogie innovante remettant sur le marché du travail ces jeunes tout en luttant contre l'exclusion sociale.

11. Digitale Helden - CoderDojo Belgium vzw- Sint-Lambrechts-Woluwe - www.coderdojobelgium.be

Digitale Helden is het resultaat van een samenwerking tussen verschillende Antwerpse partners. Het project heeft als doel om vrijetijdsactiviteiten, gestoeld op informeel & formeel leren, aan maatschappelijk kwetsbare jongeren aan te bieden. Het doorstroomtraject wordt bestendig zodat veel kinderen &

jongeren gedurende meerdere jaren op regelmatige basis zullen worden begeleid. De huidige werking wordt uitgebreid door meer kwetsbare locaties te betrekken & door het aanbod gericht op gemotiveerde jongeren te vergroten. Deze jongeren worden vervolgens opgeleid tot vrijwilligers om hen zodoende klaar te stomen voor de arbeidsmarkt of hogere studies.

12. BeCode: cross-regionale expansie - BeCode vzw - Brussel - www.becode.org

BeCode leidt (jong)volwassenen op tot professionele programmeurs, ongeacht hun achtergrond of voorkennis, en wil vanuit een sociaal inclusieve insteek een antwoord bieden op het nijpende tekort aan digitaal geschoolde arbeidskrachten – en dit in de overtuiging dat het verruimen van de skills en het aanbieden van een concreet job perspectief preventief werkt tegen de radicalisering van onze maatschappij. Na een succesvolle piloot in Brussel start BeCode nu de cross-regionale expansie naar Vlaanderen en Wallonië op.

13. Réseau Entreprendre Bruxelles - Création d'une Antenne au Canal – Etterbeek – <http://reseauentreprendrebruxelles.be>

Objectif général :

- Renforcer la présence du digital et la formation digitale au sein du Réseau Entreprendre.
- Ouverture d'une nouvelle antenne dite Bruxelles Nord, dans la Zone du Canal.
- Créer de la notoriété de l'entrepreneuriat digital à Bruxelles.

Objectifs spécifiques pour 2018 :

- Accompagner 24 entrepreneurs digitaux en 2017 dans la Zone Canal et ensuite pendant 2 ans.
- Former 100 Lauréats du Réseau aux fondamentaux du digital pour mieux réussir leur projet.
- Créer 30 entreprises et 90 emplois dans le digital en 2 ans

VLAANDEREN - FLANDRE

14. UTV digitaal - Unie van Turkse Verenigingen – Antwerpen - <http://www.utvweb.be>

Met het project 'UTV digitaal' leert de Unie van Turkse Verenigingen kwetsbare jongvolwassenen basisvaardigheden aan rond zowel de kansen als de gevaren van ICT om sterker te staan in de samenleving en meer kansen te verwerven op de arbeidsmarkt. Het programma bestaat uit intensieve vormingen en begeleiding voor jongvolwassenen met een migratieachtergrond uit Antwerpen, Limburg en Brussel om hun digitale vaardigheden te vergroten en hen zo in hun inclusief emancipatieproces te versterken.

15. Link in de Kabel Mobiel: Digitaal Drieluik 2.0 - Link in de Kabel vzw – Leuven - www.lidk.be

Link in de Kabel Mobiel is een digitaal drieluik 2.0, en staat voor de verderzetting en uitbreiding van een outreachend e-inclusietraject voor Leuvense kwetsbare kinderen en jongeren. Met speelse en creatieve methodieken werkt het project aan een substantiële verbetering van digitale vaardigheden met het oog op maatschappelijke en economische vooruitgang.

16. Jong-digidak fase 2 - SPK vzw – Turnhout - www.spk.be

Vanuit de bestaande werking van de organisatie en het project JONG-DIGIDAK in 2017, wil digidak zoveel mogelijk kwetsbare kinderen en jongeren tussen 6 en 18 jaar actief ondersteunen en begeleiden bij het versterken van hun ICT-vaardigheden. Het project gaat hiervoor de kinderen leren programmeren en coderen. Vanuit de expertise van de organisatie leren we hen daarnaast ook verantwoord omspringen met online veiligheid en etiquette op sociale media. Door het aantrekken en inzetten van Digi-buddies, kinderen en jongeren die goed met ICT-toepassingen overweg kunnen, maar die het vaak aan soft skills ontbreekt, wordt daarnaast ook het sociale weefsel versterkt. De jongeren worden versterkt zodat zij hun leeftijdsgenoten mee kunnen ondersteunen. Door het 'train the trainer'-principe tenslotte wordt er gezorgd voor continuïteit.

