SOCIAL HACKADEMY
#HACKAD

Manuel pour les formateurs

CTC Rijeka, EGInA, HOU

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Sommaire

Introduction 1

Comment dispenser des cours de formation 2

ENSEIGNER À DES JEUNES ISSUS DE MILIEUX DÉFAVORISÉS 3

Résoudre les éventuels conflits 5

CRÉER UN ENVIRONNEMENT FAVORABLE ET POSITIF 6

CRÉER DES DÉFIS 8

FORMATIONS ET OBJECTIFS DE L'ONU EN MATIÈRE DE DÉVELOPPEMENT DURABLE 10

DISPENSER LA FORMATION 11

CONSEILS GÉNÉRAUX 14

SUIVRE LES PLANS DE FORMATION 14

COMMENT UTILISER LES RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES (REL) DANS LA FORMATION 25

Comment évaluer les progrès des apprenants pendant le cours et lors du Hackathon 28

Méthodologie de la Social Hackademy 33

Préambule 33

INSPIRÉ PAR LE SOCIAL HACKATHON UMBRIA 34

UNE EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE POUR TOUS 35

UNE COMMUNAUTÉ DE HACKERS SOCIAUX 35

Un nouveau monde ! 38

COMBLER L'ÉCART ENTRE L'INNOVATION SOCIALE ET L'INNOVATION NUMÉRIQUE 38

MISSION ET VALEURS 38

PROPOSITION DE VALEUR 40

PUBLICS CIBLES 42

Comment organiser un Social Hackathon 44

PHASE 1 — PLANIFICATION DU HACKATHON 45

PHASE 2 — ACTIVITÉS DE FORMATION PRÉPARATOIRES 52

PHASE 3 — SÉLECTION DES DONNEURS DE SOLUTIONS 53

PHASE 4 – PROGRAMME ET RÈGLEMENT DE L'évènement 55

Conception de la plateforme en ligne de la Social Hackademy 64

Description générale 64

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Services REL du Hackathon 65
Services aux participants du Hackathon 65
Services de l'organisateur du hackathon 67

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Social Hackademy - #hackAD

612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Numéro de la convention :

Inclusion sociale Erasmus+ KA3

www.socialhackademy.eu

Partenaires :

ALL DIGITAL aisbl (Belgique), European Grants International Academy (Italie), Université ouverte hellénique (Grèce), CTC Rijeka (Croatie), SIMPLON.co (France), Public libraries 2030 (Belgique)

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète seulement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Acronyme du projet	#hackAD
Titre du projet	Social Hackademy
Lot de travail	WP2 Adaptation des meilleures pratiques
Titre du livrable	Manuel pour les formateurs
Niveau de diffusion	Final
Version	V4
Date de livraison	01/10/2020
Résumé	Ce document fournit aux organisations et aux formateurs un guide détaillé sur la façon de mettre en œuvre les cours de formation, d'organiser des Hackathons sociaux et décrit la plateforme en ligne de la Social Hackademy
Auteur	CTC Rijeka, EGInA, HOU
Projet n°	612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Accord n°	2018 – 3186
Site web	www.socialhackademy.eu

Cette publication est disponible sous la licence

Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

(CC BY-NC-ND 4.0).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Introduction

Le but de ce manuel est d'aider les formateurs et les organisations à dispenser des cours de formation aux jeunes issus de milieux défavorisés, de les aider à organiser des Hackathons sociaux et de les familiariser avec la plateforme en ligne de la Social Hackademy, ainsi que de transmettre aux formateurs les méthodes d'évaluation qu'ils appliqueront pendant la formation et les hackathons.

La première partie, sur la manière de dispenser les cours de formation, se concentre sur les méthodes de formation, les supports de cours utiles et la manière d'utiliser les REL pour dispenser la formation aux apprenants. Ensuite, il existe des directives et des méthodes pour les formateurs sur la manière d'évaluer les compétences et les connaissances des apprenants acquises pendant la formation et qu'ils ont consolidées en travaillant sur des projets pendant le hackathon. La troisième partie se concentre sur la méthodologie de la Social Hackademy, l'art d'organiser des Hackathons sociaux, tandis que la dernière partie est consacrée à la plateforme en ligne de la Social Hackademy.

L'objectif de ce manuel est de permettre aux formateurs et aux organisations de :

- Transmettre des connaissances en TIC aux apprenants
- Motiver les apprenants à jouer un rôle actif dans le projet
- Être des communicateurs entre les apprenants et les organisations (comprendre les deux parties)
- Soutenir les apprenants
- Évaluer les connaissances et les compétences que les apprenants vont acquérir
- Aider à organiser les Hackathons
- Faire un retour

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Comment dispenser des cours de formation

Pour dispenser la formation à des jeunes issus de milieux défavorisés, le formateur doit posséder certaines compétences qui définissent ses modes d'interaction avec les apprenants, les engage dans l'apprentissage, les aide à surmonter les obstacles et les motive à réussir.

Pour transmettre les compétences et connaissances numériques, les formateurs doivent être compétents et expérimentés dans leur domaine (développement d'applications mobiles natives, design visuel et graphique, design de sites web).

En tant que formateur, vous devez avoir certaines qualités pour pouvoir dispenser la formation à vos apprenants. Voici quelques-unes de ces qualités :

PATIENCE : j'ai appris à attendre que les autres inventent leur propre expérience ! Je peux observer les processus de groupe et attendre le résultat qu'ils obtiendront !

HUMOUR : je peux rire avec les autres et parfois aussi de moi-même ! Dans les situations difficiles, par exemple si la motivation du groupe risque de disparaître, un peu d'humour au bon moment peut être très utile.

EMPATHIE : je peux répondre aux émotions des autres, comme la colère, la peur, l'inquiétude ou la honte sans avoir peur ! J'essaie toujours de comprendre le point de vue de la personne en face de moi.

CAPACITÉ D'AUTO-RÉFLEXION : je connais mes forces et mes faiblesses ! Je connais mes limites et je suis capable de m'y référer !

POSITION PERSONNELLE : j'ai les deux pieds sur terre ! Je me sens à l'aise dans mon environnement. Grâce à cela, je peux compter sur des personnes à qui je peux parler si j'ai besoin de réfléchir à la situation de la classe.

ATTITUDE ENVERS LES CONFLITS ET LES RELATIONS : je suis capable de résoudre des conflits et des situations critiques avec les autres de manière positive et constructive !

CONNAÎTRE LES PROCESSUS DE GROUPES : je recueille des expériences et des observations sur la façon dont les groupes interagissent et sur les processus qu'ils utilisent régulièrement ! Cela m'aide à comprendre les émotions et les réactions des apprenants à chaque étape du processus.

TECHNIQUES DE COMMUNICATION : je connais une ou plusieurs techniques de communication, par exemple la consultation individuelle centrée sur la personne ! Cela m'aide à modérer la communication de groupe dans les situations difficiles.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT : je connais quelques méthodes créatives pour visualiser ou modérer des situations et des processus ! Celles-ci peuvent être utiles pour structurer les idées et les opinions au sein du groupe et soutenir le processus de prise de décision.

EXPÉRIENCE EN MATIÈRE DE COACHING : j'ai de l'expérience en matière de coaching de groupes ou d'individus ! Grâce à cette expérience, je connais les différentes réactions des apprenants dans différentes situations.

CONNAISSANCES D'EXPERT : j'ai des connaissances d'expert dans certains domaines particuliers, que je peux offrir à d'autres !

CONTACTS PERSONNELS AVEC D'AUTRES CONSEILLERS : je dispose d'un réseau de contacts avec d'autres experts que je peux contacter pour obtenir des informations et des suggestions !

COMPÉTENCES PSYCHOLOGIQUES ET PÉDAGOGIQUES : j'ai de l'expérience dans les activités de soutien psychologique ou pédagogique !

Possédez-vous certaines de ces compétences ou peut-être beaucoup d'entre elles ? Gardez-les à l'esprit dans votre travail et vos résultats s'en trouveront certainement améliorés !

ENSEIGNER À DES JEUNES ISSUS DE MILIEUX DÉFAVORISÉS

Les jeunes peuvent être confrontés à de nombreux types de désavantages différents qui, dans de nombreux cas, se chevauchent. Faire face à cette situation n'est pas une tâche facile, et peut s'avérer assez complexe, mais avec certaines considérations, cela peut être une expérience très satisfaisante et épanouissante.

Les jeunes issus d'un milieu défavorisé peuvent généralement connaître des problèmes des catégories suivantes :

1. Obstacles sociaux — discrimination fondée sur différents facteurs sociaux (sexe, origine ethnique, orientation sexuelle, etc.)
2. Obstacles économiques — faible niveau de vie, faibles revenus, chômage de longue durée et autres problèmes financiers
3. Handicap — handicap mental, physique ou sensoriel
4. Difficultés scolaires — jeunes qui quittent prématurément l'école, problèmes d'apprentissage, difficultés à obtenir des résultats scolaires appropriés
5. Différences culturelles — immigrants, réfugiés, minorités, barrières linguistiques
6. Problèmes de santé — jeunes atteints de maladies chroniques et graves, problèmes psychologiques et mentaux

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

7. Obstacles géographiques — jeunes de zones isolées ou rurales et de zones où les services publics (transports publics, infrastructures, etc.) sont insuffisants et jeunes de zones urbaines à problèmes

Il est important d'être sensible à ces problèmes, et comme il n'est pas possible de répondre à ce problème de manière universelle ou à court terme, voici quelques conseils sur la manière d'aborder ces jeunes :

- Au début du cours, demandez aux apprenants d'établir leurs propres règles de classe sur la façon de communiquer entre eux, sur ce qui sera autorisé et ce qui ne sera pas toléré, etc. En tant que formateur, vous devez faciliter ce processus et guider les apprenants pour qu'ils s'accordent sur des règles qui leur conviennent à tous et assurent leur respect mutuel, leur compréhension et une bonne ambiance de travail. Ces règles pourraient être similaires à celles-ci : 1. Pendant qu'une personne parle, les autres écoutent sans être interrompus ; 2. Je respecterai tout le monde comme je souhaite être respecté par tout le monde ; 3. Il n'y a pas de questions stupides ; 4. Si je préfère écouter de la musique en travaillant, j'utiliserai des écouteurs ; etc. Ces règles doivent être créées par les apprenants eux-mêmes, mais guidées dans la bonne direction par le formateur.

- N'engagez pas les apprenants à parler de leur difficulté à moins qu'ils n'entament la conversation à ce sujet. Certains d'entre eux peuvent être gênés ou avoir peur de parler de leurs problèmes, alors mettez l'accent sur le travail en classe et leurs *forces*. Si quelqu'un est prêt à parler de ses difficultés et veut vous parler, soyez compréhensif et soutenez-le.

- Si possible, offrez aux apprenants la possibilité d'étudier dans votre centre d'apprentissage, car certains d'entre eux n'ont peut-être pas l'équipement nécessaire pour étudier davantage chez eux. Vous pouvez également conseiller aux apprenants d'étudier dans votre centre, quelle que soit leur situation, car ils peuvent en profiter pour se faire des amis et nouer des liens, ce qui est un plus.

- Parlez fort, et répétez si vous pensez que quelqu'un ne vous a pas entendu ou compris.

- Essayez de rendre vos exemples plus universels, en évitant de trop vous plonger dans un jargon compliqué ou scientifique, car tous les apprenants n'ont pas le même niveau d'éducation.

- Si vous constatez que certains apprenants souffrent d'un malaise physique ou ont du mal à vous suivre en raison d'un autre problème, donnez aux apprenants une pause pour se rafraîchir, se reposer de leur travail et se vider la tête.

- Si vous devez modifier quelque chose dans la structure des cours (par exemple, l'horaire, etc.), assurez-vous toujours que tout le monde dans le groupe est d'accord avec cette décision.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- Encouragez les apprenants à donner le meilleur d'eux-mêmes et expliquez-leur que ce n'est pas l'école, qu'ils ne seront pas notés et qu'ils sont là pour apprendre quelque chose qui leur servira à créer quelque chose.

- Traitez les apprenants défavorisés comme des personnes tout à fait normales, mais d'un autre côté, soyez sensible à leurs besoins.
- Si possible, pour stimuler le participant, essayez de créer des conversations initiales pour comprendre les besoins spécifiques de formation des apprenants et les résultats personnels possibles qu'ils peuvent atteindre

RESOUDRE LES EVENTUELS CONFLITS

Lorsqu'on travaille avec des jeunes, il y a toujours un risque de conflit entre eux. Pour vous aider à faire face à cette situation, voici quelques conseils sur la manière de vous préparer et de gérer ces situations si elles se produisent :

- Fixer les règles : il est très important de fixer les règles de conduite dès le début, car cela permettra à chacun de savoir ce qui est autorisé et quel type de comportement ne sont pas acceptables. Si tout le monde accepte ces règles au début, ils se sentiront obligés de les suivre.

- Attendre que les choses se calment : il n'est jamais bon de résoudre les problèmes tant que les personnes sont encore en colère. Calmer la situation et discutez calmement avec la personne avec laquelle vous devez résoudre le problème.

- Être précis et demander aux autres parties concernées de faire de même : si une personne est en conflit avec une autre, faites-lui dire exactement ce qui la dérange. Les accusations générales sont difficiles à accepter et ne mènent pas à une résolution réussie du conflit.

- Écouter, écouter, écouter : demandez aux parties en conflit de s'écouter mutuellement, sans être interrompues, et de dire ce qu'elles pensent. Personne ne peut suggérer un quelconque conseil avant d'avoir entendu toute l'histoire.

- Accepter d'être en désaccord : si le conflit est si grave que parler n'aide pas, demandez aux apprenants d'accepter d'être en désaccord et de continuer à travailler ensemble d'une autre manière ou séparez-les. Ce n'est pas la meilleure solution, mais c'est parfois la seule.

- Résoudre le problème individuellement : si la question n'implique pas tout le monde, il suffit de parler avec les parties en conflit

- Pardonner et oublier : une fois le conflit résolu, faites en sorte que les parties s'excusent mutuellement pour leur comportement grossier (s'il y en a eu) et se serrent la main en signe d'amitié

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

CRÉER UN ENVIRONNEMENT FAVORABLE ET POSITIF

Il est très important de créer un environnement favorable et positif parmi les apprenants, et cela compte particulièrement lorsque vous enseignez à des jeunes issus de milieux défavorisés. Beaucoup d'entre eux n'ont pas eu ou n'ont toujours pas les mêmes opportunités, et avec cela vient le sentiment que le monde n'est pas juste et que, peu importe les efforts qu'ils déploient, les autres obtiendront de meilleurs résultats simplement à cause de leur position sociale. Votre tâche, en tant que formateur, est de leur montrer que ce n'est pas le cas. Qu'ils sont tout à fait capables d'obtenir de grands résultats, même s'ils ont eu un passé difficile ou très peu d'opportunités. Pour y parvenir, gardez ces lignes directrices à l'esprit :

Faites bonne impression

Vous devez prouver que vous êtes une personne qui mérite d'être écoutée.

Démarquez-vous, attirez leur attention et retenez-la.

Faites vous entendre : informatif, intelligent, n'ayez pas peur de dire ce que vous pensez, NE soyez PAS arrogant et égocentrique.

Soyez passionné(e) par ce que vous enseignez : les apprenants auront tendance à vous considérer comme une personne *authentique*.

Soyez énergique : l'enthousiasme est contagieux.

Faites un effort sur votre apparence.

Allez plus loin

Faites *plus* que ce que l'on attend d'un enseignant moyen.

Soyez attentif/attentive : répondez à toutes les questions et assurez-vous que les apprenants comprennent parfaitement vos actions.

Comprenez la différence entre faire un effort supplémentaire et laisser vos apprenants profiter de vous

Offrez des informations supplémentaires sur vous

Si vous voulez que les apprenants soient enthousiasmés par ce que vous enseignez, vous devrez aller au-delà du programme.

C'est à vous de susciter l'intérêt des apprenants, et non à la matière que vous leur présentez.

Donnez des travaux qui permettent aux apprenants de sortir des sentiers battus

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Amenez les apprenants à réfléchir à la résolution d'un problème en dehors des méthodes conventionnelles.

Donnez aux apprenants des exemples de grandes idées auxquelles la plupart des gens ne penseraient même pas.

Ayez le sens de l'humour

Si vous êtes sérieux/sérieuse à 100 %, il sera beaucoup plus difficile pour les apprenants de s'intéresser à vous et d'établir un lien avec vous.

Ne faites pas tout le temps des blagues.

Montrez que vous êtes compétent(e)

Convainquez les apprenants de vos compétences avec vos connaissances et vos aptitudes et non avec un statut et une hiérarchie.

Exposez vos talents.

C'est presque comme vous vous présenteriez lors d'un entretien d'embauche.

Faites preuve d'humilité, mais ne cachez pas vos compétences.

Si vos apprenants pensent que vous ne connaissez pas votre sujet, ils seront plus susceptibles de devenir paresseux dans leurs travaux ou de penser que vous ne remarquerez pas s'ils n'ont pas lu attentivement le matériel.

Soyez à l'affût des apprenants qui ont besoin d'être rassurés

Si une personne semble déprimée ou malade, appelez-la après les cours et demandez-lui simplement si elle va bien.

Si quelqu'un qui a des difficultés voit que vous vous souciez suffisamment de lui pour le remarquer, cela le motivera à travailler plus dur.

Envisagez de contourner quelques règles si quelqu'un a des difficultés.

