

PLUS D'INFORMATIONS SUR: [socialhackademy.eu](http://socialhackademy.eu)

FACEBOOK: [/hackADeu](https://www.facebook.com/hackADeu)

TWITTER: [#HackAD](https://twitter.com/HackAD)



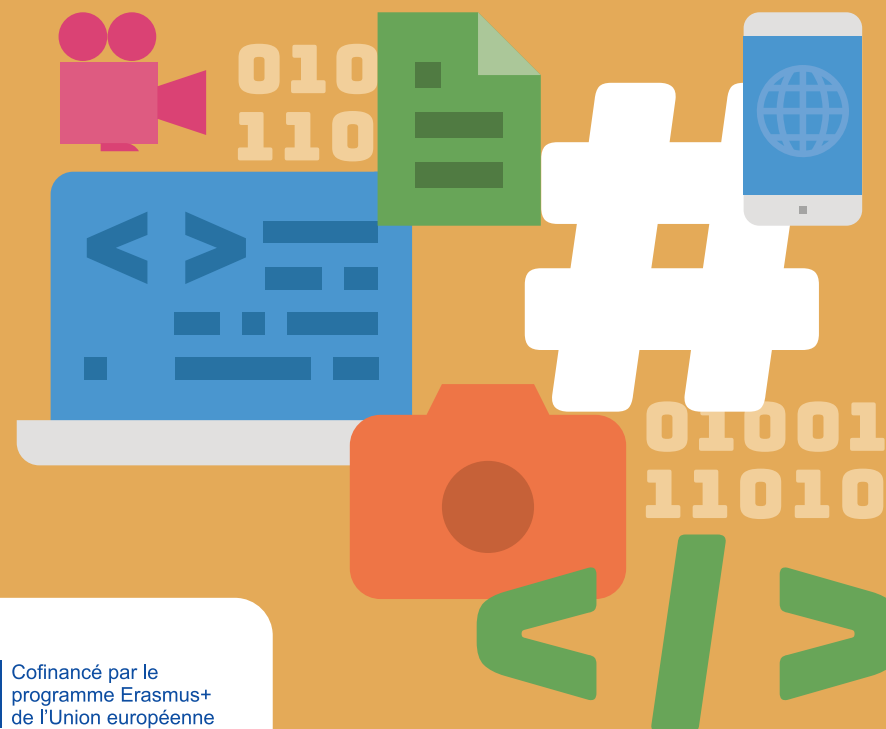
SOCIAL HACKADEMY

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

LES PARTENAIRES



SIMPLON  
.CO

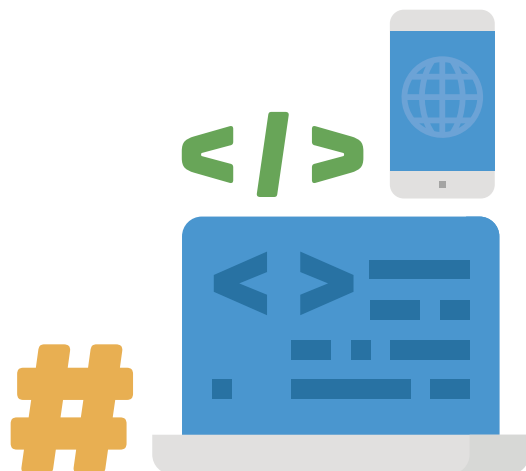


Project n°: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN  
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète seulement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.



Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne

# À PROPOS DE LA SOCIAL HACKADEMY



La Social Hackademy est basée sur le Social Hackathon Umbria, meilleure pratique italienne, qui est un **processus de co-création** unique impliquant de jeunes apprenants et des représentants d'entités publiques ou privées dans **le développement de solutions numériques aux défis sociétaux**.

Notre Social Hackademy démontrera comment l'innovation numérique et l'innovation sociale peuvent être mutuellement bénéfiques dans toute l'Europe. Dans le même temps, nous proposerons aux jeunes des activités de formation pour leur fournir les compétences numériques essentielles.

La méthodologie a été développée pour fournir aux jeunes apprenants une expérience sur comment :

les compétences numériques peuvent contribuer à répondre à des besoins concrets de la société et à la résolution d'un défi social

la coopération et le travail d'équipe sont des éléments essentiels pour la réussite de la mise en œuvre d'un projet

la réponse aux besoins d'un groupe cible spécifique doit garantir l'implication directe des représentants



01001  
11010

# EN QUOI CONSISTE LE PROJET DE LA SOCIAL HACKADEMY



Quatre **laboratoires Social Hackademy** seront créés en Italie, en Grèce, en Croatie et en France, **pour former 120 jeunes** issus de milieux défavorisés sur trois sujets : le développement d'applications mobiles natives, la conception web et la conception visuelle et graphique.

Un **Social Hackathon** sera organisé dans chaque pays, pour encourager la collaboration entre nos jeunes Social Hackers et les représentants des organisations de la société civile pour développer des solutions numériques aux défis sociétaux liés à un ou plusieurs des objectifs de développement durable des Nations Unies.

LES PRINCIPAUX RÉSULTATS DU PROJET SONT LES SUIVANTS :



3 plans de cours pour fournir aux jeunes les compétences nécessaires pour relever les défis sociétaux dans leur environnement local



un manuel pour les formateurs sur la façon de soutenir les jeunes dans leur développement personnel, professionnel et civique



la plateforme en ligne de la Social Hackademy pour soutenir la création et la croissance des laboratoires locaux pendant et après le projet



des recommandations politiques pour accroître la transférabilité de la méthodologie de la Social Hackademy et soutenir la participation active des jeunes à travers l'Europe

01001  
11010