17. DigiLEON - Digitale Competenties in het LEONhuis - UC Limburg vzw – Diepenbeek - www.ucll.be

In het LEONhuis Hemelrijk in Hasselt en op andere strategische locaties in de provincie Limburg (Genk, Houthalen-Helchteren, Beringen) bouwt digiLEON verder aan zijn DBSF-project van 2017 om nog meer digitale inclusie te bereiken. Via het model van concentrische cirkels krijgen kwetsbare kinderen, jongeren en volwassenen de kans om enerzijds basiscompetenties codering te verwerven, maar anderzijds ook zich verder als gevorderde ICT'er te bekwamen en zelfs door te stoten naar topklasse-expert onder deskundige begeleiding van ICT-medewerkers van de UCLL en via bootcamps. De actieradius wordt verbreed van de stad Hasselt naar de provincie Limburg en de werking verdiept zodat deelnemers met talent ook realistische kansen krijgen om van hun (nieuwe) hobby hun beroep te maken.

18. Van mediawijze jongeren naar programmeurs voor de toekomst - Kras Jeugdwerk vzw - Antwerpen – Borgerhout - www.krasjeugdwerk.be

Kras Jeugdwerk werkt met maatschappelijk kwetsbare jongeren in Antwerpen. In de gedigitaliseerde wereld wilt Kras deze doelgroep (wijs) leren omgaan met computers, software en sociale media. De digitale wereld is een nieuwe openbare ruimte, die ook aansluiting biedt op de arbeidsmarkt. Als duurzaam vervolg op het project in 2017 wordt de doelgroep nu ook ondergedompeld in back-end en front-end ontwikkeling. Zo worden stapsgewijs hun kansen vergroot op sociale inclusie, economische zelfstandigheid en de toekomstige arbeidsmarkt. Eveneens als vervolg op het project in 2017 wil Kras de digitale competenties van de jeugdwerkers versterken, zodat zij die kennis aan de doelgroep kunnen doorgeven en oplossingsgericht digitale problemen van de doelgroep kunnen aanpakken.

19. Iedereen mediawijs: Goesting geven in digitale skills opent een wereld van mogelijkheden voor kwetsbare kinderen in Limburg - RIMO Limburg vzw - Heusden-Zolder - www.rimo.be

Kwetsbare kinderen (8-12) jaar leren eenvoudige codeervaardigheden aan door het bijwonen van een reeks van workshops die bij hen in de buurt worden georganiseerd. Buurtwerkers van RIMO Limburg organiseren deze workshops samen met de lerarenopleiding van de Hogeschool PXL. Op die manier zetten beide partners hun expertise in: RIMO Limburg is werkzaam in kwetsbare buurten en in verenigingen waar armen het woord nemen en hebben een netwerk aan partners in deze buurten.

Hogeschool PXL heeft de workshops ontwikkeld en heeft de kennis en vaardigheden om deze workshops aan te bieden aan kwetsbare kinderen.

20. WannaGoDigital (WGD) - WannaWork BVBA - Antwerpen – Berchem -

www.wannawork.com

WannaGoDigital brengt maatschappelijk kwetsbare jongeren (17-29 jaar) digitale vaardigheden bij, om zo digitale inclusie en economische zelfstandigheid mogelijk te maken. Hierbij wordt gebouwd op componenten binnen de organisatie WannaWork en de ervaring binnen eerdere initiatieven zoals Let's Go Urban. De juiste doelgroep wordt bereikt via grondige outreaching, een digitale test, workshops, boot- en summercamps en beroepsgerichte opleidingen met vervolgens een doorstroming naar de arbeidsmarkt (incl. job coaching).

21. Start-to-Code, Voortraject programmeren en coderen voor jongvolwassen werkzoekenden - Mentor vzw – Kortrijk - www.mentorvzw.be

Start-to-Code is een intensief voortraject in Zuid-West-Vlaanderen voor jongvolwassen werkzoekenden met interesse of achtergrond in informatica. De deelnemers krijgen de kans om kennis te maken met aanbieders van opleidingen tot (web)programmeur, netwerk- en databankbeheerder. De focus ligt op proeven, oriënteren, basiskennis opdoen en contacten leggen. Ook bedrijven worden uitgenodigd om in Start-to-Code de deelnemers te informeren over de job van programmeur en de mogelijkheden op de arbeidsmarkt. Daarnaast krijgt de deelnemer 5 individuele coachingsgesprekken (face-to-face of e-coaching).