Vous devez reconnaître quand quelque chose ne va pas.

Demandez aux apprenants de partager leurs opinions

Vos apprenants seront moins motivés s'ils ont l'impression que vous vous contentez de leur faire la leçon et que vous ne vous souciez pas de ce qu'ils pensent.

N'oubliez pas qu'il y a une différence entre encourager un débat sain et faire partager aux apprenants leurs opinions non fondées.

Encouragez des discussions animées en classe

Animez des discussions de groupe constructives lors de tous vos cours.

Apprenez à connaître les apprenants avant de les féliciter

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Pour un bon formateur, chaque apprenant est différent.

Si vous faites l'éloge de l'apprenant sans le connaître, il aura le sentiment que vous lui mentez et vous ne pourrez pas le féliciter pour ses qualités individuelles.

Il pourrait être utile d'organiser des entretiens individuels informels ou de demander aux apprenants de rédiger leurs attentes et aspirations dans le cadre de la procédure de candidature afin de mieux connaître les apprenants et d'avoir une vue d'ensemble du groupe.

Montrez aux apprenants l'impact de votre sujet sur le monde

S'ils voient des applications pratiques et réelles à ce sujet, ils seront beaucoup plus enclins à s'y intéresser.

Exposez-les au stimulus qu'ils bloquaient auparavant : des questions concernant les gens, la communauté, le pays, le monde.

CRÉER DES DÉFIS

Pour obtenir de meilleurs résultats de vos apprenants, il est essentiel de leur créer des défis. Appliquez ces lignes directrices pour y parvenir.

Faites des apprenants des « experts » sur un sujet

Vous serez étonné(e) de la motivation des apprenants si vous leur demandez de faire une présentation sur un sujet, soit en groupe, soit individuellement.

Donnez des crédits supplémentaires

Des crédits supplémentaires peuvent aider les apprenants à passer à un autre niveau.

Vous pouvez donner des travaux qui montrent une plus grande application de votre sujet.

Encouragez le travail en groupe

Cela aide les apprenants à se connaître, à voir le sujet sous un nouveau jour, à se sentir motivés pour réussir.

Vous pouvez encourager une saine concurrence entre les groupes.

Donnez des crédits supplémentaires

Des crédits supplémentaires peuvent aider les apprenants à passer à un autre niveau.

Vous pouvez donner des travaux qui montrent une plus grande application de votre sujet.

Proposez des choix

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Les apprenants sont plus motivés lorsqu'on leur donne quelques choix pendant leurs études.

Les choix leur donnent le sentiment d'avoir un certain contrôle sur leur apprentissage et leur motivation.

Vous pouvez toujours fournir une structure importante tout en permettant aux apprenants de faire un certain choix.

Faites des retours utiles

Vos commentaires doivent être complets, clairs et significatifs.

S'ils voient quels sont leurs points forts et où ils peuvent s'améliorer, ils seront beaucoup plus motivés pour apprendre.

Faites comprendre aux apprenants que vous vous souciez de leur réussite et que vous aimeriez les aider à s'améliorer.

Exprimez clairement vos attentes

Donnez aux apprenants des grilles, des instructions claires et même des exemples de travaux réussis pour leur montrer ce que vous recherchez.

Des instructions claires et un enseignant disposé à répondre à toutes les questions qu'ils peuvent se poser sur le travail peuvent contribuer à les motiver à bien faire.

Prenez le temps de répondre aux questions après avoir expliqué un travail.

Mélangez les choses en classe

Le maintien d'un horaire de cours dynamique permettra aux apprenants de rester motivés et vigilants.

Avoir un programme pour chaque classe peut également aider à motiver les apprenants, qui aiment savoir à quoi s'attendre.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

FORMATIONS ET OBJECTIFS DE L'ONU EN MATIÈRE DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Les objectifs de développement durable des Nations unies (Sustainable Development Goals, SDG) sont au cœur du programme de l'ONU pour le développement durable adopté en 2015. Ces objectifs représentent des tendances universelles, transformationnelles et inclusives qui décrivent les principaux défis de développement pour l'humanité. Ces SDG visent à assurer une vie durable, pacifique, prospère et équitable sur Terre pour tous, maintenant et à l'avenir.

Source de l'image : L'ONU en collaboration avec Project Everyone

Comme l'indique le nom du projet lui-même, Social Hackademy, il est nécessaire d'apporter la composante sociale à la table, et d'expliquer aux apprenants qu'ils ont les capacités et auront bientôt les connaissances nécessaires pour avoir un impact à travers leur travail. Les SDG sont très utiles dans cette partie puisqu'ils peuvent servir de cadre de référence pour réfléchir à la création de solutions numériques aux problèmes qui nous entourent. Il est également important de donner aux acteurs externes (ONG locales, organisations humanitaires, etc.) une direction dans laquelle ils peuvent concentrer leurs exigences pour les solutions que les apprenants produiront.

En tant que formateur, vous devrez faciliter le processus de cocréation entre les apprenants et les parties prenantes externes. Bien sûr, c'est au chercheur de solutions qu'il appartient de faire connaître ses exigences et ses besoins, mais il serait bon de le guider dans la bonne direction. Pour vous aider à aligner ce processus sur les SDG, voici quelques exemples de la manière dont cela pourrait fonctionner :

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

1. Disons que la partie prenante qui a besoin d'une solution est une ONG qui se concentre sur l'amélioration de la qualité de vie dans votre communauté et l'égalité sociale de ses membres. Vous pouvez guider l'ONG en suggérant la création d'une application mobile pour l'échange de biens et de produits dont quelqu'un n'a pas besoin, mais dont une autre personne a besoin. Ainsi, cette ONG peut aider les personnes à faible revenu à obtenir certaines des choses dont elles ont besoin à un prix moins élevé ou même gratuitement. Outre les compétences techniques nécessaires au développement du projet, les apprenants amélioreront bien sûr leurs connaissances sur la manière dont vivent les membres de leur communauté, sur la manière dont cela contribue à réduire la quantité de déchets, etc. Avec une seule application mobile, vous pouvez influencer plusieurs SDG.

2. Le deuxième exemple concerne l'organisation qui s'occupe de la protection de l'environnement. Vous et les apprenants pouvez travailler avec l'organisation pour créer un site web avec une carte virtuelle où les utilisateurs peuvent localiser les endroits où ils rencontrent des déchets ou d'autres contaminants. Cela peut être utile, car il y a plusieurs occasions au cours de l'année (Jour de la Terre, etc.) où les bénévoles ramassent les ordures et cela peut les aider à trouver les endroits où leur aide est la plus nécessaire. Cet exemple peut aider à réaliser plusieurs SDG (Vie sur Terre, Action climatique, Bonne santé et bien-être), puisque ce genre d'action implique généralement que les gens passent du temps à faire des activités physiques dans la nature.

3. Un autre exemple pourrait être le design graphique d'une campagne ciblant les SDG sur l'égalité des sexes et la réduction des inégalités. Les apprenants peuvent travailler avec des organisations s'occupant de l'égalité afin de les aider à créer une campagne médiatique comprenant des graphiques à des fins diverses (publications sur les médias sociaux, affiches ou même des panneaux d'affichage).

Ces exemples sont là pour vous donner des idées sur la manière de faciliter le processus de cocréation entre les apprenants et les organisations qui ont besoin de solutions et d'inclure la composante sociale dans ce processus concernant les SDG des Nations Unies.

DISPENSER LA FORMATION

Les méthodes de formation dépendent beaucoup des types de formation pour lesquels elles sont utilisées, et dans le cas de l'enseignement des compétences et connaissances numériques, la meilleure approche est de se concentrer sur des méthodes de formation pratique qui motivent davantage les apprenants et leur permettent de faire la chose eux-mêmes, bien sûr avec un suivi et un soutien constants de la part des formateurs.

Au début, le formateur doit, bien sûr, fournir aux apprenants une introduction et des exemples de ce qu'ils apprennent, mais cela doit être accompagné d'un travail pratique ou d'une courte tâche que les apprenants effectueront individuellement ou en petit groupe.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Voici quelques-unes des méthodes qui peuvent être utilisées pour la formation :

- Cours traditionnel (magistral)

C'est ce à quoi les apprenants sont le plus habitués dans les systèmes d'éducation formelle. Cette méthode doit être évitée, sauf pour certaines parties mineures, comme l'introduction, mais même dans ce cas, elle peut être remplacée par d'autres méthodes telles que la discussion de groupe ou le brainstorming.

- Discussion de groupe

Elle est très utile pour la partie introductive de la session d'apprentissage, lorsque, au lieu de se contenter de donner des leçons aux apprenants, le formateur peut les faire participer de manière à ce qu'ils examinent ensemble ce qu'ils vont apprendre. Cette approche est meilleure pour les apprenants, mais pour qu'elle réussisse, il est nécessaire d'établir un contact avec les apprenants avec un jeu pour briser la glace ou une activité similaire, juste pour que les apprenants soient détendus et plus motivés.

- Démonstration

Le formateur montre comment atteindre certains objectifs, comment effectuer certaines tâches ou comment utiliser un certain outil. Dans cette approche, les apprenants sont engagés dans de petites tâches simples qu'ils doivent faire eux-mêmes après avoir répété ce que le formateur a démontré.

- Brainstorming

C'est une méthode très connue, surtout utilisée pour la résolution de problèmes ou lorsque la tâche à accomplir requiert de la créativité. Les apprenants et le formateur proposent des solutions à un problème ou une tâche donnée. Il est très important de fixer les règles de base du brainstorming telles que « Il n'y a pas d'idées stupides », « Vous devez vous écouter attentivement et ne pas vous interrompre », etc. Le formateur peut toujours commencer la séance de brainstorming pour inciter les autres à participer.

- Travaux en petits groupes

Parfois, la tâche que les apprenants doivent accomplir est tout simplement trop vaste pour qu'une seule personne puisse le faire. Il est sage d'ajouter de telles tâches à de petits groupes d'apprenants. Vous encouragez ainsi le travail d'équipe et favorisez les meilleurs résultats parce que deux (ou plus) têtes valent mieux qu'une. Dans ce cas, il est bon de laisser les membres du groupe choisir eux-mêmes un chef d'équipe qui essaiera d'organiser l'équipe, mais il faut expliquer au chef d'équipe que son travail n'est pas de diriger, mais d'être un

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

exemple pour les autres. Il doit essayer d'organiser le travail efficacement et s'assurer que tout le monde participe et est satisfait de son rôle dans le groupe.

- Travail individuel

Le travail individuel s'explique en grande partie de lui-même, mais il faut encore prendre en considération certains éléments pour qu'il donne les meilleurs résultats. La première chose à faire est de donner des instructions claires sur ce qui doit être réalisé et comment y parvenir, ensuite il est important de faire un retour et de fournir un soutien constant pour tout problème que l'apprenant pourrait avoir, et enfin, d'aider l'apprenant à évaluer le travail qu'il a produit. Cette méthode est particulièrement utile lorsque le participant a acquis certaines connaissances et est prêt à mettre en pratique ce qu'il a appris.

- Jeux

Les jeux peuvent être un très bon outil pour motiver les apprenants et les amener à se connaître, ainsi que pour briser la glace au début de la formation. Les jeux peuvent renforcer de manière intensive la dynamique de groupe, mais il faut toujours veiller à la pertinence d'un certain jeu.

- Résolution de problèmes

La résolution de problèmes peut être un excellent outil pour enseigner et motiver les apprenants. Surtout si vous en faites une compétition. La résolution compétitive de problèmes peut être un excellent outil d'apprentissage, mais pour éviter que quelqu'un ne gagne ou ne perde, vous pouvez faire en sorte que la compétition vise à battre son propre record ou que les apprenants résolvent différents problèmes.

- Étude de cas

Une étude de cas peut être un outil exemplaire. Pourquoi parler aux apprenants de la façon dont on peut réaliser quelque chose, quand on peut leur montrer directement comment quelqu'un a résolu un problème. Cela peut tracer la limite entre ce qu'ils apprennent et le monde réel, et donc être plus intéressant pour eux. L'important ici est de se préparer avant de présenter le cas aux apprenants afin de montrer que vous comprenez le quoi et le pourquoi du cas de quelqu'un.

- Prototypage

Le prototypage est une autre excellente méthode de formation, car il est en corrélation avec les valeurs d'apprentissage les plus élevées. Le prototypage est, en bref, le processus qui consiste à tester une idée. Il consiste à analyser, concevoir, planifier, mettre en œuvre, déboguer et tester la solution d'une manière amusante et stimulante. Les apprenants créent

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

quelque chose à partir de rien, résolvent les obstacles éventuels sur les chemins, et essaient simplement de trouver la meilleure solution possible.

Il existe de nombreuses autres méthodes de formation et il appartient à chaque formateur de trouver celles qui conviennent le mieux à son style. Nombre des méthodes mentionnées peuvent être combinées avec d'autres ou avec certaines méthodes non mentionnées ici. L'important est de toujours être à l'écoute des apprenants. Ils constituent le meilleur outil pour évaluer les méthodes choisies pour l'enseignement. Si vous constatez qu'une méthode ne convient pas à vos apprenants, changez-la. L'objectif est que chacun apprenne quelque chose de nouveau et prenne plaisir à le faire.

CONSEILS GÉNÉRAUX

- Soyez amical(e), mais fixez les limites !
- Définissez le canal de communication de votre groupe : Forum, Facebook, Viber, liste de diffusion, tout ce qui vous semble logique.
- Si vous voyez du potentiel, faites un effort pour le développer.
- Soyez flexible !
- Comprenez l'intérêt de vos apprenants et préparez des exemples de leçons en fonction d'eux.
- Allez plus loin !
- Soyez créatifs !
- Amusez-vous !
- Soyez vous-même, tous les autres sont pris ;-)

SUIVRE LES PLANS DE FORMATION

Les cours de formation doivent être dispensés selon le plan décrit dans les plans de cours de la Social Hackademy, et les apprenants doivent atteindre les résultats d'apprentissage qui y sont définis. Ceci est important, car ces résultats d'apprentissage représentent les exigences que les apprenants doivent remplir pour pouvoir participer au Hackathon. Les estimations de temps pour chacun des chapitres des plans de cours sont adaptées à la difficulté de certains sujets ou leçons,

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

mais des écarts mineurs pendant la formation sont acceptables, surtout si les apprenants réussissent très bien ou ont des difficultés sur un sujet donné.

Vous trouverez ci-dessous trois tableaux qui présentent des exemples de plans de sessions pouvant aider à planifier l'implémentation des cours de formation avec les apprenants. Ces exemples illustrent la manière de mettre en œuvre des sessions de formation pour les trois cours de formation, avec une durée de 4 heures pour une session. Seuls certains plans de sessions sont présentés, les autres sessions pouvant être planifiées de la même manière. Les ressources (outils/REL) énumérées dans les tableaux ne sont pas concrètes, car les formateurs doivent utiliser des versions localisées des REL et les différentes REL existent dans différentes langues.