22. Open Design opleiding voor vluchtelingen - KunstenSite vzw - Gent - www.kioskgallery.be

Een intensieve opleiding van 8 weken waarin hoger opgeleide vluchtelingen geïntroduceerd worden tot open source technologieën en co-creatieve digitale werkmethodes. Veel vluchtelingen hebben een pak competenties op zak maar krijgen moeilijk toegang tot onderwijsinstellingen. Dit project is een vernieuwend opleidingsmodel dat vertrekt vanuit de expertise die ze reeds hebben, en die innoveert door de deelnemers te introduceren tot open source technologieën en principes van multidisciplinaire samenwerking en digitale co-creatie. Zowel open source technologieën als nieuwe vormen van samenwerken zijn cruciaal in deze tijd en toepasbaar in zowat elk vakgebied. Het project zet in op digitale expressie en digitale fabricatie en brengt deelnemers in contact met het brede professionele veld.

23. Go Digit - De Lift vzw – Antwerpen - www.delift.net

Kansarme kinderen van 7 tot 13 jaar en jongeren en jonge volwassenen van 16 tot 25 jaar woonachtig in het stedelijk gebied Antwerpen, met een focus op Borgerhout, digitale vaardigheden bijbrengen, waardoor zij interesse krijgen, meer kennis verwerven en op een veilige manier actief kunnen zijn in de digitale wereld. Bijkomend voor de jonge volwassenen, is het de bedoeling om hun tewerkstellingskansen te verhogen en in job begeleiding voorzien. Om dit te realiseren werken de jongerenorganisatie Kras Jeugdwerk Borgerhout vzw, jongerenbegeleidingsorganisatie LEJO vzw afdeling Antwerpen Noord, het

IT bedrijf Switch nv en de leden van De Lift vzw, de leer-werkbedrijven Steunpunt Tewerkstelling voor achtergestelde Jongeren vzw en Werkvorm vzw in een partnerschap samen.

24. INclusie via DIgitale en COMMunicatieve vaardigheden voor kwetsbare 15 plussers en kids - VZW Vriendenkring van de scholen Zwinstede - Knokke-Heist

INDICOM verbindt lokale partners (Oostkust) en experts gericht op de INclusie en fitheid voor een job voor kwetsbare 15+-ers via een bootcamp (van 50 u) in DIgitale, COMMunicatieve en reflectieve skills en job tour. Dit alles gebeurt in motiverende ateliers zoals in een digitale Lego-studio. Deelname aan de pilot-kadervorming (van 50 u) kan leiden tot het attest DIGI-animator en kennis van minstens 2 DIGI-spellen. Op basis van de bootcamp en kadervorming schrijft de organisatie een competentieprofiel DIGI-animator. Het DIGI-animator attest en de werkervaring met DIGI-workshops aan kinderen versterkt het CV en de portfolio van de jongere op de arbeidsmarkt of als zelfstandige. Een draaiboek voor het lokaal opleiden van jongeren tot DIGI-animator wordt opgeleverd voor multiplicatie.

25. CODAR, Cognitieve Ondersteuning Door Augmented Reality voor jongeren uit kansengroepen - Dienstencentrum GID(t)S - Hooglede – Gits - www.gidts.be

Binnen de sociale economie lopen er experimenten met nieuwe technologieën zoals: augmented reality, cobots en bewegingsdetectie. Meer dan ooit beseft Dienstencentrum GID(t)S dat jongeren met beperkingen niet mogen achterblijven in het ontwikkelen van digitale vaardigheden. Het is wel zo dat deze doelgroep extra drempels ervaart door hun motorische en/of cognitieve beperkingen. Ook zijn de standaardoplossingen niet aangepast aan de doelgroep. Dit project wil toegankelijke innovatieve technologieën koppelen aan intensieve trainingen met jongeren met een beperking in verschillende contexten (schoolcontext, werkplekieren, stages, dagbesteding en sociale economie). Het project gaat op zoek naar nieuwe kansen die onmogelijk zijn zonder de technologie.