Exemple de plan de session pour le cours de développement d'applications mobiles natives

Session	Durée	ection	Méthodes d'enseignement	Outils/ REL	Description
1	9 h / 9 h 05		Activités pour briser la glace et constitution de groupes	Ballon Horloge vide imprimée au format A4	Présentation des formateurs et du groupe. Les participants apprennent à se connaître grâce à un petit jeu de rencontre. Ils trouvent des rendez-vous pour 6 créneaux horaires et ont 3 minutes pour parler à leur rendez-vous, pour se présenter et expliquer pourquoi ils ont décidé de rejoindre le cours.
	09 h 0! 9 h 50	1.1	Présentation Travail de groupe	PPT Vidéo	Dans la première partie de la session, le formateur utilise la présentation pour donner un aperçu du domaine du développement d'applications mobiles (types d'applications mobiles avec avantages et inconvénients, principaux systèmes d'exploitation, technologies et infrastructures), puis il présente un peu plus en détail la technologie qui sera utilisée pendant le cours. La présentation peut être complétée par une vidéo.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	9 h 50 10 h 10	1.2	Présentation Travail individuel	PPT Outil de développement d'application	Les apprenants téléchargent et installent les outils de développement d'applications. Instruction importante pour les participants : Ils doivent télécharger l'application et se familiariser avec l'interface utilisateur. Des formateurs sont disponibles pour aider les apprenants à surmonter les problèmes techniques qui peuvent survenir.
	10 h 10 10 h 55	1.3, 1.4	Démonstration	Outil de développement d'application	Le formateur ouvre le logiciel de développement et explique les principales parties de l'outil logiciel et la structure d'une application typique aux apprenants en créant une application simple « Hello World ».
	10 h 55 11 h 05				PAUSE
	11 h 05 11 h 35	1.5	Démonstration	Appareil mobile, outil de développement d'application	Les apprenants installent et testent l'application dans un émulateur et sur les appareils avec les conseils du formateur.
	11 h 35 13 h 05	1.3, 1.4	Démonstration, travail individuel	Ressources pour applications, outil de développement d'application	Le formateur montre aux apprenants 2 ou 3 exemples de petites applications qu'ils codent ensemble.
	13 h 05 13 h 15	/	Discussion de groupe	/	Séance de questions et réponses
Fin de la session					

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

2	9 h 11 h	3.1, 3.2	Démonstration	Ressources externes Outil de développement d'application Liste des ressources web utiles	Le formateur développe une disposition pour un exemple d'application avec les apprenants expliquant étape par étape comment importer des ressources externes telles que des images, des polices, etc. en donnant des conseils sur les endroits où trouver des ressources gratuites.
	11 h 11 h 15				PAUSE
	11 h 15 13 h 05	3.1, 3.2	Travail individuel	Exemple préparé avec ressources Outil de développement d'application	Les apprenants sont chargés de créer la disposition de l'application avec les conseils du formateur pour un problème spécifique (par exemple, liste de choses à faire avec plusieurs écrans : afficher la liste, ajouter l'élément à la liste, etc.) en utilisant les éléments de structure simples.
	13 h 05 13 h 15	/	Discussion de groupe	/	Séance de questions et réponses
Fin de la session					
3	9 h 10 h 30	2.2, 2.3	Démonstration	Exemples préparés Outil de dévelop	Le formateur explique ensuite aux apprenants comment affiner le design qu'ils ont créé lors de la dernière session en utilisant des bibliothèques externes et en modifiant les propriétés des éléments.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

				pement d'applic ation	
	10 h 30 11 h	2.2	Discussion de groupe	/	Les apprenants montrent ce qu'ils ont créé et évaluent leurs réalisations entre eux et avec le formateur.
	10 h 55 11 h 10				PAUSE
	11 h 15 13 h 05	2.1, 2.2, 2.3	Travail individuel	Outil de dévelop pement d'applic ation	Les apprenants sont chargés de créer une disposition pour l'application de leur choix, qu'ils doivent réaliser individuellement avec les conseils du formateur.
	13 h 05 13 h 15	/	Discussion de groupe	/	Séance de questions et réponses
Fin de la session					
9	9 h 13 h	5,1	Affectation en petits groupes, Travail individuel, Prototypage	Outil de dévelop pement d'applic ation	Les formateurs divisent les apprenants en petites équipes (2 à 3 personnes par équipe) en fonction de la complexité du travail final et des compétences acquises par les apprenants. Les apprenants se voient présenter la tâche (défi) qu'ils doivent accomplir au cours de deux sessions et commencent à travailler sur la tâche. Le formateur encadre les équipes dans la création de leurs solutions. Les tâches peuvent être : une application pour faire les courses, une application de rappel, une application pour jouer à des jeux de société, un minuteur, des dés, etc.,

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Exemple de plan de session pour le cours de design de sites web

Session	Durée	Section	Méthodes d'enseignement	Outils/REL	Description
1	9 h 9 h 05	/	Activités pour briser la glace et constitution de groupes		Présentation des formateurs et du groupe. Les participants apprennent à se connaître grâce à un petit jeu. Chaque participant doit se présenter et dire trois choses sur lui-même : une fausse et deux vraies. Les autres participants doivent deviner quelle déclaration était fausse.
	09 h 05- 9 h 50	1.1	Présentation	PPT, vidéo, documents à distribuer	Le formateur fait une brève introduction aux apprenants sur le fonctionnement du web (HTTP). L'introduction peut être accompagnée d'une vidéo et d'une infographie à distribuer aux apprenants.
	9 h 50 10 h 30	1.2	Présentation	Exemples de sites web avec code, vidéo	Le formateur explique plusieurs exemples de différentes façons de créer un site web et montre les différentes parties du site et les langages utilisés pour créer ces parties (HTML, CSS, JS, langages back-end). La présentation peut être complétée par une courte vidéo.
	10 h 30 11 h	1.3	Présentation, discussion de groupe	PPT, vidéo, questionnaire	Le formateur mène une discussion guidée avec les apprenants sur le flux de travail du design web en soulignant les moments et étapes importants du processus. Le formateur

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

					peut utiliser une courte vidéo, au début, pour lancer la discussion. À la fin, les apprenants peuvent se voir proposer un bref questionnaire pour résumer ce qu'ils ont appris. Un formateur peut également présenter une vidéo ou un exposé sur les bases du design de l'interface utilisateur/expérience utilisateur.
	11 h 11 h 15			PAUSE	
	11 h 05 11 h 40	2.1	Discussion de groupe	Exemples de maquettes de sites web, ressources web où l'on peut trouver des maquettes	Le formateur présente 3 à 4 maquettes pour différents types de sites web et discute avec les apprenants des caractéristiques des maquettes, de ce qui est requis et de ce qui est optionnel, de la manière dont ils créeraient leur maquette et de la nécessité des maquettes de sites web. À la fin de cette partie, le formateur peut demander aux apprenants d'essayer de trouver quelques exemples de maquettes qu'ils aiment particulièrement.
	11 h 40 13 h 05	2.2	Démonstration Travail individuel	Outils pour les maquettes de sites web	Le formateur présente aux apprenants quelques maquettes de sites web, en soulignant les avantages et les inconvénients de chacune, et choisit celle avec laquelle ils travailleront. Ensuite, le formateur présente les principales caractéristiques de

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

				l'interface utilisateur aux apprenants et leur montre comment créer une simple maquette fonctionnelle pour certains sites web, en discutant des différents outils utilisés pour la créer. À la fin, le formateur donne un court travail aux apprenants dans lequel ils doivent créer une maquette fonctionnelle de base pour un site web.
	13 h 05 / 13 h 15	Discussion de groupe	/	Séance de questions et réponses
Fin de la session				
2	9 h - 11 h	2.3	Démonstration	Outil de création de maquettes Exemples d'utilisation de différents éléments	Le formateur montre comment utiliser et combiner différents éléments de disposition pour créer une mise en page d'une page. Après que le formateur ait expliqué chaque élément de disposition, les apprenants se voient confier une courte tâche dans laquelle ils doivent utiliser cet élément pour créer quelque chose.
	11 h 11 h 15		PAUSE		
	11 h 15 13 h 05	3.1, 3.2	Affectation en petits groupes	Travaux préparés Outil de création de maquettes	Les apprenants sont répartis en petits groupes (2 à 3 personnes) et doivent créer une maquette d'un site web comprenant plusieurs pages web (par exemple, la page d'accueil, la page des publications, la page de connexion, etc.) Les apprenants créent leurs designs et, à la fin,

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

			ils présentent aux autres leurs résultats et la philosophie derrière leur solution. Le groupe vote pour la meilleure solution.
	13 h 05 / 13 h 15	Discussion de / groupe	Séance de questions et réponses
Fin de la session			

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Exemple de plan de session pour le design visuel et graphique

Session	Durée	Section	Méthodes d'enseignement	Outils/REL	Description
1	9 h 9 h 05	/	Activités pour briser la glace et constitution de groupes	Ballon Horloge vide imprimée au format A4	Présentation des formateurs et du groupe. Les participants apprennent à se connaître grâce à un petit jeu. Chacun des joueurs doit dire son nom et un adjectif qui commence par la même lettre que son nom (par exemple Génial Guillaume). Chaque joueur qui vient ensuite doit répéter le nom et l'adjectif de tous les joueurs précédents, puis dire le sien. Le dernier joueur doit répéter tous les adjectifs et les noms.
	9 h 05 9 h 30	1.1	Présentation	PPT Vidéo	Dans la première partie de la session, le formateur utilise la présentation pour donner une introduction au design graphique et à la terminologie utilisée dans le design graphique (qu'est-ce que le design graphique et le design en général, la terminologie la plus fréquemment utilisée dans le design, etc.)
	9 h 30 10 h	1.2, 1.3	Présentation Discussion de groupe	PPT, Exemples de matériel promotionnel	Le formateur présente le sujet d'identité visuelle (ou d'entreprise), de conception de logo, d'image de marque et d'autres principes de conception primaires. De plus, il est bon pour la classe que le formateur prépare à

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

					l'avance des exemples physiques de matériel promotionnel d'entreprise (cartes de visite, cartes, papier à en-tête, enveloppe, etc.) afin que la classe puisse commenter la manière de préparer de bons éléments graphiques pour différents médias.
	10 h 10 h 55	1.4, 1.5	Démonstration, présentation, travail individuel	Outil en ligne, Exercices avec des exemples imprimés,	Le formateur explique au groupe les principales différences entre les graphiques raster et vectoriels, avec des exemples (un exemple de matériel imprimé des deux types de graphiques serait bien). Le formateur explique également quand utiliser tel ou tel élément. Le formateur continue à expliquer la théorie des couleurs, en mentionnant le contraste complémentaire, les échantillons, Pantone et d'autres modes de couleurs dans le design graphique. Les apprenants font ensuite un court exercice où ils explorent un outil en ligne (comme la Roue des couleurs ou le Sélecteur de couleurs) qui facilite le choix des couleurs lors de la création d'un dessin.
	10 h 55 11 h 05			PAUSE	

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	11 h 05 11 h 35	2.1	Démonstration	Logiciel de design graphique raster, Ressources didactiques supplémentaires	Les apprenants sont initiés au logiciel de design graphique raster, à son interface utilisateur et à ses principaux outils. Il est bon que le formateur fournisse également des informations sur les endroits où obtenir des ressources supplémentaires pour apprendre à utiliser le logiciel de design graphique raster sélectionné.
	11 h 35 13 h 10	2.2	Démonstration, travail individuel	Logiciel de design graphique raster, exercices	Le formateur prépare des exercices dans le logiciel de design graphique raster choisi. Il est important que pendant l'atelier, tous les apprenants fassent des exercices sur leur ordinateur. Chaque apprenant doit apprendre les outils de design de base du logiciel. Les exercices doivent comprendre des actions comme le recadrage, le redressement de l'horizon, la suppression des imperfections et des défauts, le changement de couleur des objets de la photographie, l'ajout de nouvelles formes, l'utilisation de filtres, l'enregistrement de différents types de fichiers, etc.
	Fin de la session				

COMMENT UTILISER LES RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES (REL) DANS LA FORMATION

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Les REL ont été collectées ou créées en langue croate, française, grecque et italienne pour chaque étape du projet, et pour cette raison, elles diffèrent les unes des autres. Vous pouvez trouver les REL dans les langues nationales sur la plateforme en ligne de la Social Hackademy :

https://platform.socialhackademy.eu/category/oers/

Les REL ont des objectifs multiples. Certaines d'entre elles peuvent être utilisées comme ressources pour les formateurs afin de préparer le cours, comme contenu d'apprentissage direct pour les apprenants pendant le cours ou comme ressources pour un apprentissage complémentaire, ou encore comme exemples à utiliser en cours lors de l'apprentissage.

Des REL spéciales ont également été collectées pour servir de lignes directrices et de manuels sur la manière de travailler avec les jeunes de milieux défavorisés et sur le contexte social du projet.

Au début du cours, le formateur pourrait expliquer aux apprenants ce qu'ils vont créer à la fin et travailler ensuite à réaliser cela étape par étape pendant les cours.

Voici quelques exemples de la manière d'organiser les cours autour des REL :

1. Dans cet exemple, le cours vise à aborder le résultat d'apprentissage du design de sites web 1.1 HTTP et la communication client-serveur. Le cours pourrait commencer par une courte discussion (5 min) pour voir si certains des apprenants ont entendu parler du HTTP ou le connaissent. Après cette partie, le formateur peut montrer aux apprenants la vidéo suivante sur le HTTP et le cycle réponse-demande (https://www.youtube.com/watch?v=eesqK59rhGA) (10 min). Ensuite, le formateur doit expliquer un peu plus les parties importantes de la vidéo et répondre aux questions des apprenants (15 min). Au final, le formateur pourrait partager cette infographie (https://0701.static.prezi.com/preview/v2/bjlpij3gtr7peg2c5in7lalldd6jc3sachvcdoaizecfr3dnitcq_3_0.png) pour servir de rappel aux apprenants et pour recommander cette vidéo sur HTTP2 (https://www.youtube.com/watch?v=fVKPrDrEwTI) aux apprenants qui veulent en savoir plus à la maison sur ce sujet.

2. Cet exemple montre comment organiser un cours et un exercice à partir du résultat d'apprentissage du développement d'une application mobile native 2.2 « Créer une disposition ». La session pourrait commencer par une présentation par le formateur de quelques modèles intéressants d'applications (par exemple https://search.muz.li/inspiration/mobile-app-design-inspiration/). Il pourrait demander aux apprenants de présenter quelques exemples de disposition d'applications qu'ils aiment particulièrement. Dans cette phase, le formateur doit motiver les apprenants dans une discussion sur les raisons pour lesquelles certains modèles sont bons et sur les avantages et les limites de certains modèles (15 min). Ensuite, le formateur doit passer en revue plusieurs exemples sur la façon d'intégrer différents éléments dans le design. En utilisant les REL (des exemples sont donnés ici sur deux plateformes différentes : http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/AppInventorTutorials.pdf pour MIT App Inventor ou https://flutter.dev/docs/development/ui/layout/tutorial pour Flutter), les formateurs peuvent passer en revue des exemples pour créer une disposition, les apprenants répétant chaque étape pour créer la même disposition (45 min). Après cela, le formateur peut donner aux apprenants un exercice (https://blog.bitsrc.io/15-app-ideas-to-

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

build-and-level-up-your-coding-skills-28612c72a3b1) pour créer une disposition pour une certaine application (tous les apprenants créent le design de la même application). Les apprenants peuvent alors travailler individuellement à la création de cette disposition, tandis que le formateur les aide s'ils sont bloqués. Cette partie se termine par une évaluation des différents modèles (1 h 15). La dernière partie consiste en la création par l'apprenant de dispositions pour l'application simple de son choix et la présentation des designs créés (2 h). Ce mode d'apprentissage permet aux apprenants de faire une grande partie du travail eux-mêmes et les engage davantage dans le processus créatif. Le rôle du formateur est d'expliquer ce qui est nécessaire au début et de parcourir les exemples avec les apprenants, ainsi que de fournir un soutien dans le travail des apprenants sur l'exercice. À la fin de cette session, le formateur peut recommander aux apprenants de regarder ce tutoriel vidéo à la maison s'ils veulent en savoir plus sur la création d'une bonne interface utilisateur (https://www.youtube.com/watch?v=82_e4TOu13U&list=PL5eJgcQ87sgfTfa339_OSuAcdSyPSDSjJ).

3. Le troisième exemple concerne le résultat d'apprentissage 3.1 « Psychologie des couleurs » du cours Design visuel et graphique. Le formateur pourrait montrer aux apprenants plusieurs exemples de designs et leur demander ce qu'ils en pensent (15 min). Ensuite, le formateur pourrait expliquer aux apprenants comment les différentes couleurs affectent notre humeur, notre comportement, etc. en utilisant cette vidéo (https://www.youtube.com/watch?v=x0smq5ljlf4) et discuter des implications de cette démarche concernant la création d'un design (30 min). Dans la dernière partie, le formateur demande aux apprenants de colorier le modèle (par exemple https://www.dummies.com/wp-content/uploads/348994.image0.jpg) en utilisant différentes couleurs (monochrome, bichromie, contraste complémentaire et autres harmonies de couleurs) et discute des différents résultats produits par les apprenants (1 h 15).

Voici quelques exemples pour vous montrer comment utiliser les REL pendant les cours ou comme ressources pour en apprendre davantage en dehors des cours et pour la préparation du cours. Vous pouvez également utiliser d'autres REL que vous, en tant que formateur, jugez appropriées pour atteindre les résultats d'apprentissage énumérés dans les plans de cours.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Comment évaluer les progrès des apprenants pendant le cours et lors du Hackathon

Étant donné que la Social Hackademy encourage une approche inclusive et produit des résultats à la fois tangibles et intangibles tels que les compétences numériques de l'apprenant et d'autres compétences entrepreneuriales et sociales, ainsi que des projets finis et des solutions pour différentes entités publiques et privées qui sont actives au niveau social, la meilleure façon d'aborder l'évaluation des connaissances et des compétences des apprenants et leur préparation à les utiliser dans le monde réel est de les suivre et de les observer pendant tout le processus.

Dans un premier temps, pendant les cours de formation en face à face, les formateurs doivent suivre les progrès des apprenants, sujet par sujet, pour voir s'ils ont des difficultés avec certains concepts ou s'ils ont besoin de précisions. La meilleure façon d'y parvenir est de donner aux apprenants quelques petites tâches qu'ils doivent accomplir seuls ou en petits groupes. S'ils réussissent, le formateur peut alors savoir qu'ils ont atteint le(s) résultat(s) d'apprentissage concernant la tâche donnée. Les progrès des apprenants doivent être notés dans le tableau modèle (annexe 1) pour chacun des résultats d'apprentissage du cours. Le fait que l'apprenant ait acquis ou non un certain résultat d'apprentissage est laissé à la discrétion du formateur. Le formateur doit suivre les progrès de chaque apprenant et donner des conseils ou des tâches supplémentaires pour s'assurer que tous les apprenants terminent le cours avec succès et acquièrent tous les résultats d'apprentissage requis.

Ensuite, les apprenants entreront en contact avec des acteurs externes. Cette phase est très importante, car elle permet aux apprenants de se familiariser progressivement avec des tâches simples du monde réel. Le processus consiste en l'inscription de parties prenantes externes sur la plateforme en ligne et en la mise en place de tickets pour des tâches simples de création de contenu, après quoi les apprenants choisissent les tickets qu'ils souhaitent prendre en fonction de leurs préférences. Le travail du formateur consiste ici à faciliter ce processus afin que le processus de cocréation entre les apprenants et les organisations externes se déroule sans heurts et qu'il aboutisse à des résultats de bonne qualité. Les formateurs doivent expliquer aux intervenants externes comment fonctionne la plateforme en ligne de la Social Hackademy, ce qu'ils peuvent attendre et quelles sont les limites du travail pouvant être produit par les apprenants (délai, portée, technologie, expertise et autres contraintes), ce que l'on attend d'eux (disponibilité pour les réunions, informations et contenus nécessaires aux apprenants pour produire les résultats souhaités, etc.) Il est important de ne pas imposer de demandes irréalistes aux apprenants ni de rendre leur travail inutilement difficile. D'autre part, le formateur doit également préparer les apprenants et les guider lors de la communication avec les organisations externes, vérifier l'avancement de leur travail et aider à résoudre les problèmes qui peuvent survenir. Cette activité servira un double objectif : (1) créer une communauté autour de la Social Hackademy locale, afin de favoriser également sa

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

durabilité après la fin de la période d'éligibilité du projet, et (2) préparer les apprenants à utiliser leurs compétences pour le codéveloppement de résultats concrets et socialement utiles.

La troisième partie de l'évaluation se déroule pendant le Hackathon. Dans cette partie, le formateur doit prêter attention à ce que font les équipes, à la manière dont elles interagissent, si quelqu'un fait preuve de compétences de leadership ou est un excellent membre d'équipe, comment se passe la communication entre l'équipe et le client, etc. Le modèle de tableau pour cette évaluation se trouve à l'annexe 2. Il est également très important de prêter attention à la répartition du travail au sein des équipes. Quelqu'un fait-il la plus grande partie du travail ou la charge de travail est-elle répartie de manière égale ? Le formateur doit être engagé tout au long de ce processus et donner des conseils aux équipes sur toutes ces questions, afin que chacun apprenne ce que signifie faire partie d'une équipe, travailler pour quelqu'un, respecter les souhaits et les délais, et participer et s'amuser en général.

Si le formateur décide que l'apprenant a bien travaillé, a acquis les compétences nécessaires et a participé au Hackathon au mieux de ses capacités, a fait preuve de progrès et d'enthousiasme, ainsi que de travail d'équipe et d'esprit d'entreprise, alors il a participé avec succès à l'expérience de la Social Hackademy et peut se voir décerner le certificat final.

En outre, le formateur peut décerner des badges à certains apprenants qui obtiennent de très bons résultats dans certains domaines spécifiques sur la plateforme en ligne de la Social Hackademy. Cela peut être très bénéfique tout au long du parcours en face à face et du Hackathon, car cela peut remonter le moral des personnes qui réussissent exceptionnellement bien tout en encourageant les autres à donner le meilleur d'eux-mêmes afin qu'ils puissent eux aussi gagner les badges. Pour vous aider à attribuer les badges, vous pouvez utiliser le tableau d'évaluation des compétences non techniques (annexe 2), qui contient les compétences correspondant aux badges.

Les badges qui peuvent être attribués aux apprenants sont :

Excellent travail d'équipe

Ce badge correspond à la compétence Interaction avec les membres de l'équipe (travail d'équipe) et il est décerné lorsque l'apprenant a une bonne communication et de bonnes relations avec les autres membres de l'équipe. S'il essaie de calmer les tensions éventuelles au sein de l'équipe et fait preuve d'une attitude amicale et positive envers les autres.

Négociateur

Le badge de négociateur est remis lorsqu'un participant possède de bonnes compétences en matière d'interaction avec le client. Cela peut être réalisé si l'apprenant fait preuve d'une attitude patiente, positive et agréable envers le client dont l'équipe

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

travaille sur le projet. L'apprenant doit être à l'écoute des souhaits du client et donner des conseils professionnels pour aider à rendre le projet le meilleur possible, mais aussi connaître les limites techniques et professionnelles qui peuvent affecter l'achèvement du projet dans les délais.

Leader extraordinaire

Leader extraordinaire est un badge donné pour la compétence de leadership. Si un membre de l'équipe fait preuve de compétences organisationnelles et d'une vision de la manière dont le projet va être mis en œuvre, apporte son soutien aux autres membres et assume un rôle important (et non autoritaire) dans tous les segments de la création du projet, alors ce badge peut être attribué. Un leader connaît également les qualités de chaque membre de l'équipe et encourage les membres de l'équipe à être les meilleurs possible.

Toujours là pour aider

Ce badge est décerné à une personne qui est attentive aux besoins et aux problèmes des autres et qui donne toujours des conseils et aide les autres s'ils ont des difficultés dans une phase quelconque du projet. Elle est là pour vous écrire la petite portion de code qui vous pose problème, pour vous montrer le raccourci clavier qui vous permettra de travailler plus rapidement, ou simplement pour vous préparer une tasse de café après avoir travaillé pendant des heures. Ce badge correspond à la compétence Soutien de l'équipe.

Moteur d'enthousiasme

Il est très important d'avoir un moteur d'enthousiasme dans une équipe. Lorsque vous voyez qu'une équipe est en difficulté, pensant qu'elle ne pourra pas obtenir les résultats escomptés ou qu'elle se sent simplement épuisée, cette personne vous raconte une blague, joue une chanson, fait un petit discours d'encouragement ou autre chose pour redonner confiance à l'équipe et lui injecter une dose d'énergie positive. Ce badge est lié aux compétences Attitude positive et enthousiasme.

Chercheur d'objectifs

Le badge Chercheur d'objectifs correspond à la compétence Orientation des objectifs et décrit une personne qui a toujours les résultats en tête. Cette personne aidera l'équipe à rester sur la bonne voie si elle s'égare. Elle essaiera également

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

d'organiser le travail en tâches plus petites et réalisables que les membres de l'équipe peuvent plus facilement comprendre et accomplir.

Solutionneur de problèmes

Un Solutionneur de problèmes est la personne analytique et créative. Tout d'abord, il dissout le problème en petites parties et crée un modèle du problème dans sa tête, puis il suggère différentes solutions au problème avec une explication pour chaque solution sur comment et pourquoi quelque chose est mieux dans certaines situations. Le badge Solutionneur de problèmes est décerné à un apprenant qui fait preuve de bonnes compétences en matière de résolution de problèmes.

Champion des délais

Le badge Champion des délais correspond à la compétence Gestion du temps. La personne championne des délais suivra toujours le temps et peut estimer le temps nécessaire pour accomplir certaines tâches tout en gardant à l'esprit le projet dans son ensemble.

Génie créatif

Le génie créatif peut trouver des idées novatrices qui répondent à un problème ou à une tâche. Il peut créer des solutions originales qui sont fonctionnellement et esthétiquement agréables pour le client, sortir des sentiers battus pour apporter de l'originalité au projet et utiliser les ressources à disposition pour faire la différence. Ce badge correspond à la compétence Créativité.

Créateur de changement

Le Créateur de changement est le véritable héros. Son dévouement et son aspiration à aider les autres et à créer un changement dans la société sont une source d'inspiration pour les autres. Le Créateur de changement s'est investi pour faire la différence, contribuer aux SDG et faire l'effort supplémentaire pour avoir un impact positif sur la communauté. Ce badge correspond à la compétence Engagement pour les questions sociales.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Assistant d'application mobile

Ce badge est décerné lorsqu'un apprenant termine avec succès le cours de formation sur le développement d'applications mobiles natives.

Gourou du design graphique

Ce badge est décerné lorsqu'un apprenant termine avec succès le cours de formation en design visuel et graphique.

Expert en design web

Ce badge est décerné lorsqu'un apprenant termine avec succès le cours de formation en design de sites web.

Les badges seront remis manuellement aux apprenants par les formateurs via la plateforme en ligne de la Social Hackademy. Le guide pour savoir comment procéder est présenté dans la partie consacrée à la plateforme en ligne de la Social Hackademy.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Méthodologie de la Social Hackademy

PREAMBULE

Livre blanc sur l'avenir de l'Europe. Commission européenne, COM(2017)2025 du 1er mars 2017

« Bon nombre de métiers actuels n'existaient pas il y a dix ans. Bien d'autres verront le jour dans les années qui viennent. Il est vraisemblable que la plupart des enfants entrant à l'école primaire aujourd'hui exerceront des métiers de types nouveaux, qui n'existent pas encore. Les défis liés à un recours accru aux technologies et à l'automatisation affecteront tous les métiers et tous les secteurs d'activité. Pour tirer le meilleur parti des nouvelles opportunités tout en atténuant d'éventuels effets négatifs, il faudra investir massivement dans le développement des compétences et repenser entièrement les systèmes d'enseignement et d'apprentissage tout au long de la vie. De nouveaux droits sociaux devront également être mis en place pour accompagner l'évolution du monde du travail. »

La nécessité de transformer les populations locales en talents numériques. Commission européenne, Observatoire de la transformation numérique — Mai 2017

« La croissance des talents numériques est de plus en plus importante pour le développement économique des régions et des villes. Le talent numérique peut encourager l'esprit d'entreprise et la pensée novatrice, accroître la prospérité et conduire à la diversification des communautés locales. En encourageant le développement des talents numériques, les villes peuvent réduire le chômage et préparer leurs communautés locales à l'économie de demain. »

Repenser l'éducation à l'ère du numérique. EPRS | Service de recherche du Parlement européen, Unité de prospective scientifique (STOA), PE 641.528 — Mars 2020

« *Seule l'éducation peut fournir les conditions préalables à l'inclusion sociale et à la participation égale des citoyens européens dans une démocratie numérisée. Repenser l'éducation à l'ère numérique est donc important pour la sauvegarde des valeurs européennes telles que l'égalité, la démocratie et l'État de droit.* »

La **méthodologie de la Social Hackademy**, proposée et promue par le partenariat européen #hackAD, repose sur trois piliers : les emplois de demain, les talents numériques locaux et les nouvelles approches éducatives. Ce document présente les éléments conceptuels et opérationnels qui ont caractérisé le renforcement d'une bonne pratique dans le domaine des compétences numériques pour l'innovation sociale en un laboratoire permanent d'initiatives de co-création numérique de base.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

L'objectif principal de ce chapitre est de décrire de manière détaillée la méthodologie pour l'établissement et l'exploitation de la Social Hackademy locale afin de soutenir son transfert et son application dans les pays partenaires du projet et éventuellement au niveau européen.

INSPIRÉ PAR LE SOCIAL HACKATHON UMBRIA

Initialement prévue comme l'évènement italien final du projet Generation0101, la première édition du Social Hackathon Umbria, SHU2016, a immédiatement démontré qu'elle avait un impact positif et durable sur tous les acteurs impliqués dans le processus de co-création de solutions numériques répondant aux défis sociétaux. L'initiative a été menée ces quatre dernières années, impliquant un nombre croissant de participants (de 80 en 2016 à plus de 180 en 2019). Ces derniers ont bénéficié de différentes activités d'apprentissage implémentées sur une période de trois à quatre mois.

La méthodologie de formation du SHU prévoit la participation de deux groupes cibles principaux :

- **des jeunes apprenants défavorisés** qui suivent un programme de formation structuré sur une ou plusieurs compétences numériques pour améliorer leur profil professionnel et mettre en pratique ce qu'ils ont appris en contribuant au développement de solutions numériques qui répondent à des défis sociaux spécifiques (en jouant le rôle de hackers juniors lors du hackathon final) ;
- **des représentants d'entités publiques ou privées** actives au niveau social et qui ont un intérêt personnel ou institutionnel à identifier et à développer une solution numérique à un problème social (en jouant le rôle de lanceurs de défis et en participant activement à l'évènement).

La principale force de la méthodologie SHU c'est qu'elle base l'ensemble du processus sur le potentiel éducatif qu'une expérience de co-création pourrait offrir à tous les participants, quels que soient leur niveau de compétence numérique et leur profil professionnel ou personnel. Par conséquent, sur la base du thème annuel de chaque édition du SHU, différents groupes supplémentaires ont été invités à participer à l'évènement final. Cet évènement dure 48 heures et représente la phase finale d'un processus à plutôt long terme où **tous les participants ont enfin le sentiment d'avoir gagné quelque chose**, même s'ils ont effectivement reçu une plaque ou un prix.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

UNE EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE POUR TOUS

En d'autres termes, l'objectif pédagogique principal du SHU consiste à **renforcer l'impact d'une intervention de formation sur les apprenants au niveau le plus élevé possible**, en leur faisant expérimenter comment :

- ils peuvent utiliser les compétences acquises pendant la formation dans la réalisation d'un produit ou d'un service concret, utile au reste de la société ;
- la coopération et le travail d'équipe sont des éléments clés pour l'implémentation réussie d'un projet ; et
- répondre aux besoins d'un certain groupe cible ne peut faire abstraction de la participation des personnes directement concernées par ces besoins ou, du moins, de certains représentants des organisations concernées.

En effet, le troisième aspect de cette liste peut être considéré comme le deuxième élément innovant du format SHU : **s'assurer que les bénéficiaires directs des solutions qui seront développées pendant le concours participeront activement non seulement à la définition du défi, mais ils feront également partie des groupes de co-création,** par conséquent :

- acquérir les compétences numériques de base (ou peut-être avancées) qui garantiront la durabilité des solutions développées, et
- influencer le développement technique/numérique, ainsi que le processus créatif, en assurant un contrôle de qualité immédiat en termes de faisabilité, de pertinence, de convivialité, etc.

Enfin, le troisième aspect important dans l'organisation du SHU est la sélection de chefs d'équipe motivés et compétents, qui suivent et dirigent le processus de co-création et garantissent la finalisation des résultats.

UNE COMMUNAUTÉ DE HACKERS SOCIAUX

Lors des quatre dernières années, plusieurs preuves des effets positifs à court terme pour les jeunes participants ont été collectées, tels que la **création d'opportunités professionnelles et éducatives pour les NEET** qui ont finalement réalisé quelle direction prendre à l'avenir, mais aussi pour les réfugiés qui ont eu la chance de montrer leurs talents et leurs compétences dans le domaine numérique.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

De plus, il est désormais possible de remarquer l'impact à long terme que les solutions numériques développées grâce au SHU peuvent apporter à la société au sens large. Par exemple, le site web FuroRiga (https://www.fuoririga.org), qui est géré par l'ONG homonyme, a été reconnu par le gouvernement italien comme le seul site web adéquat pour permettre la communication et l'échange de lettres anonymes entre adolescents à l'intérieur et à l'extérieur de la prison.

Ce qui a été plus important pour la consolidation et la croissance de l'initiative, cependant, a été l'offre d'opportunités de suivi à la communauté des hackers sociaux qui ont participé à l'évènement année après année. En particulier, trois stratégies différentes ont été adoptées pour aider les hackers à exploiter les résultats obtenus avec la participation au Social Hackathon.

Une autre stratégie, plus traditionnelle, consiste à **s'associer à des idées et à des incubateurs d'entreprises qui offrent la possibilité de suivre des programmes d'accélération** afin d'améliorer le marché et/ou la préparation technologique des projets codéveloppés pendant l'évènement. C'est le cas, par exemple, du prix spécial attribué à l'équipe de **Trekkify** en 2019 par NExT — New Economy for All, une association nationale qui a développé une approche innovante

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

pour évaluer l'impact social des start-up et des entreprises par rapport à leur capacité à soutenir la réalisation des objectifs de développement durable de l'Agenda 2030 des Nations unies.

Une deuxième stratégie consiste à promouvoir le Hackathon comme une **opportunité de renforcement des capacités et de mise en réseau** pour tous ceux qui souhaitent en savoir plus sur les **approches innovantes en matière d'apprentissage coopératif et inclusif**. En effet, l'expérience acquise avec la participation au SHU2019 a permis à une enseignante du secondaire inférieur du sud de l'Italie de coordonner, au nom de son école, l'organisation d'un évènement local à l'occasion du **DigiEduHack**, un hackathon mondial promu par la Commission européenne pour identifier les principaux défis de l'éducation à l'ère numérique et cocréer des solutions innovantes. De plus, l'une des idées développées par les étudiants a même été récompensée comme étant le meilleur projet parmi 130 solutions innovantes provenant de 21 pays.

La troisième, qui représente également la principale inspiration sur laquelle repose le projet #hackAD, consiste à faire **évoluer l'évènement du Social Hackathon en une Social Hackademy locale permanente.** Une stratégie qui n'est possible qu'avec un engagement fort et actif des acteurs locaux, ce qui s'est concrétisé à Foligno (la ville hôte de la bonne pratique) par l'inauguration d'une nouvelle association de jeunes volontaires appelée **CrHack Lab Foligno 4D**, soutenue par une équipe multidisciplinaire de mentors inspirés qui partagent la même passion de guider les jeunes à développer une dépendance à la pensée novatrice et à acquérir une culture pratique numérique consciente, en les exposant à l'avance aux technologies les plus avancées pour les préparer aux nouveaux emplois qui se présenteront dans la prochaine décennie.

CRHACK LAB

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

UN NOUVEAU MONDE !

COMBLER L'ÉCART ENTRE L'INNOVATION SOCIALE ET L'INNOVATION NUMÉRIQUE

Dans une Europe du XXIe siècle, caractérisée par tous ses défis sociétaux et ses tensions culturelles, ***l'inclusion sociale*** **devient progressivement la réponse et la stratégie communes pour un avenir intelligent, durable et non seulement « inclusif », mais également communautaire.**

Quel que soit le niveau de sensibilisation à l'application concrète d'une telle pratique globale, l'*innovation sociale* est intégrée verticalement dans la majorité des programmes de politiques locales européennes, et elle a été clairement confirmée comme étant le « fil rouge » qui relie les sept initiatives phares officielles de la stratégie Europe 2020.