26. Studio Digital - !DROPS - Gent – Gentbrugge - www.idrops.org

Met het project Studio Digital wenst !DROPS verder te bouwen op het oorspronkelijke project Studio Digital (dat in 2017 ondersteund werd) en nog meer maatschappelijk kwetsbare groepen (jonge vluchtelingen, maatschappelijk kwetsbare jongeren, jonge verslaafden, jonge delinquenten en jongeren met autisme) te inspireren, trainen en coachen in digitale skills. Er wordt met de verschillende doelgroepen ingezet op een traject op waarin zij enerzijds worden ondergedompeld in de thema's Apps & Coding, Game Development, Making, Digital Media and VR (Virtual Reality) en anderzijds heel hands on aan de slag kunnen met een project dat ontstaat vanuit hun eigen talent, passie en interesse binnen de digitale skills.

27. Onbeperkt mediawijs: iedereen digitaal – Konekt – Gent - www.konekt.be

Konekt gaat voluit voor digitale participatie van mensen met een verstandelijke beperking. Via 4 acties geeft het project mensen met een beperking de kans om de digitale wereld te exploreren. Mensen met een verstandelijke beperking worden opgeleid en worden mee aan het werk gezet om anderen te ondersteunen in hun digitale ontdekkingen. Coderen wordt gebruikt als motiverende factor om technologie te verkennen

en om mediabeleid aan te pakken. Via diverse medialabo's maken mensen met een beperking en hun omgeving kennis met diverse mediatoepassingen. Niet 'voor' en 'over', maar doorgedreven 'met' mensen met een beperking pakt Konekt de digitale kloof aan. Dit project bouwt verder op het project van vorig jaar en trekt sporen voor de toekomst. Duurzaam bouwen aan onbeperkte mediawijsheid is de doelstelling.

28. 10.000 children start coding their future! Weg met het Mattheus-effect. #Code4Future-CodeFever vzw - Nevele – Landegem - www.codefever.be

10.000 Vlaamse kinderen enthousiast krijgen over programmeren. Everyone should learn how to code, because it teaches you how to think! Steve Jobs zei het al en CodeFever bevestigt het volmondig. Everyone ... dat impliceert schaalgrootte.... Met de voorgaande 2 projecten zette CodeFever reeds in op schaalgrootte en snelheid. Bovendien rekent CodeFever op een (lokaal) sterk, betrouwbaar team van meer dan 180 mensen dat snel kan schakelen. 9.000 kinderen een initiatie geven, gespreid over heel Vlaanderen en Nederlandstalig Brussel. Dit allemaal met een focus op inclusie en kansarmoede.

WALLONIE – WALLONIË

29. Code for Kid's - Technifutur asbl - Seraing – Ougrée - www.technifutur.be

Le projet est d'initier des élèves précarisés au code avec les robots DASH & DOT et les Ozobot en leur proposant deux types d'activités : un "code for kids" se donnant dans les locaux de Technifutur et l'autre "code for kids on tour" directement dans les écoles. Lors de ces journées, les enfants font face à des problèmes complexes à solutionner, ils sont amenés à les décomposer en une série de tâches plus simples à résoudre. Les enfants travaillent en binôme. Une grande place est laissée à l'essai erreur donnant ainsi aux enfants la possibilité de construire leur savoir. Les élèves travaillent de manière collaborative. L'animateur est présent pour guider et accompagner. En 2017, grâce au financement du DBSF, nous avons sensibilisé 900 enfants précarisés de la Province de Liège.

30. Connecté et en mode action ! – Devenirs - Marchin - Vyle-et-Tharoul - www.devenirs.be

Le projet permettra de renforcer les aptitudes informatiques de jeunes et jeunes adultes de moins de 30 ans, éloignés de l'emploi sur la commune de Huy et le Condroz liégeois (7 communes du Pays des Condruses). Nous organiserons des formations courtes sous forme de module qui pourront se suivre indépendamment l'un de l'autre. Un accompagnement individuel sera également proposé aux participants afin de définir un projet professionnel le cas échéant.

31. SIRIUS - Le Monde des Possibles – Liège - www.possibles.org

A partir du projet Sirius soutenu par le DBSF en 2017, les personnes migrantes issues des récents flux migratoires souhaitent renforcer leurs compétences techniques en langage informatique (Java, PHP, C++...) et en gestion d'une coopérative numérique. Le projet Sirius 2018 visera la professionnalisation des stagiaires de la session 2017 et à élargir la formation initiale des nouveaux inscrits aux compétences de

base en HTML/CSS-Javascript. Outil d'intelligence collective à Liège, la coopérative sera dédiée à l'apprentissage des langages de programmation et au portage des projets numériques de jeunes migrants programmeurs. L'écosystème local enrichi par les partenaires de l'ASBL et le parrainage des migrant.e.s favoriseront leur autonomisation financière au sein de projets innovants.