Aujourd'hui, alors que nous nous dirigeons vers une nouvelle période de programmation, qui a déjà démontré sa grande imprévisibilité tant du point de vue social qu'économique, **le rôle principal d'une Social Hackademy est de soutenir l'implémentation d'actions et de projets innovants dans le but final de démontrer comment les innovations *numérique* et *sociale* peuvent être mutuellement bénéfiques** pour la réalisation d'une « Europe numérique » fondée sur la valeur sociale et les investissements sociaux.

En effet, si, d'une part, il est important d'aborder le programme politique centralisé de la Commission par des prises de position périodiques, d'autre part, l'*innovation sociale* ne doit pas rester une pratique intellectuelle superficielle. *L'innovation sociale* ne peut exister sans une *subjectivité sociale* et une *approche de base*.

Quelle est donc la mission d'une Social Hackademy dans ce scénario ?

MISSION ET VALEURS

MISSION

Une Social Hackademy est créée **pour favoriser une meilleure compréhension de l'impact de la transformation numérique sur la société civile**.

L'augmentation du nombre de citoyens jeunes et adultes qui peuvent, au moins, comprendre les principes de base du design et de la programmation, aurait déjà un impact considérable sur la rapidité et l'acceptation socioculturelle de nombreux processus en cours à l'ère de la transformation numérique, assurant également le développement d'une vision plus éthique du monde en tant qu'espace interactif de processus matériels quadridimensionnels à gérer de manière responsable pour faire de la planète Terre un endroit meilleur.

Il convient de promouvoir des initiatives visant à accélérer la maturation d'une « pensée numérique » et sa fusion avec la « pensée objet », en retraçant un parcours similaire à celui qui a conduit de « l'ère de l'impression » à la Renaissance. En d'autres termes, nous devrions tous viser à un

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

processus de civilisation démocratique et durable de la dimension numérique de notre planète, développant ainsi de nouveaux yeux capables de voir et de mettre à la disposition de tous la réalité complète du monde qui nous entoure.

Pour mener à bien une telle mission révolutionnaire, nous devons nous mettre d'accord sur un ensemble de valeurs spécifiques.

VALEURS

Apprendre en piratant

- Non pas la didactique, mais l'éducation des jeunes par l'offre d'un espace où l'on peut pratiquer des expériences qui permettent de générer des idées novatrices à appliquer dans la vie de tous les jours, pour enfin inventer de nouveaux procédés et élargir notre monde.

Modèle stigmatisant

- Il ne s'agit pas d'un transfert de compétences planifié, mais de la fourniture de stimuli qui orientent le comportement individuel vers un résultat utile pour l'ensemble de la communauté. Faire ressortir et proposer ces stimuli est la tâche des membres dirigeants de la Hackademy

Approche à la fois locale et globale

- En commençant par les besoins de la communauté locale, mais en étant capable de considérer la portée plus large et le potentiel d'expansion des solutions numériques développées conjointement par tous les participants.

Programmation de foule

- Créer une dépendance à la pensée créative connective et à l'innovation perturbatrice qui permet à l'individu d'élaborer des visions génératrices d'un avenir inimaginable avant l'avènement des technologies numériques.

Engagement durable

- S'assurer que toute personne directement ou indirectement concernée par le processus de création numérique est prise en considération et personnellement impliquée (ou, au moins, représentée) dans les activités de formation et de développement.

Partant de ces valeurs, la Social Hackademy fonctionne sur la base de **cinq piliers Technologie et Talent, Trésors et Contes, Temps** et **3 voies principales : Exploration, Orientation et Expérimentation.**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Exploration

- Les technologies numériques sont très jeunes et les progrès que la vitesse de l'information et la puissance de la simulation génèrent dans tous les domaines se succèdent à un rythme jamais vu auparavant. Il y a beaucoup à explorer, tant en termes de technologies que de méthodes.
- La Social Hackademy facilite une **exploration participative des pratiques, processus et produits prometteurs** et une cocréation non moins importante et constante de nouvelles, articles et études de cas.

Orientation

- Il est tout aussi important de donner un sens aux résultats de l'exploration pour que les « colons » puissent bénéficier des activités des « explorateurs ».
- Des **carnets de voyage, des tutoriels et des récits interactifs** sont nécessaires pour cartographier la nouvelle dimension de l'espace des processus et la rendre utilisable.

Expérimentation

- Les découvertes et les cartes constituent la base de l'élaboration d'hypothèses sur les nouveaux processus qui peuvent être créés. Les hypothèses doivent être validées ou falsifiées par des projets expérimentaux, qui dans tous les cas enseignent quelque chose et suggèrent de nouvelles directions d'exploration.
- De plus, les apports extérieurs améliorent la perception du monde qui nous entoure, de ses besoins et de ses désirs, relançant ainsi de nouvelles explorations que nous n'aurions jamais entreprises seuls.
- Les expériences doivent avoir une durée déterminée, généralement un an. Après ce terme, elles doivent évoluer vers autre chose (une entreprise ? Un projet financé ? Une étude de cas ? Cela dépend…). Dans le cas de l'expérimentation de nouveaux services, **la Social Hackademy produit donc des prototypes, sans but lucratif et éventuellement avec un fort impact social.**
- Les modèles élaborés ou leurs évolutions peuvent alors devenir une rampe de lancement pour d'autres activités plus nettement entrepreneuriales, gérées par des groupes de membres ou d'autres organisations (qui peuvent donc aussi avoir un intérêt à financer les activités de la Hackademy).

PROPOSITION DE VALEUR

DECOUVERTE D'ESPRITS SYMPATHIQUES [CONNECTIVE MINDS]

Le monde va trop vite pour tout faire seul, mais il n'est pas toujours facile de trouver des compagnons de voyage. Surtout quand vous voulez commencer à découvrir l'inconnu. Trouver des compagnons pour surmonter la « solitude de l'explorateur/innovateur » est un gros travail en soi. **La Social Hackademy agit comme un agrégateur de personnes de compétences et d'horizons différents, mais unit par la passion d'explorer la nouvelle dimension numérique du monde.**

L'action d'agrégation se déroule toujours autour de projets ayant des retombées pratiques immédiates [Hacking], mais à deux niveaux. Certains projets sont essentiellement numériques et guidés par un intérêt pour un thème commun, qui vit principalement sur le net au niveau international et qui est conçu et créé conjointement par différents centres locaux de la Hackademy.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Dans certains projets, l'élément territorial prévaut plutôt comme cause d'agrégation et relève de la responsabilité d'un centre spécifique. Bien sûr, les deux niveaux peuvent se croiser.

La **Social Hackademy favorise la formation de Connective Minds qui s'appliquent à la résolution de problèmes communs**. De ce point de vue, elle s'efforce également d'encourager la mise en place d'équipes de travail pour les projets promus par les membres, qui ont rencontré l'intérêt d'autres personnes.

DECOUVRIR DE NOUVELLES IDEES ET DE NOUVEAUX OUTILS

La Social Hackademy vous permet de découvrir et d'expérimenter en permanence de nouvelles technologies et méthodes pratiques, notamment par le biais de **Laboratoires et d'Unités (espaces physiquement identifiés où des mentors et des outils sont disponibles)**.

Un Social Hackademy Lab est établi de manière formelle ou informelle comme un nouvel espace de collaboration pour répondre numériquement aux besoins sociétaux d'une communauté locale. Il est géré par un groupe de personnes de différentes origines qui se réunissent pour la première fois en tant qu'équipe de mentorat originale.

Une Social Hackademy Unit est créée dans le cadre d'une organisation déjà existante (par exemple une école, un centre de jeunesse, une bibliothèque, etc.) où certains de ses membres (employés ou bénévoles) commencent à coopérer pour concevoir et proposer des formations et des activités de coopération qui sont en accord avec la mission et les valeurs de la Social Hackademy.

La Social Hackademy fait un effort continu pour créer des laboratoires et des unités locales et en ligne, afin de garantir un accès partagé aux technologies et aux outils qui sont difficile d'accès pour les individus, surtout s'ils sont jeunes. Une attention particulière est accordée à l'exposition des jeunes aux technologies du futur immédiat afin de les préparer à entrer sur le marché du travail et à vivre avec une plus grande conscience des opportunités et des risques d'une société de plus en plus complexe.

PRATIQUER

L'éclectisme, l'orientation vers la résolution de problèmes et la capacité d'apprendre bien et rapidement ne s'apprennent pas dans les livres. Ils sont le fruit de la pratique et de l'expérience. **La Social Hackademy encourage les expériences de formation par projet, basées sur les 4D de Digital Distributed Didactic Dreamworks** [Numérique, Distribué, Didactique, Rêves]. Vous apprenez en jouant, ou en tout cas en vous amusant, à faire converger les dimensions factuelles et numériques du monde matériel et vous ne le faites pas dans une salle de classe, mais là où cette convergence peut avoir lieu. « Le*monde entier est une scène ».*

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

CREER DES OPPORTUNITES D'EMPLOI

La capacité à créer une valeur réelle durable est une exigence importante des expériences de la Social Hackademy. La création d'opportunités d'emploi pour les membres, en particulier les jeunes membres socialement exclus, est un indicateur de succès essentiel.

PUBLICS CIBLES

Comme on peut facilement le comprendre en interprétant la vision et la mission de la Social Hackademy, les principaux groupes cibles directs sont ceux qui participent le plus à la construction de l'avenir. Par conséquent, lors de la mise en place d'un centre ou d'une unité locale, il convient d'accorder une attention particulière aux éléments suivants :

- **Qui sera nécessairement impliqué dans la construction de l'avenir ? [Les jeunes]**

  Les jeunes sont ceux sur lesquels un investissement dans la capacité d'innovation est potentiellement plus rentable. Une attention particulière est accordée au monde de l'éducation formelle et informelle des jeunes, ainsi qu'à l'inclusion de ceux qui sont menacés d'exclusion sociale.

  Les mécanismes de transmission intergénérationnelle et d'apprentissage par les pairs, créant également des équipes « d'adolescents » et « de jeunes », sont des stratégies clés pour développer les compétences transversales des plus âgés, ainsi que pour garantir un processus d'innovation plus authentique.

- **Qui se sent personnellement fortement engagé à aider les jeunes à façonner un avenir meilleur. [Les mentors]**

  Une grande attention doit être accordée aux éducateurs, formateurs et animateurs de jeunesse passionnés.

  La Social Hackademy réserve une place importante aux technologies numériques, mais pas avec une approche « technologie pour technologie ». Les techniciens et les experts numériques sont les bienvenus, mais c'est le fait d'aider les nouvelles générations à relever le défi historique de la création et de la sauvegarde des cultures numériques qui constitue le facteur clé d'une participation active.

- **Des organisations plus attentives à l'avenir, aux jeunes, à l'innovation et au développement du monde numérique en termes de mission et d'histoire. [Les organisations]**

  Ces organisations sont recherchées à la fois comme partenaires de projets et comme sponsors.

Deux grandes plateformes sont utilisées pour faciliter la génération, le suivi et l'exploitation des activités de cocréation numérique et l'interrelation entre les différents acteurs des plateformes et unités locales et internationales. Il s'agit **(1) du Social Hackathon**, qui revient chaque année et

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

qui représente la phase finale de l'expérience d'apprentissage coopératif, et **(2) de la plateforme en ligne de la Social Hackademy** qui propose un apprentissage en ligne, présente les produits développés par les jeunes dans différentes langues, soutient une évaluation en ligne des compétences acquises et l'attribution de badges et offre un espace de collaboration pour les jeunes, les missionnaires et les organisations dans chaque pays où un centre ou une unité est présent.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Comment organiser un Social Hackathon

« Un hackathon (également connu sous le nom de marathon de programmation ou programmathon) est un évènement ressemblant à un sprint de conception dans lequel les programmeurs informatiques et les autres personnes impliquées dans le développement de logiciels, y compris les graphistes, les concepteurs d'interfaces, les gestionnaires de projets, et d'autres personnes, souvent des experts en la matière, collaborent intensivement sur des projets de logiciels ». ***Wikipédia :*** *https://fr.wikipedia.org/wiki/Hackathon*

Contrairement à la majorité des hackathons, qui s'adressent généralement à des experts en informatique et qui fondent leur stratégie marketing sur la disponibilité de prix en espèces ou l'accès à des programmes d'accélération commerciale, le Social Hackathon se caractérise par :

- un **processus participatif d'identification des défis spécifiques** liés à l'amélioration d'un ou plusieurs problèmes de société ou à l'autonomisation numérique des acteurs qui contribuent au développement durable de la société ;
- le **protagonisme et la collaboration de personnes qui ont un faible niveau de compétences numériques et qui participent au hackathon avec des rôles différents**, mais tous dans l'attente d'acquérir de nouvelles compétences tout en s'amusant et en contribuant au développement d'une solution numérique à impact social ;
- une **période de préparation assez longue** qui comprend des interventions de formation ciblées, la planification stratégique de l'incubation sociale, ainsi que le design et l'implémentation d'une campagne de promotion bien structurée qui met l'accent sur l'ouverture et la gratuité de l'évènement pour tous.

Par conséquent, bien que le Hackathon représente l'évènement le plus visible de tout le parcours éducatif, son organisation doit commencer bien à l'avance (au moins six mois) et il comprend quatre phases consécutives avec des activités parallèles et interconnectées en continu qui intéressent plusieurs acteurs clés :

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

LES JEUNES	LES FORMATEURS	LES ORGANISATIONS	PARTENAIRES
•Les participants aux formations numériques cherchent à améliorer leur profil professionnel et à mettre en pratique ce qu'ils ont appris en contribuant au développement de solutions numériques qui répondent à des défis sociaux spécifiques •**RÔLE DANS LE HACKATHON** Des *hackers juniors* qui rejoignent les équipes de codéveloppement et sont dirigés par un chef d'équipe expérimenté pendant toute la durée de l'évènement	•Ils suivent et coordonnent l'ensemble du processus d'apprentissage, assurant ainsi la cohérence et la pertinence de toutes les activités de formation menées pendant la phase préparatoire et le Hackathon lui-même. •**RÔLE DANS LE HACKATHON** *Chefs d'équipe* qui facilitent la collaboration entre *hackers juniors juniors* et *Donneurs de solutions*, assurant la coconception efficace d'une sortie numérique	•Sélectionnés par appel public, ils sont actifs au niveau social et ont un intérêt personnel ou institutionnel à identifier et développer une solution numérique à l'un des défis proposés dans l'édition annuelle •**RÔLE DANS LE HACKATHON** Les *Donneurs de solutions* s'assurent que la solution développée répond efficacement au besoin identifié dans le contexte du défi	•Des organisations locales, nationales et internationales qui nous permettent non seulement de mettre en valeur l'évènement et d'assurer la participation des pirates et du public, mais aussi d'offrir un suivi pour les meilleures solutions •**RÔLE DANS LE HACKATHON** *Sponsors techniques et économiques*, *mentors* et *juges*, fournisseurs de prix spéciaux avec des voies d'incubation pour les idées gagnantes…, etc.

PHASE 1 — PLANIFICATION DU HACKATHON

C'est la phase la plus longue et la plus critique pour une organisation et une implémentation réussies de l'évènement. Vous aurez besoin d'un gestionnaire d'évènements expérimenté et d'un secrétariat efficace avec des collaborateurs compétents capables de résoudre les problèmes rapidement et de manière indépendante, de communiquer et de promouvoir l'évènement auprès des parties prenantes concernées de manière opportune et ciblée, ainsi que de prendre en charge tous les aspects logistiques et de coordonner les prestataires externes.

Nous vous présentons ci-dessous une liste des aspects les plus importants que vous devez prendre en considération lors de la planification de votre Hackathon. Pour chaque aspect, une description du processus développé et affiné au cours des années avec l'implémentation du Social Hackathon Umbria sera présentée, ainsi que des conseils et les problèmes clés au niveau de l'organisation et de la logistique.

DEFINIR LES DATES ET LE LIEU

La décision concernant les dates de l'évènement et le lieu où il sera organisé est cruciale et doit être prise au moins six mois à l'avance.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Conseils pratiques

- L'évènement doit durer au moins 24 heures et comprendre une nuit. Des initiatives plus courtes sont bien sûr possibles, mais elles devraient se limiter à la coconception de présentations et d'idées novatrices.
- Lorsque vous planifiez l'évènement, placez le côté social avant celui du Hacakthon. Outre les contenus numériques, vous devez proposer divers évènements parallèles s'adressant à la fois aux participants du Hackathon et au grand public.
- Cela signifie que le programme global de l'initiative doit durer plus longtemps que le Hackathon lui-même et que vous avez besoin d'un lieu qui offre toutes les installations nécessaires pour organiser simultanément les différents évènements dans des zones dédiées

Social Hackathon Umbria

- Le Social Hackathon Umbria a lieu chaque année le premier week-end de juillet, quand il n'y a pas d'autres évènements majeurs à Foligno.
- L'évènement principal commence le jeudi à 20 h et dure 48 heures, jusqu'au samedi à la même heure. La cérémonie de remise des prix est organisée le lendemain matin.
- Jusqu'à présent, l'évènement a toujours été accueilli par l'Association du Centres d'études de la ville de Foligno (CSF, Centro Studi Città di Foligno), qui se trouve au centre-ville dans la branche locale de l'Université de Pérouse
- Le CSF gère également un DigiPass, un centre public de compétences numériques qui fournit des services de soutien, de formation et de mise en réseau à tous les citoyens dans le domaine des compétences numériques.

Ce sont deux exemples de lieux pouvant accueillir un Social Hackathon. Le premier reproduit la carte réalisée pour le Social Hackathon Umbria 2019.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Le second est la façon dont l'organisation de la cinquième édition du SHU a été initialement prévue en 2020 à Colfiorito, un magnifique village de montagne à seulement 10 minutes de Foligno, avant la décision d'annuler l'évènement en raison de la pandémie de COVID-19.

4 ZONES PRINCIPALES

Zone 1 — Parc
Gymnase : atelier pour enfants et adultes
Zone verte : drones et robots
Piste : concerts et évènements

Zone 2 — École
Lieu principal du Hackathon

Zone 3 — Zone commerciale
Bureaux de coordination et des volontaires
Zone de restauration
Dépôt des navettes pour les transferts depuis/vers Foligno

Zone 4 — Musée
Séminaires, expositions, réunions et évènement final

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

IDENTIFIER LE SUJET PRINCIPAL ET LES DEFIS SPECIFIQUES

Outre les dates et le lieu, l'identification de l'objectif principal du Hackathon et l'élaboration des défis spécifiques que vous souhaitez proposer aux hackers juniors et aux éventuels donneurs de solutions est un autre élément clé qui affectera considérablement la phase de planification de nombreuses manières différentes. Cette décision peut dépendre de diverses raisons financières et stratégiques, mais elle doit toujours être partagée avec les acteurs concernés et la communauté locale.

Conseils pratiques

- En choisissant le thème de votre Hackathon, valorisez les activités que votre organisation mène de toute façon afin de garantir une couverture financière adéquate des dépenses et de créer une opportunité de contamination entre les différents projets et groupes cibles.
- Il est essentiel de coconcevoir l'évènement en collaboration avec votre équipe, votre réseau local et les autres parties prenantes concernées. Assurez-vous que les défis que vous avez identifiés couvrent les besoins de la communauté locale.
- Les participants doivent avoir le sentiment de contribuer à la création de quelque chose d'utile pour la société, et ils doivent pouvoir voir un produit concret (pas seulement une présentation PPT) à la fin de l'évènement. Pour cette raison, demandez la réalisation de solutions numériques en accord avec les programmes de formation que vous proposez aux hackers juniors et assurez-vous d'engager des chefs d'équipe compétents et motivés.

Social Hackathon Umbria

- Chaque édition du SHU a été consacrée à un défi sociétal différent (les organisations à but non lucratif en 2016, le patrimoine culturel en 2017, l'entrepreunariat et l'emploi en 2018, l'environnement en 2019).
- À partir de 2017, trois défis ont été élaborés chaque année, chacun se concentrant sur un sous-domaine différent du thème principal et demandant la coproduction de différentes solutions numériques.
- La sélection des sous-domaines a toujours été basée sur les politiques et les priorités de l'UE et validée par la consultation des parties prenantes locales et nationales dans ce domaine d'intérêt.
- Un appel public a ensuite été publié et promu au niveau européen pour l'identification des deux meilleures solutions pour chaque défi.
- L'appel s'adresse aux organisations privées et publiques ou (à partir de 2019) aux groupes informels de jeunes ayant une expertise sur le thème annuel (et pas nécessairement sur l'élément numérique du défi).

Pour vous donner un exemple concret du processus complet que vous devez suivre pour sélectionner un sujet pertinent et les défis qui y sont liés en suivant une approche participative, nous avons conçu une méthodologie en sept étapes de réflexion à l'organisation du Social Hackathon dans le cadre du projet #hackAD.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Étape 1 : Sélection du thème principal

- Étant donné le cadre général de l'Agenda 2030, qui a déjà été approuvé par les partenaires lors de la préparation de la proposition de projet, nous avons décidé de travailler sur l'objectif de développement durable n°1 « Éliminer la pauvreté sous toutes ses formes et partout dans le monde », car les données montrent qu'en raison de la pandémie de COVID-19, il y aura une augmentation de la pauvreté dans le monde avec de graves conséquences sociales. (La sélection des SDG est basée sur les intérêts particuliers, la structure et le réseau de l'organisme d'accueil).

Étape 2 : Identification des principaux acteurs

- En fonction du choix du sujet, nous prenons contact avec les ONG locales ou nationales qui fournissent des services et une assistance aux personnes dans le besoin et nous leur demandons de parrainer l'évènement et de nous aider à définir les défis pertinents.

Étape 3 : Analyse et sélection des objectifs des SDG

- Avec les opérateurs de notre ou nos organisations partenaires, nous lançons une consultation publique pour sélectionner les trois cibles les plus pertinentes du SDG nº1 et recueillir des suggestions sur les solutions numériques possibles qui pourraient contribuer à leur réalisation.

Étape 4 : Formulation des défis #hackAD

- Après avoir consulté nos formateurs sur le niveau de compétence attendu des jeunes participant aux cours sur le design de sites web, le design graphique et le développement d'applications mobiles, nous formulons les trois défis (un par cible SDG) en nous assurant que tous les participants pourront contribuer au développement des solutions numériques proposées par les organismes experts.

Étape 5 : Publication de l'appel aux donneurs de solutions

- Un appel public aux organisations locales et nationales travaillant dans le domaine de la réduction de la pauvreté et aux groupes de jeunes non formels qui ont une idée répondant aux défis identifiés sera publié et largement diffusé grâce également au soutien du partenaire principal.

Étape 6 : Sélection des solutions à cocréer pendant le Hackathon

- Deux solutions seront sélectionnées pour chaque défi par un comité composé de membres du partenaire organisateur, de la principale partie prenante, d'autres partenaires publics et de sponsors privés. Les solutions seront sélectionnées sur la base des critères suivants : Impact, innovation, faisabilité et transférabilité. En outre, seules les organisations qui assurent la présence de deux représentants pendant le Hackathon seront considérées comme éligibles.

Étape 7 : Planification de l'expérience de cocréation numérique

- Chaque solution sélectionnée sera confiée à un chef d'équipe ayant un profil adéquat pour assurer le développement technique de l'outil ou du service numérique proposé. Le responsable de l'équipe prendra contact avec un représentant de l'organisation qui a proposé la solution (le donneur de solution) et commencera à planifier le projet final qui sera réalisé à l'occasion du Hackathon. Il identifiera également les compétences numériques nécessaires à inclure dans l'équipe pour une expérience de co-création efficace et fructueuse.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

COMMUNICATION ET LOGISTIQUE

Une fois les dates, le lieu et les défis de votre Hackathon définis, vous êtes prêt à commencer à promouvoir l'évènement et à planifier tous les aspects logistiques qui feront de votre marathon de cocréation numérique une expérience inoubliable pour votre équipe et tous les participants !

Conseils pratiques

- Une bonne stratégie narrative pour promouvoir l'évènement consiste à raconter les histoires et les attentes de ceux qui sont impliqués dans la planification de l'évènement, exploitant ainsi la dimension de base de l'initiative dès le début.
- Essayez d'impliquer autant de partenaires que possible ! Ils peuvent contribuer en participant à l'évènement ou en organisant des activités parallèles liées au thème (partenaires), vous fournir des services techniques et numériques essentiels ou des gadgets pour les participants (sponsors techniques) ou accroître la pertinence et l'impact du Hackathon grâce à un soutien financier, des parrainages ou des prix spéciaux (supporters).
- Fournir des informations complètes et claires est la clé d'un évènement réussi ! Voilà quelques conseils pour y parvenir : (1) classer et regrouper les informations disponibles sur le site web de l'évènement en fonction du profil de l'utilisateur (par exemple, participant, curieux, enfants) ; (2) distribuer un InfoPack aux participants bien à l'avance et mettre à disposition des copies imprimées portables pendant l'évènement ; (3) prendre soin d'habiller le site avec des signes, affiches et totems évidents et informatifs.

Social Hackathon Umbria

- La campagne de promotion et le plan de diffusion du SHU sont toujours partagés avec les *hackers juniors* qui participent aux activités de formation préparatoires. Guidés par des experts et des professionnels, ils contribuent à la création de contenus numériques, ainsi qu'à leur diffusion par les canaux de communication officiels.
- Sur le plan opérationnel, le SHU est réalisé par une équipe de 20-25 personnes (rémunérées et bénévoles) : équipe de gestion et de coordination de l'évènement (3 personnes), équipe d'accréditation et de soutien (4 personnes disponibles toute la journée), équipe de couverture médiatique (5-6 personnes), équipe de sécurité (4 personnes qui supervisent également les activités nocturnes), quelques experts en informatique et autres collaborateurs spécifiques qui s'occupent d'un ou plusieurs évènements parallèles, tels que des séminaires, des expositions, un campus pour enfants, etc.
- Le SHU est organisé et promu comme un évènement qui implique la communauté locale, y compris les associations et les entreprises qui pourraient être intéressées à montrer leurs initiatives dans le domaine de l'innovation numérique, ainsi que les restaurants et les hôtels locaux où les participants peuvent utiliser les bons d'achat de l'évènement.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

En ce qui concerne la logistique, vous trouverez ci-dessous une liste visuelle de tous les points auxquels vous DEVEZ penser, quelle que soit la dimension ou la durée de votre évènement !

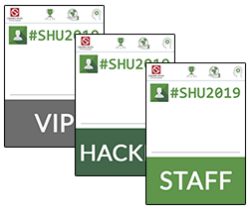
Hébergement

Assurez-vous que tous les participants venant d'autres régions de votre pays ou de l'étranger savent où aller pour se reposer et dormir. Fournissez des étiquettes autocollantes aux auberges/hôtels partenaires.

Restauration/alimentation

Prévoyez au moins 3 repas par jour. Si vous n'avez pas d'installations de restauration, passez des accords avec différents restaurants et distribuez des bons de repas aux participants.

Accréditation



Mettez en place un système d'accréditation pour contrôler l'accès à l'espace dédié au Hackathon et permettre aux participants de reconnaître le rôle de chacun.

Informatique et espace de travail

Créez/louez une connexion WiFi dédiée (et éventuellement habilitée) pour l'évènement. Chaque équipe doit disposer de suffisamment d'espace (et de prises !) pour coopérer sans déranger les autres.

Agenda social

Les Social Hackathons ne peuvent pas fonctionner si les participants ne s'amusent pas pendant qu'ils cocréent des solutions numériques. Inclure des jeux, des concerts, des flash mobs et d'autres activités sociales au programme.

Prix

Pour chaque défi, il devrait y avoir une équipe gagnante que vous pouvez récompenser de différentes manières ! Toutefois, essayez d'attribuer différents prix ou mentions spéciales à ceux qui l'ont mérité.

Bien-être

Eau potable, collations saines, trousse de premiers secours, température adéquate, surveillance continue, plan d'urgence, sont autant d'éléments essentiels pour assurer le bien-être des participants.

Durabilité

Si vous voulez vraiment faire la différence, assurez-vous que l'évènement est inclusif, accessible et respectueux de l'environnement. En outre, toutes les solutions doivent être diffusées sous licence CC.

Enfin et surtout, pendant que vous planifiez le Hackathon, il est bon de réfléchir et de commencer à mettre en œuvre différentes stratégies pour assurer le suivi et l'éventuelle mise à l'échelle des solutions qui seront développées par les équipes participantes. En fonction du réseau de vos partenaires et des ressources disponibles, de nombreuses opportunités différentes peuvent être proposées aux personnes qui contribuent à faire de l'évènement une expérience de cocréation réussie : programmes d'incubation, tests d'application sur le terrain, évènements de diffusion et d'exploitation, etc. **Quoi qu'il en soit, il est crucial que tous les participants soient conscients, dès le moment où ils décident de s'inscrire, de la façon dont vous comptez valoriser leurs efforts et du moment où vous le ferez.**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

PHASE 2 — ACTIVITÉS DE FORMATION PRÉPARATOIRES

Un Social Hackathon est organisé pour développer les **compétences numériques des jeunes et des adultes** par la participation active à des activités de formation préparatoires qui aboutissent à un hackathon pour la cocréation de solutions numériques innovantes à un ou plusieurs défis sociétaux.

APPROCHE PEDAGOGIQUE

Tout type de formation numérique peut être intégré à un Hackathon et bénéficier d'une méthode différente et efficace d'évaluation des compétences acquises par les apprenants. C'est pourquoi les centres de compétences numériques sont avantagés, car ils peuvent facilement planifier leurs programmes de formation de manière à faciliter et à promouvoir l'échange d'expériences et de compétences entre les participants aux différents cours.

Conseils pratiques

- Les formations doivent être planifiées longtemps à l'avance, en tenant compte des besoins spécifiques des cibles finales (étudiants de l'enseignement secondaire ou universitaire, NEET, chômeurs ou autres groupes défavorisés).
- Quels que soient les thèmes abordés, vous devez proposer au moins deux parcours de formation, afin d'attirer des apprenants ayant des origines, des intérêts et un niveau de compétence numérique différents.
- Pour la même raison, il est toujours judicieux de prévoir des cours dans différents domaines tels que la programmation, la communication, la créativité et la coopération.
- L'approche pédagogique doit être autant que possible basée sur des projets et des activités pratiques, et inclure des activités de coopération et d'apprentissage par les pairs.
- Et surtout… apprendre DOIT être amusant !

Social Hackathon Umbria

- Chaque année, nous essayons d'abord d'inclure toutes les formations en cours dans le cadre du SHU, puis nous décidons si et quels cours nous devons dispenser à dessein afin de couvrir toutes les compétences numériques nécessaires pour composer des équipes capables de cocréer les solutions demandées.
- Les cours dédiés au SHU durent généralement entre 30 et 40 heures et sont programmés sur une période de 3 mois qui se termine exactement aux dates du Hackathon.
- Tous les cours sont gratuits et concernent de 12 à 24 participants au maximum, ce qui permet de former suffisamment de *hackers juniors* qui peuvent être répartis équitablement entre les six équipes en compétition.
- Dans la mesure du possible, nous coopérons avec des formateurs internes ou externes qui sont disponibles pour suivre l'ensemble du programme de formation, y compris l'animation d'une équipe pendant le SHU.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

PHASE 3 — SÉLECTION DES DONNEURS DE SOLUTIONS

Lorsque toutes les autres activités préparatoires sont en place, vous pouvez commencer à vous occuper d'un autre aspect fondamental du Hackathon : **la sélection de *donneurs de solutions* compétents, engagés et disponibles !** Un *donneur de solutions* dans toute organisation publique ou privée, ou un groupe informel de jeunes, qui peut s'avérer actif dans le défi social relevé par le Hackathon et apporter une solution convaincante à l'un des défis proposés.

APPEL PUBLIC

Bien que vous puissiez vouloir délimiter la portée géographique de votre Social Hackathon, en impliquant par exemple des organisations qui opèrent uniquement au niveau local, régional ou national, il est très important de garantir un processus de sélection ouvert en publiant et en diffusant largement un appel public au moins deux mois avant l'évènement.

Conseils pratiques

- Assurez-vous qu'au moins deux représentants de l'organisation/du groupe qui a soumis l'idée sont disponibles et disposés à participer à l'évènement pendant toute sa durée et en tant que membres de l'équipe de codéveloppement.
- Une fois sélectionnées, présentez publiquement les solutions et leurs « donneurs » afin de susciter l'intérêt d'autres parties prenantes éventuelles et d'accroître la pertinence de l'évènement.
- Organisez des pré-évènements où les *hackers juniors* peuvent poser des questions et mieux comprendre les solutions proposées, afin d'être mieux orientés dans la sélection de l'équipe avec laquelle ils veulent travailler.
- Demandez aux formateurs d'impliquer les apprenants dans le développement d'éléments pouvant contribuer à la coproduction des solutions lors de l'évènement à venir.

Social Hackathon Umbria

- Le SHU est un évènement international qui accueille des participants de nombreux pays de l'UE.
- L'appel est lancé deux mois avant l'évènement et les organisations intéressées ont 30 jours pour proposer leur solution au moyen d'un formulaire en ligne.
- Deux solutions pour chaque défi ouvert sont sélectionnées sur la base de l'évaluation des critères suivants :
  - Pertinence : la solution consiste à relever le défi de manière claire et s'inscrit dans le cadre du thème principal de l'évènement avec compétence et conscience.
  - Faisabilité : il est possible de développer au moins un prototype du produit/service numérique proposé dans le cadre du Hackathon.
  - Potentiel de changement social : la solution peut générer de multiples changements bénéfiques visant à améliorer la situation actuelle.

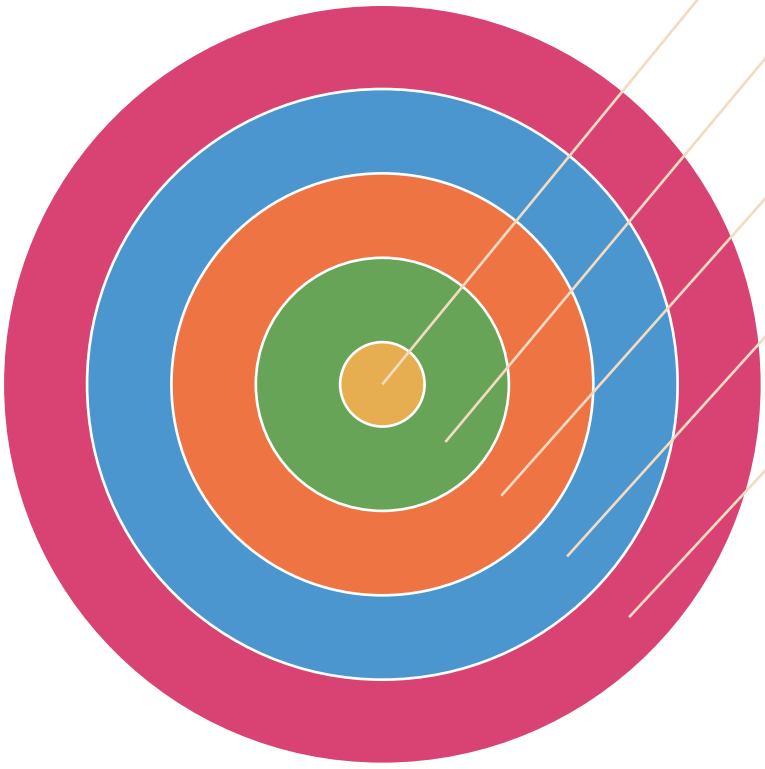
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

METTRE EN PLACE LES EQUIPES… UN VRAI DEFI !