32. Digital Young and Mobil - DYM - Centre d'Orientation et de Formation (COF) – Amay - www.cof.be

Par la mise en place d'un laboratoire de fabrication numérique itinérant, le projet vise à briser les barrières discriminantes de la mobilité en allant au plus proche du public fragilisé, de lui permettre de démystifier le secteur du numérique-3D, d'y développer des compétences certaines et de se positionner en tant qu'acteur au sein d'une des plus grandes révolutions du 21ème siècle.

33. Mon avenir en numérique : 3 formations tremplins vers l'emploi grâce au développement de compétences numériques et informatiques - Interface3.Namur asbl – Namur - www.interface3namur.be

« Mon avenir en numérique » incite les 18 à 30 ans à développer et acquérir des compétences numériques et informatiques en proposant 3 formations :

- Je me prépare à devenir développeur.euse : découverte des bases des métiers du développement et incitation à s'y qualifier par la suite.
- Je me prépare à intégrer la société numérique professionnelle : apprentissage des bases de la littératie numérique, des usages Web et utilisation plus autonome des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC).
- Employé.e connecté.e, commerce augmenté : enrichissement de son profil métier avec des compétences numériques et connaissances en stratégie digitale, véritable atout pour se démarquer auprès des commerces et PME et pour participer à leur développement économique.

34. Robokids Academy - SOS Dépannage asbl – Charleroi - www.sosdepannageasbl.be

Robokids Academy permettra à des jeunes entre 10 et 14 ans d'approcher de manière ludique et concrète l'univers de la programmation et de la logique au travers d'ateliers créatifs visant à assembler et commander les actions d'un robot spécialement conçu pour cette tranche d'âge. Ces ateliers seront proposés gratuitement à des écoles, des associations de quartier, des centres culturels, ludothèques et bibliothèques, établis dans des régions à faible indice socio-économique notamment durant les périodes de vacances scolaires. Une attention particulière sera apportée à la mixité en termes de genre dans la composition des groupes.

35. Les objets connectés, la 3D, les médias sociaux, je suis cyber conscient ! – Technocité - Boussu – Hornu - www.technocite.be

Le projet se décline en 2 axes, « Internet des objets et impression 3D » et « Sécurité Digitale » qui sont abordés sous deux approches différentes. L'approche pour les 12-18 ans consistera à les familiariser de

façon ludique à la logique de programmation et la géométrie dans l'espace en prenant comme support l'IoT et l'impression 3D ainsi que l'apprentissage des bonnes pratiques des réseaux sociaux quant aux dangers qu'ils représentent (cyber sécurité). L'approche pour les 18-30 ans se penchera sur l'inclusion sociale en éduquant ce public à l'usage des technologies de l'IoT et de l'impression 3D, qui dans un proche avenir sera omni présent dans les foyers, et conscientisera à l'usage d'internet en expliquant les techniques de piratage et les manières de s'en protéger (cyber sécurité).

36. Let's Go Code ! - Let's go Code – Quaregnon

Le projet est de permettre de façon locale et régionale un accès au Code et à la logique de programmation à un public jeune plutôt précarisé (maison de jeunes, orphelinats, centre de jeunes) ainsi qu'à des jeunes adultes sans ressources en privilégiant de façon générale le public féminin. Pour les jeunes, l'objectif du projet est qu'il mesure immédiatement l'importance que va prendre le Code dans les prochaines années et la nécessité de ne pas être un "innumérique". Pour les jeunes adultes, le but de la démarche est d'aboutir dans le meilleur des cas à un emploi grâce à l'appropriation d'outils et de spécificités numériques.

37. Yambi Connect - Yambi Developpement asbl - Wavre – Limal - yafriasbl.wix.com/yambi-developpement

Yambi Connect consiste à mettre en place un nouveau concept de « facilitateurs numériques » issus de notre public qui sont formés pour acquérir et développer des compétences numériques via des ateliers modulaires et évolutifs. Ces facilitateurs numériques vont ensuite encadrer les groupes suivants, créant ainsi un effet multiplicateur par la coopération et l'accompagnement. Notre public est composé de femmes, de "primo arrivants" et de toute autre personne en situation précaire en vue de renforcer leur inclusion socio-économique et leur autonomie au sein de notre société. La collaboration avec un expert NTIC garantit la bonne réalisation de notre projet et sa plus-value sociale en réduisant la fracture numérique et en créant du lien social et des opportunités d'accès à l'emploi.