L'un des aspects les plus difficiles de l'organisation d'un Social Hackathon est de pouvoir créer des équipes équilibrées et motivées, en **essayant de ne pas négliger les attentes de tous les participants à l'évènement**. Après avoir expérimenté de nombreux modèles différents lors des différentes éditions du Social Hackathon Umbria (du tirage au sort au mini-défi avant le concours, en passant par l'affectation directe des organisateurs ou des formateurs), la garantie d'**une approche participative s'est avérée être la stratégie la plus efficace**.

Pendant la période entre la sélection des solutions finales et le Hackathon, qui est généralement et devrait être d'au moins un mois, vous devriez permettre et soutenir tous les acteurs (qui devraient participer à l'une des équipes de cocréation) à interagir et à commencer à coconcevoir la stratégie opérationnelle qu'ils veulent mettre en place pendant le Hackathon.



Les *donneurs de solutions* sont invités à présenter leurs idées au cours d'un webinaire ouvert aux *hackers juniors*, aux *chefs d'équipe*, aux candidats non sélectionnés et à toute autre personne intéressée à s'inscrire au Hackathon.

Des *chefs d'équipe* expérimentés contactent les *donneurs de solutions* pour convenir du projet final à développer pendant le Hackathon.

Des activités/réunions dédiées sont organisées pour permettre aux *hackers juniors* d'exprimer leurs préférences sur les solutions proposées.

Les *donneurs de solutions* non sélectionnés sont invités à rejoindre les équipes ou d'autres évènements parallèles tels que des barcamps, des ateliers, etc. avec d'autres acteurs locaux intéressés.

L'objectif final est de composer six (ou plus) équipes équilibrées qui comprennent toutes les compétences techniques et thématiques nécessaires pour favoriser un processus rapide et sans heurts afin d'établir un bon environnement de travail en équipe et de générer une attitude positive pendant le marathon de cocréation !

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

PHASE 4 – PROGRAMME ET RÈGLEMENT DE L'évènement

La toute dernière phase de l'organisation d'un Social Hackathon commence après la sélection des *donneurs de solutions* et elle nécessite l'activation de toutes les ressources que vous avez prévues pour les arrangements finaux et l'implémentation de l'évènement. À ce stade, de **nombreux processus différents (formation, marketing, logistique, secrétariat, etc.) ont déjà été lancés et vous devez être capable de les coordonner** pour faciliter une coopération efficace entre toutes les personnes (personnel et volontaires) impliquées et assurer un échange continu d'informations avant, pendant et après l'évènement ! Il y a deux éléments principaux que vous devez soigneusement planifier et communiquer de la bonne manière : **le programme de l'évènement et le règlement du Hackathon**.

UN DOUBLE (VOIRE UN TRIPLE) AGENDA

Un Social Hackathon est un évènement complexe et long qui intéresse non seulement ceux qui participeront aux équipes de cocréation numérique (à savoir les *hackers juniors*, les *donneurs de solutions*, les *chefs d'équipe* et tous les autres acteurs invités à rejoindre la compétition), mais aussi la communauté locale qui devrait être impliquée par l'organisation d'évènements parallèles dédiés et la participation active à la sélection des meilleures solutions. Vous trouverez ci-dessous un exemple commenté des agendas parallèles prévus pour les dernières éditions du Social Hackathon Umbria.

HACKATHON ***Avec accréditation***	**Évènements PARALLÈLES** ***Ouvert au public***
Jeudi	
Pendant la journée (avant 18 h) Tous les participants et les personnes de soutien doivent compléter les procédures d'accréditation avant 18 h. Il est bon d'accréditer tout le personnel local les jours précédant le début de l'évènement. Chaque participant garantit que les informations personnelles fournies lors de l'inscription sont exactes et véridiques. Le secrétariat s'assure de recueillir un formulaire de décharge signé pour l'utilisation des données personnelles et des images prises pendant l'évènement. Les personnes qui ont droit au remboursement de leurs frais de voyage sont priées de fournir tous les documents et informations nécessaires, qui seront transmis au bureau administratif qui enverra une notification lorsque le remboursement aura été traité ou qu'il sera prêt à être retiré au bureau d'information (en cas de remboursement en espèces). Lors de l'accréditation, les participants reçoivent une copie papier portable de l'InfoPack, les bons de repas, le badge pour	**Pendant la journée** Le jour d'ouverture du Hackathon est toujours très exigeant et les aspects logistiques devraient avoir la priorité sur les aspects promotionnels. Vous pouvez organiser une conférence de presse le matin et, si vous en avez l'occasion, demandez à votre équipe de communication d'organiser un lancement de diffusion sur les radios locales et les portails web. Le secrétariat peut envoyer des rappels ou appeler les personnes qui se sont inscrites aux manifestations parallèles prévues pour les jours suivants. **20 h – Après le début officiel de la compétition** Si l'un de vos évènements parallèles est une exposition ou une zone de jeu permanente où vous avez invité d'autres organisations à montrer leurs activités et pratiques dans le domaine du Hackathon, vous pouvez les inaugurer par un

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

entrer dans la zone du Hackathon, d'éventuels gadgets et tout autre matériel produit pour l'évènement.

18 h – Présentation des projets finaux à développer pendant le #SHU2019 et échauffement des équipes
C'est probablement la première fois que vous parvenez à réunir tous les participants dans une même salle ! Profitez de l'occasion pour présenter une nouvelle fois le règlement de l'évènement, en répondant aux questions et en présentant tous les membres du personnel. Donnez la parole aux coordinateurs des différentes équipes de soutien (par exemple, couverture médiatique, administration et secrétariat, sécurité et informatique) pour qu'ils répètent les informations que vous avez déjà incluses dans l'InfoPack. Les chefs d'équipe et les organisations sélectionnées auront 10 minutes pour présenter la version finale du projet de développement pour le #SHU2019. Le plan du lieu sera illustré par les organisateurs et toutes les équipes seront dirigées vers leur zone de travail.

20 h – Début officiel du concours
À partir de ce moment, l'accès au lieu sera réglementé par un système d'accréditation, ce qui implique l'acceptation du règlement de l'évènement. Il existe trois types d'accréditation :

- **Personnel** : tous ceux qui participent à l'organisation de l'évènement ;
- **Hacker** : les participants à l'évènement, quel que soit le mode d'accès et la sélection ;
- **VIP** : chef d'équipe, représentants des organisations sélectionnées, membres du jury, etc.

Le lieu restera ouvert 24 heures sur 24, du jeudi à 20 heures au samedi 20 heures. À partir de minuit, s'il n'y a pas de participants dans le bâtiment, celui-ci sera fermé et rouvert le lendemain matin à 6 h. Chaque équipe s'autorégule en termes de temps de travail, de rotation et de participation aux évènements parallèles réservés ou publics.

lancement public le premier jour de l'évènement, pourquoi pas par un verre de bienvenue où vous inviterez également les participants accrédités ? Voici quelques exemples des évènements permanents organisés pour le Social Hackathon Umbria.

2016 – Exposition sur les arts de l'informatique sociale

2018 – Zone de jeu pour enfants et adultes avec RA et RV

Vendredi

Pendant la journée
Participer à un Social Hackathon est une expérience formidable pour apprendre de nouvelles choses et entrer en contact avec de nouvelles personnes qui partagent votre intérêt pour l'innovation numérique et/ou le thème social de l'évènement.

Si vous avez demandé à tous les participants de suivre les pages sociales du Hackathon ou de rejoindre un groupe dédié sur une plateforme de communication/App, il sera facile de les tenir informés des évènements parallèles que vous organisez en même temps que l'évènement principal.

9 h 30/17 h 30 — Campus/Labos numériques pour les enfants et les adolescents
La meilleure façon d'impliquer la communauté locale dans l'évènement est d'organiser des programmes quotidiens pour les enfants (6-10 ans) et les adolescents (11-14 ans).

Selon la période de l'année, vous pouvez coopérer avec des écoles, des clubs sportifs et de jeunesse, des coopératives sociales qui fournissent des services quotidiens aux jeunes et à leurs familles, attirant ainsi un grand nombre de jeunes qui amèneront leurs parents et grands-parents à l'évènement.

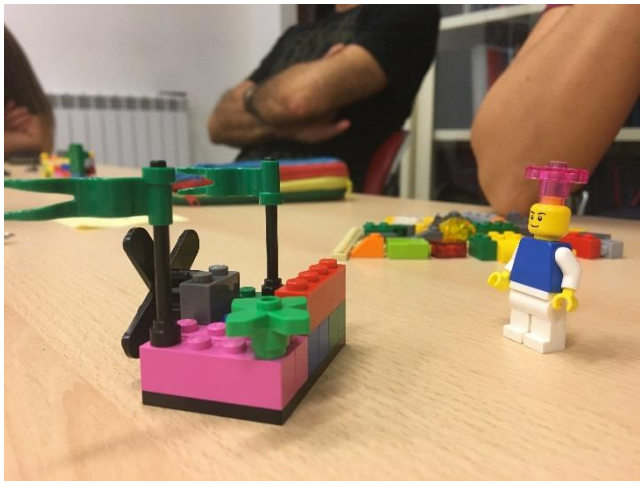
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

En ce qui concerne les évènements sociaux, vous pouvez utiliser votre créativité et proposer autant d'activités que vous le souhaitez… il y aura toujours quelqu'un qui a besoin d'une pause dans le marathon numérique et qui sera heureux de prendre contact avec les membres des autres équipes tout en mangeant une tranche de pastèque fraîche ou en représentant son équipe dans un mini-concours pour l'attribution de gadgets spéciaux et de prix secrets !

2018 – Pastèque et limonade à ne pas manquer en juillet !

De plus, cette journée est la plus indiquée pour l'organisation d'ateliers et de sessions de formation où les équipes peuvent envoyer quelques représentants pour renforcer leur réflexion stratégique ou leurs compétences en communication, deux aspects fondamentaux pour améliorer la qualité du projet sur lequel ils travaillent et pour le présenter de manière attrayante.



2018 – Atelier Lego « Serious Play »

Vous pouvez organiser différents types d'activités de formation et de renforcement des capacités, mais toujours en veillant aux points suivants :

De plus, vous pouvez vous connecter aux laboratoires numériques pour découvrir le thème principal du Hackathon, contribuant ainsi au développement des compétences civiques et sociales des jeunes générations !

15 h 00/17 h – Ateliers et séminaires pour les enseignants, les passionnés de numérique, les formateurs, les travailleurs de jeunesse, etc. sur les nouvelles possibilités numériques pour l'éducation. Quelle que soit la dimension sociale spécifique de votre évènement, l'un des principaux objectifs du Hackathon est de promouvoir l'acquisition de compétences numériques pour tous ceux qui y participent. Cet aspect peut et doit être amplifié en attirant tous les professionnels de l'éducation et les opérateurs de l'aide sociale qui peuvent être intéressés par l'acquisition de nouvelles connaissances dans le domaine de l'innovation numérique et renforcer leur capacité à exploiter les possibilités offertes par la transformation numérique.

Au cours des années, nous avons organisé de nombreux évènements parallèles différents, profitant également de l'occasion pour présenter les résultats obtenus grâce à l'implémentation de projets locaux et internationaux. Bien qu'inclus dans le programme général du Social Hackathon, chaque évènement doit être diffusé séparément et les participants doivent recevoir au moins un certificat de participation indiquant les résultats de l'apprentissage et les méthodologies expérimentées.

17 h 00/19 h — Visites et activités culturelles La valorisation de la ville et de la communauté qui accueille votre Hackathon est un autre élément important pour maximiser l'impact des efforts que vous avez déployés dans l'organisation globale de l'évènement.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- Personne ne doit se sentir obligé(e) à (tous) les rejoindre ;
- Les équipes peuvent décider librement du représentant le plus approprié pour participer ;
- La durée maximale d'une session est de deux heures ;
- Les formateurs sont au courant des projets réalisés par les équipes afin de fournir des exemples concrets et pertinents.

2019 – Écotours avec voiture électrique tout-terrain accessible

Ne manquez pas l'occasion d'offrir aux participants du Hackathon et aux citoyens locaux l'opportunité de découvrir les environs avec une perspective nouvelle et socialement responsable. Prenez contact avec tous les acteurs locaux qui sont actifs dans les domaines sociaux couverts par le Hackathon et co-organisez des activités touristiques et culturelles, des visites de sites, mais aussi des activités de suivi et tout ce qui peut contribuer à générer une appropriation partagée de l'évènement au niveau local.

Samedi

2018 — Jury social : délégués de l'Association nationale « Stati Generali dell'Innovazione » (États généraux de l'innovation), une communauté d'innovateurs sociaux de toute l'Italie qui a parrainé le Social Hackathon Umbria dès la première édition et qui organise maintenant son évènement d'été en Ombrie pendant les jours du Hackathon avec un programme parallèle !

Pendant la journée

Le samedi est une autre bonne journée pour poursuivre les activités pour les jeunes, ainsi que les visites thématiques et culturelles, en gardant également à l'esprit que la plupart de vos partenaires et les membres du jury seront présents dès ce jour.

10 h 00/12 h 30 — Évènement politique

Un autre type d'évènement qu'il est toujours bon d'inclure dans le programme prévoit la participation des acteurs politiques qui ont accordé un patronage au Hackathon ou qui peuvent contribuer à l'intégration horizontale et/ou verticale des solutions proposées par les équipes de codéveloppement. De plus, si vous l'organisez vers la fin de la compétition, vous pourrez probablement profiter de la présence de la majorité des délégués du Jury qui seront heureux de partager leur expérience et leurs connaissances sur le thème abordé par le Hackathon. L'évènement doit être ouvert au public qui doit pouvoir interagir avec les orateurs soit lors d'une table ronde, soit en jouant un rôle actif dans des activités d'expression orale

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

générative comme, par exemple, un café du monde, des cercles de coaching ou la technologie de l'espace ouvert.

JURY SOCIAL — 15 h/17 h

Toute personne intéressée à découvrir le fonctionnement d'un Hackathon et la manière dont les six équipes travaillent pour le développement de solutions numériques aura la possibilité d'entrer dans l'espace réservé au Hackathon, de poser des questions, d'observer et de remplir un formulaire d'évaluation. Les équipes doivent être prêtes à recevoir les visiteurs et à déléguer un ou deux représentants qui présenteront brièvement les principaux éléments des solutions en cours d'élaboration et répondront aux questions. Pour optimiser le processus, chaque groupe de *jurés sociaux* sera composé de 10 à 15 participants et sera guidé par un membre du personnel qui leur fournira un formulaire d'évaluation où ils pourront prendre des notes et enfin attribuer un vote à chaque équipe visitée. Au total, la tournée ne devrait pas durer plus d'une heure, avec une durée moyenne de 10 minutes de présentation pour chaque équipe. Vous pouvez inviter des experts et des professionnels à se joindre à l'évènement en tant que *jurés sociaux*, y compris les membres du jury officiel qui commenceront à se faire une idée de la solution et pourront faire des suggestions utiles pour des améliorations de dernière minute. En même temps, il est très important de garantir la participation de la communauté locale qui pourrait être attirée également par la promotion d'une loterie ou d'autres stratégies de récompense.

20 h – Date limite de soumission des projets
Tous les chefs d'équipe doivent veiller à soumettre la version finale de la solution produite par leur équipe dans les 48 heures suivant le début de la compétition, y compris tout support et matériel de présentation qu'ils ont l'intention d'utiliser le lendemain lors de la remise des prix.

À partir de 22 h — Évènement social (mystère)
Concerts, flash mobs, évènements thématiques ne sont que des exemples d'évènements sociaux finaux que vous pouvez organiser pour célébrer la conclusion d'une expérience épuisante, mais incroyablement enrichissante ! Et si vous voulez augmenter les attentes de tous les participants, gardez le secret pour eux et invitez le plus d'amis possible !

Dimanche

9 h 30/13 h 30 — PRÉSENTATION OFFICIELLE ET CÉRÉMONIE DE REMISE DES PRIX

Après avoir assisté à la présentation des solutions finales, pour laquelle les équipes disposeront d'un maximum de 10 minutes, les membres du jury se réunissent pour l'évaluation finale. Les résultats obtenus avec les formulaires d'évaluation recueillis la veille seront résumés et mis à la disposition des jurés, représentant 25 % de la valeur totale pour la définition du classement de l'évaluation (2,5 points). Le jury peut ensuite procéder à l'attribution de points dans les trois domaines d'évaluation :

Impact : Quel sera l'impact d'une solution numérique sur la stratégie de développement de l'organisation bénéficiaire ? Cela garantira-t-il également un impact positif sur les groupes cibles bénéficiaires ? (Max. 3 points)

Innovation : Quels changements apporteront la solution numérique aux utilisateurs de référence ? Le produit peut-il définir une nouvelle réponse aux besoins de la communauté ? Cela améliorera-t-il l'efficacité dans la réalisation des objectifs institutionnels ? (Max. 2,5 points)

Transférabilité : La solution peut-elle être utilisée dans d'autres organisations, pour améliorer également leur travail ? (Max. 2 points)

Pendant que les jurés évaluent les solutions et se mettent d'accord sur les gagnants de chaque défi et sur un prix spécial disponible, vous pouvez inviter tous les participants à l'évènement à se joindre à une réception d'adieu et à profiter de l'occasion pour prendre une belle photo de groupe comme celles qui sont jointes ci-dessous ! L'évènement se terminera par la cérémonie de remise des prix, l'anticipation du thème et des dates de l'édition de l'année prochaine, et une séance de remerciement ouverte à tous les participants qui souhaitent contribuer par leurs pensées positives.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

REGLEMENT DE L'EVENEMENT

Malgré sa dimension sociale évidente, le Hackathon est de toute façon une compétition et il nécessite un ensemble de règles claires qui doivent être partagées bien à l'avance avec tous les participants. Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive, mais assez détaillée, de sujets et de suggestions à prendre en compte lors de l'élaboration du règlement de votre manifestation.

Sujets	Exemples de suggestions et de rédaction
Objectifs	Décrivez le contexte et les défis spécifiques de votre Hackathon. Que voulez-vous réaliser et pourquoi la participation à la cocréation de la solution numérique est bénéfique pour toutes les personnes impliquées et pour la société en général ?
Participants	Énumérez tous les critères d'éligibilité et les différents profils des personnes qui coopéreront dans les équipes de cocréation ou qui sont prêtes à soutenir volontairement l'implémentation de l'évènement. Précisez les délais et les modalités de candidature.
Personnel de soutien	Expliquez quelles autres personnes seront accréditées pour entrer sur le site du Hackathon et avec quel rôle.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Règles de participation	Fournissez toutes les informations pertinentes sur l'horaire, les comportements non acceptables, l'utilisation des ressources disponibles. En tant qu'organisateur de l'évènement, vous devez veiller à la **présence de postes appropriés pour le travail de l'équipe :** table, chaises, prises de courant, et accès au réseau dédié à 10 personnes max. **Les participants doivent s'arranger pour se procurer tout autre équipement nécessaire à la réalisation des projets.**
Lieu	Fournissez des instructions claires pour l'accès au lieu et son utilisation, y compris les spécificités de l'accréditation et des limitations. Bien que vous offriez un service d'ouverture 24 heures sur 24, nous vous suggérons de préciser qu'à partir de minuit, s'il n'y a pas de participants dans le bâtiment, celui-ci sera fermé et rouvert le lendemain matin à 6 h.
Responsabilité et obligations	Chaque participant utilisera les locaux où l'évènement aura lieu, ainsi que les matériaux et équipements qui peuvent être mis à disposition par les organisateurs et/ou apportés par les participants eux-mêmes, avec le plus grand soin et la plus grande diligence, et se conformera strictement à toute instruction donnée par les organisateurs pour assurer la sûreté et la sécurité de tous les participants. En aucun cas, les locaux ne peuvent être utilisés pour : • exercer des activités interdites par la loi ou autrement contraires à l'ordre public ou aux bonnes mœurs ; • mener des activités qui pourraient être dangereuses pour les personnes ou les biens présents lors de l'évènement ou qui pourraient entraver ou empêcher le bon déroulement de l'évènement ; • mener des activités en violation des droits de tiers, en contrepartie, notamment, mais pas exclusivement, de marques, de brevets, de droits d'auteur, etc. Il est convenu entre les parties que les participants sont tenus d'utiliser les espaces en suivant les instructions et directives données par l'organisateur, ainsi que toute autre réglementation applicable (règles de sécurité, règles en matière d'incendie, etc.). Dans tous les cas, le participant est tenu de connaître et de respecter les dispositions relatives à l'utilisation de l'espace disponible lors de la présentation des projets. En cas de doute sur la bonne utilisation des espaces, le participant est tenu de contacter l'organisateur, qui se réserve le droit d'interdire la réalisation de toute activité contrevenant aux dispositions du présent article, sans que cela n'entraîne pas pour le participant un droit quelconque à une compensation des sommes investies ou d'autres frais de participation à l'évènement. De plus, le participant reconnaît le lieu de l'évènement et le considère comme un endroit sûr et adapté à la réalisation des activités du Hackathon. L'organisateur ne sera pas responsable des dommages subis par le participant en raison de vols, vols qualifiés, incendies, tremblements de terre, indisponibilité

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	des services (électricité, Internet, etc.), et tout autre incident, sauf dans les cas où les dommages sont directement imputables à la faute intentionnelle et/ou à la négligence grave de l'organisateur lui-même. Les participants sont censés superviser le matériel utilisé pour le Hackathon pendant toute la durée de l'évènement.
Garanties	Lors de la participation au Hackathon, chaque participant garantit que le produit développé : • est créé pendant le Hackathon et est une œuvre originale du participant ; • ne contient aucune marque, aucun logo ou autre élément protégé par un droit de propriété industrielle ou un droit d'auteur appartenant à des tiers ou, lorsqu'il existe des droits de tiers, le participant a préalablement obtenu toutes les autorisations et licences nécessaires du propriétaire ; • ne viole pas les autres droits des tiers, y compris, entre autres, les brevets, les secrets commerciaux, les droits découlant de contrats ou de licences, les droits de publicité ou les droits à la vie privée, les droits moraux ou tout autre droit digne de protection ; • ne fait pas l'objet de contrats avec des tiers ; • ne contient aucun contenu diffamatoire, aucune représentation, aucune considération scandaleuse, ni aucun autre contenu susceptible de porter atteinte au nom, à l'honneur ou à la réputation de l'organisation qui représente l'idée de toute autre personne ou société ; • ne constitue pas une violation des lois applicables et ne contient pas de contenu qui encourage un comportement illégal.
Jury, critères et procédures d'évaluation	Faites la liste de tous les membres du jury d'experts, en précisant leurs fonctions et leurs domaines de compétence. Fournissez toutes les informations nécessaires pour que les équipes se préparent en temps utile et de manière appropriée aux différentes phases de l'évaluation.
Remise des prix	Indiquez quand et comment les solutions retenues seront notifiées, y compris les détails sur les prix disponibles et les prix spéciaux éventuels.
Propriété intellectuelle et mentions	Tous les produits numériques réalisés pendant le Social Hackathon seront publiés en ligne et sous licence Creative Commons *Attribution — Non-commercial 3.0* ***(CC BY-NC 3.0 GB)***. Les équipes de développement sont responsables de l'attribution de cette licence dans le délai de présentation des produits. Tous les produits du Hackathon doivent porter une mention spécifique de leur réalisation dans le cadre de l'évènement spécifique *(inclure le titre*), organisé par xxx (*inclure le nom de l'organisateur*) du xx au xx/xx/xxxx *(inclure les jours de l'évènement*).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Données personnelles	Les données personnelles collectées lors de l'inscription au Hackathon seront traitées pour permettre la réalisation du Hackathon et, en particulier, pour envoyer des avis concernant l'exécution des transactions liées, ainsi que pour remplir les obligations requises par la loi. Le traitement des données personnelles se fera par l'utilisation d'outils manuels, informatiques et télématiques, et/ou de systèmes de communication automatisés, à des fins strictement liées aux utilisations susmentionnées et toujours dans le respect total des exigences de confidentialité et de sécurité des données. Le propriétaire du traitement des données est *(inclure le nom de l'organisateur*). Ces données peuvent être divulguées aux fins susmentionnées aux filiales et/ou sociétés affiliées de *(inclure le nom de l'organisateur*), conformément à l'art. 13-14 du **RGPD 2016/679 (Règlement général sur la protection des données)**. En dépit de ce qui précède, nous excluons toute forme de communication ou de divulgation de données personnelles à des tiers qui n'est pas prévue par la loi. Chaque individu peut exercer, à tout moment, les droits visés par l'art. 15 à l'art. 22 du règlement de l'UE n°2016/679, en écrivant à *(inclure le courriel de contact de l'organisateur*)**.**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Conception de la plateforme en ligne de la Social Hackademy

DESCRIPTION GENERALE

La plateforme en ligne de la Social Hackademy représente un espace en ligne pour l'éducation, l'évaluation, l'échange et la création de communautés parmi les jeunes, les formateurs, les experts externes de tous les secteurs et les autres parties prenantes. La plateforme fournira des services d'apprentissage en ligne et d'apprentissage en équipe, soutiendra l'évaluation des compétences acquises et attribuera des badges, présentera les résultats et les produits du Hackathon et soutiendra la création de communautés virtuelles en ligne. La plateforme comprendra des outils permettant d'offrir une expérience personnalisée à ses utilisateurs enregistrés et de soutenir des groupes d'intérêt particuliers, un dépôt de documents et de REL, une galerie des résultats du Hackathon, une messagerie instantanée, des forums et des blogs, des téléconférences, une indexation et une option de recherche, etc. L'inscription à la plateforme sera gratuite.

La plateforme en ligne de la Social Hackademy soutient l'implémentation de la méthodologie de la Social Hackademy et des communautés en ligne formées autour d'elle. La plateforme sera développée sous la forme d'un environnement ouvert et fournira :

- les services d'apprentissage en ligne qui comprendront les plans de cours, le matériel de formation (REL) et les manuels ;
- l'évaluation en ligne basée sur des exercices en ligne pour évaluer les compétences acquises par les apprenants qui conduisent à la délivrance de badges ;
- la présentation des résultats du Hackathon, en permettant aux équipes participantes de télécharger les résultats du Hackathon ;
- le développement d'une communauté virtuelle, en soutenant la collaboration synchrone et asynchrone des membres des équipes du Hackathon entre eux et avec des experts externes, l'échange de commentaires, de connaissances et d'expériences, et la promotion des résultats du Hackathon auprès de la communauté ;
- des facilités d'indexation et de recherche avancées basées sur le marquage des ressources.

La plateforme comprendra des outils permettant de fournir des services de formation et de collaboration à ses utilisateurs enregistrés, notamment des services tels que :

- l'authentification des utilisateurs à plusieurs niveaux
- les groupes d'intérêts particuliers

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- un tableau de bord personnalisé, comprenant le profil de l'utilisateur
- un dépôt de documents et de REL
- Une galerie des résultats du Hackathon
- la messagerie instantanée
- des forums et blogs
- des wikis
- des téléconférences
- les actualités et annonces
- un nuage de balises
- un outil de recherche (dans les profils, les groupes, le dépôt, les blogs, etc.)
- des badges en ligne
- une interface avec les outils sociaux

Il s'agit d'un outil très pertinent pour utiliser et diffuser largement la méthodologie du projet. La plateforme sera équipée d'un système d'évaluation, visant à permettre à toute personne participant aux hackathons de mettre en œuvre avec succès des activités de création de connaissances, de coopération, d'apprentissage et d'évaluation dans le cadre des objectifs du projet. La plateforme vise également à promouvoir la communication interactive entre les parties prenantes. À cette fin, la plateforme permettra l'échange d'expériences entre les participants du hackathon, et adoptera elle-même une approche coopérative pour favoriser la motivation et l'engagement.

En outre, la plateforme peut inclure des services supplémentaires tels que les services Hackathon Participant et Hackathon Organiser, conçus autour de solutions et de services open source populaires.

Ces ensembles de services sont décrits ci-dessous en présentant une fonctionnalité indicative.

SERVICES REL DU HACKATHON

Service	Description
Dépôt des REL	Collections d'objets éducatifs consultables
Collaboration	Collaboration apprenant-tuteur en ligne et hors ligne
Évaluation	Évaluation sous forme de questionnaire, de projets et d'expériences

SERVICES AUX PARTICIPANTS DU HACKATHON

Service	Description
Inscription	Les participants doivent s'inscrire à la plateforme et peuvent ensuite parcourir les hackathons et commenter ou poster sur le forum de discussion, mais ils ne pourront pas se soumettre à un hackathon tant qu'ils ne s'y seront pas inscrits.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Profil	Le profil public montre les projets dans le portefeuille de l'utilisateur, les projets soumis aux hackathons et les informations personnelles qui ont été saisies lors de l'inscription, telles que la photo, le lieu, la biographie, l'identifiant Twitter, le site web, les compétences, etc.
Portfolio	Le service Portfolio est la page du profil où les utilisateurs peuvent présenter les projets qu'ils ont réalisés. Les projets ajoutés au portfolio peuvent inclure des projets de hackathon qui ont été soumis ou tout autre projet sur lequel les utilisateurs pourraient travailler. Il est possible de créer des pages de projet qui contiennent des détails sur le projet et de les partager avec le monde. Tout le monde peut accéder au portfolio en visitant l'URL du portfolio. Le portfolio montre également les hackathons auxquels l'utilisateur a participé en soumettant des projets afin que les adeptes puissent accéder aux informations pertinentes.
Inscription à un hackathon	Il est possible de naviguer parmi les épreuves de hackathon disponibles. Les utilisateurs peuvent choisir de s'inscrire à un hackathon ou de se désinscrire d'un hackathon pour lequel ils ont déjà exprimé leur intérêt.
Créer et gérer des projets	Lorsque les utilisateurs créent un projet, ils créent la page du projet qui contiendra les détails sur leur travail. Grâce à un tableau de bord, l'utilisateur peut gérer ses projets (modification, téléchargement de fichiers, soumission).
Soumissions de projets	Les participants peuvent accéder et travailler sur les projets de leur portfolio à tout moment. Lorsqu'un utilisateur veut soumettre un projet à un hackathon, il est considéré comme une soumission. Les soumissions peuvent être modifiées à tout moment.
Actualités	Les actualités sont présentées par date ou en fonction des paramètres du filtre de notification.
Discussions	Les participants peuvent poster une question ou un commentaire sur un onglet de discussion du hackathon. Cet espace peut être fréquemment utilisé pour poster une question publique aux responsables du hackathon. Les utilisateurs peuvent choisir de recevoir un courrier électronique lorsque de nouveaux sujets de discussion ou de nouveaux commentaires sont ajoutés. Par défaut, tout utilisateur qui poste un sujet ou un commentaire recevra des alertes par courrier électronique sur ce fil de discussion.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Formation des équipes	Un service où un utilisateur enregistré pour un hackathon peut indiquer s'il recherche ou non des coéquipiers via une option de case à cocher et une boîte de texte pour se présenter, présenter ses idées, ou quel type de coéquipiers il recherche. La composition des équipes est disponible grâce aux options de demande d'équipe qui permettent de composer un message et d'envoyer un e-mail.
Service de fils	Un utilisateur peut parcourir les portfolios d'autres utilisateurs et suivre/développer et aimer/ne pas aimer leurs projets.

SERVICES DE L'ORGANISATEUR DU HACKATHON

Service	Description
Création et gestion du hackathon	Les hackathons sont créés en définissant les informations essentielles telles que le titre, la portée, la durée, le type, etc. Il est possible de créer un site pour le hackathon qui donne un aperçu du hackathon et répond à des questions telles que : qui participe au hackathon, quel est le but du hackathon, que doivent soumettre les participants, etc. Des vidéos, des règles et des directives de soumission peuvent être ajoutées. Les hackathons peuvent être consultés et édités via une galerie de hackathons.
Règles	Service permettant de créer des règles spécialement conçues pour un hackathon. Ces règles protègent les organisateurs et les participants tout en garantissant que le hackathon est totalement équitable et régi par les bonnes lois. Chaque hackathon a des règles différentes et chaque directeur de hackathon les appliquera différemment, mais elles comprendront généralement les dates clés, l'éligibilité (qui peut participer, l'âge minimum, les limites de taille de l'équipe ou de l'organisation, les exigences de résidence et de lieu, etc.), les exigences de soumission, les prix, la sélection des gagnants, etc.
Gestion des enregistrements	Les nouvelles soumissions sont automatiquement rendues visibles. Si la galerie est activée, elles seront visibles par le public, à moins que vous ne les cachiez.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Service « à faire »	Une fonction « À faire » peut être utilisée pour diriger les participants vers des tâches réalisables qui les guideront à leur tour à travers le hackathon.
Jugement et notation	Les juges peuvent être ajoutés à des hackathons spécifiques ainsi qu'à des critères d'attribution. Les juges ont accès aux soumissions du hackathon et peuvent attribuer des notes et rédiger des critiques. Option de vote public : Prix « Choix populaire » décerné par un vote du public. Des critères de notation peuvent être ajoutés, notamment des éléments tels que : • la qualité de l'idée (y compris la créativité, l'originalité et l'adéquation avec le public cible) ; • l'implémentation de l'idée (y compris l'expérience de l'utilisateur, le design et l'intégration) ; • l'impact potentiel sur le public cible. Les juges qui utilisent la plateforme de notation en ligne sont invités à évaluer chaque critère sur une échelle de 1 à 5. Mode de notation hors ligne : le mode de notation hors ligne est utilisé lorsque les juges examinent des projets par le biais de démonstrations ou de présentations.
Communication avec les participants	Ce service permet de communiquer avec tous les participants d'un hackathon ou d'une équipe.
Vitrine des résultats	Les résultats finaux sont présentés sur le site web du hackathon.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD