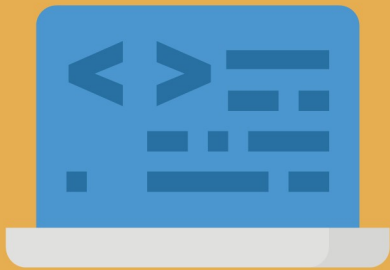


01001
11010



010
1010



RECOMMENDATIONS POLITIQUES

ALL DIGITAL





Sommaire

Résumé2

Description du projet3

Donner aux jeunes les moyens d'acquérir des compétences numériques et transversales et favoriser l'inclusion sociale des jeunes – Contexte politique européen7

Recommandations concernant la transférabilité et la mise en œuvre de la méthodologie de la Social Hackademy11

Recommandations relatives à l'amélioration et à la transférabilité12

Recommandations pour les organisateurs des Social Hackademy Labs14





Résumé

Les recommandations politiques reflètent les expériences, les analyses et les évaluations du projet et contribuent à la transférabilité et à l'exploitation de la méthodologie de la Social Hackademy à travers l'Europe.

Ce document présente le projet et les résultats de la Social Hackademy, ainsi que les documents politiques connexes. Il propose également deux séries de recommandations visant à soutenir la transférabilité et la poursuite de l'amélioration de la méthodologie et de l'organisation des Social Hackademy Labs.

Les recommandations ont été déterminées en collaboration avec les parties prenantes du projet (les formateurs, les organisations de la société civile, les jeunes et les partenaires de projet) et portent aussi bien sur la méthodologie spécifique que sur les recommandations systémiques visant les différents rôles des groupes cibles des recommandations.

Les partenaires de projet de la Social Hackademy reconnaissent que le transfert et la mise en œuvre de la méthodologie dans différents contextes suivent la même mission, mais doivent être adaptés aux réalités nationales, régionales et locales afin d'avoir un impact maximal. Néanmoins, les principes fondamentaux de co-création de la méthodologie de la Social Hackademy, servant à élaborer des solutions numériques aux défis de la société et à donner aux jeunes, en particulier ceux issus de milieux défavorisés, les moyens d'acquérir des compétences numériques, peuvent s'appliquer à différentes réalités en Europe et dans le reste du monde.

Les recommandations politiques sont traduites en croate, en français, en grec et en italien. Les traductions sont disponibles sur le [site web du projet](#).





Description du projet

Durée du projet : 24 mois

Date de début : 15 janvier 2020

Date de fin : 14 janvier 2022

Pays partenaires : Belgique, Croatie, France, Grèce et Italie.

Co-financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de l'action KA3 Inclusion sociale.

Plusieurs initiatives politiques de l'UE soulignent que l'inclusion sociale des jeunes dépend de leur accès aux TIC et de leur capacité à acquérir les compétences numériques et transversales nécessaires pour participer à la société moderne. Pour relever ces défis, le projet de la Social Hackademy (HackAD) a pour objectif d'encourager les aptitudes et compétences numériques des jeunes issus de milieux défavorisés. Pour ce faire, des activités éducatives collaboratives basées sur la méthodologie de co-création de la Social Hackademy ont été mises en place.

La Social Hackademy est basée sur la méthodologie du Social Hackathon Umbria (#SHU), une bonne pratique mise en œuvre en Italie depuis 2016. Le projet a amélioré la bonne pratique en s'appuyant sur trois principaux éléments/principes. La méthodologie de la Social Hackademy repose sur les principes fondamentaux suivants :

- Le **renforcement de l'impact de l'activité de formation** sur les apprenants, en leur faisant expérimenter : (1) comment utiliser leurs compétences acquises pendant la formation pour créer un produit ou un service concret, utile à la société, (2) pourquoi la coopération et le travail d'équipe sont des éléments clés pour la mise en œuvre réussie d'un projet et (3) pourquoi 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.





- **L'acquisition de compétences numériques de base (et/ou avancées)** qui garantira la durabilité des solutions développées et influencera 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.
- Des chefs d'équipe motivés et compétents, qui suivent et dirigent le processus de co-création et garantissent la finalisation des résultats, sont essentiels à la mise en œuvre réussie de la méthodologie.

Pour faire évoluer la bonne pratique de la Social Hackademy Umbria vers une méthodologie de la Social Hackademy, il convient de passer d'une approche fondée sur des événements à une initiative de base permanente fonctionnant sous l'égide d'un Social Hackademy Lab. Cette transition peut se faire en passant d'une activité axée sur le produit (comme les hackathons classiques) à une expérience d'apprentissage conçue et facilitée par des formateurs en collaboration avec des organisations de la société civile et d'autres parties prenantes.

Par conséquent, le rôle principal de la méthodologie de la Social Hackademy est de soutenir la mise en œuvre d'actions et de projets innovants dans le but final de démontrer comment les innovations numériques et sociales peuvent être mutuellement bénéfiques pour la réalisation de produits et de résultats fondés sur la valeur sociale et les investissements sociaux, tout en offrant aux jeunes des opportunités de développement professionnel et personnel.

Le projet de la Social Hackademy a permis de convertir la méthodologie en un ensemble concret d'activités, comprenant des cours de formation sur les compétences numériques pour les jeunes et des Social Hackathons, tous deux organisés dans le cadre des Social Hackademy Labs.

Les principaux résultats du projet de la Social Hackademy sont les suivants :

- La **méthodologie de la Social Hackademy** présente les principales caractéristiques de la bonne pratique transférée et définit le cadre de son transfert et de son amélioration. Elle est complétée par des documents pédagogiques qui soutiennent la préparation et l'organisation des Social Hackathons.
- Les **plans de cours de formation** adressés aux éducateurs servent de point de repère essentiel pour l'éducation non formelle des jeunes. Les cours de formation sont indispensables pour fournir aux jeunes apprenants des compétences numériques qui leur



permettront de participer utilement aux Social Hackathons. Trois plans de cours sont disponibles : la conception visuelle et graphique, la conception web et le développement d'applications mobiles natives. Tous ces plans sont complétés par des ressources éducatives libres (REL) et un manuel pour les formateurs.

- La **plateforme en ligne de la Social Hackademy** soutient l'implémentation des Social Hackademy Labs et facilite le développement des communautés en ligne formées autour d'elle. La plateforme fait office de centre en hébergeant du contenu de formation, en présentant les résultats des activités de co-crédation produites lors des cours de formation et les Social Hackathons et en facilitant la mise en réeseau et la communication entre les jeunes, les formateurs, les représentants des organisations de la société civile et les autres parties prenantes impliquées dans les activités de co-crédation ou de formation.
- Les **recommandations politiques** sont fondées sur les résultats des activités de formation et de pilotage, en vue d'une meilleure transférabilité et d'une amélioration des résultats du projet.

Au cours du projet, les partenaires de projet ont mis en place des Social Hackademy Labs dans 4 pays européens (Italie, Grèce, Croatie et France) et grâce à des cours de formation sur les compétences numériques d'une durée totale de 100 heures, ils ont formé plus de 120 jeunes de 16 à 29 ans (dont un tiers est issu de milieux défavorisés) sur trois sujets : le développement d'applications mobiles natives, la conception web et la conception visuelle et graphique. Dans le cadre du parcours d'apprentissage, quatre Social Hackathons ont été organisés dans chaque pays, au cours desquels les jeunes participants pouvaient mettre en pratique les compétences numériques nouvellement acquises. Afin de combler les lacunes en matière de connaissances et de compétences et de favoriser l'apprentissage quant à l'importance du travail d'équipe et de la collaboration, ils ont fait équipe avec des représentants et des experts d'organisations de la société civile pour développer des solutions numériques aux défis de la société liés à un ou plusieurs des 17 objectifs de développement durable des Nations Unies. Le rapport complet sur le pilotage publié sur le site web du projet contient des informations plus détaillées sur les résultats des activités des Social Hackademy Labs.

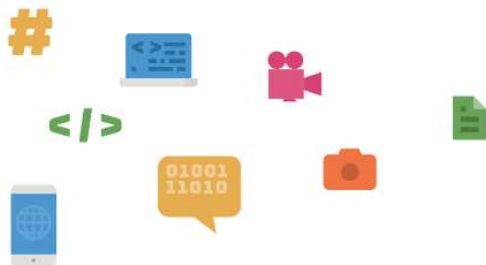
Les principaux **résultats du projet** sont disponibles en **anglais, en croate, en grec, en italien et en letton** sur le site web du projet : <https://socialhackademy.eu/>.



Partenaires de projet de la Social Hackademy :

- [ALL DIGITAL](#), Belgique, coordinateur du projet
- [EGInA Srl](#), Italie
- [Centre of Technical Culture Rijeka](#), Croatie
- [Université ouverte hellénique](#), Grèce
- [Simplon.co](#), France
- [Public Libraries 2030](#), Belgique





Donner aux jeunes les moyens d'acquérir des compétences numériques et transversales et favoriser l'inclusion sociale des jeunes – Contexte politique européen

Nous devons tout faire pour renforcer les capacités des jeunes, les soutenir et les inspirer. Pour garantir qu'ils bénéficient des possibilités d'emploi, d'éducation et de formation qu'ils méritent. –

Ursula Von der Leyen, Présidente de la Commission européenne, 1^{er} juillet 2020

La Commission européenne a déjà souligné en 2016¹ que l'Europe avait besoin de personnes compétentes dans le domaine du numérique pour réussir sa transformation numérique. Parallèlement, les réalités façonnées par la numérisation nécessitent également un cadre politique permettant d'exploiter au mieux les opportunités et de réguler les risques. Dans ce domaine, la politique de l'UE comporte deux dimensions : la stratégie de numérisation qui, parfois, fait référence aux jeunes, mais pas par le biais d'une stratégie distincte pour tous ses citoyens, et la stratégie de la politique en faveur de la jeunesse qui est actuellement axée sur la promotion des outils numériques.²

Il est facile de se méprendre en pensant que la stratégie de numérisation a commencé après la pandémie de COVID-19 de 2020, mais en réalité, depuis 2010, de nombreux pays européens se sont engagés dans l'élaboration de politiques et de cadres portant sur le processus de numérisation de leurs sociétés. Dans ce contexte, l'Union européenne a assumé la responsabilité d'harmoniser et de coordonner ces efforts. Durant la première moitié des années 2010, les priorités et les financements ont surtout été consacrés à la connectivité ou à l'infrastructure internet. Ces dernières années, l'éducation et l'inclusion ont bénéficié d'une plus grande visibilité, car seulement 56 %³ des citoyens européens possèdent au moins des compétences numériques de base.

Depuis 2020, la Commission européenne a mis en place une nouvelle stratégie numérique européenne intitulée Une Europe adaptée à l'ère numérique⁴. L'un des trois piliers est

1 <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2016/EN/1-2016-381-EN-F1-1.PDF>

2 <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Study+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d>

3 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-economy-and-society-index-2021>

4 https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_en





particulièrement axé sur « La technologie au service des personnes », avec notamment des actions portant sur les investissements dans les compétences numériques et sur le développement de l'IA.

L'une des priorités du marché unique numérique pour l'Europe 2014-2020 est « Une société numérique inclusive – La Commission poursuit l'objectif de favoriser un marché unique numérique ouvert à tous dans lequel les citoyens et les entreprises possèdent les compétences nécessaires et peuvent bénéficier de services en ligne interconnectés et multilingues, de services d'administration en ligne, de justice en ligne, de santé en ligne, d'énergie en ligne ou de transport en ligne. » Dans ce contexte, l'inclusion numérique européenne vise principalement à rendre les TIC plus accessibles et à les utiliser pour faire reculer la marginalisation, ce qui a conduit à inclure le développement des compétences nécessaires dans cette nouvelle ère numérique comme une priorité spécifique dans le financement de l'UE (Fonds social européen, fonds régionaux ou Erasmus+). Pour suivre et évaluer les progrès numériques dans les États membres, la Commission européenne agit dans le cadre du semestre européen⁵, en publiant des rapports nationaux et des recommandations spécifiques à chaque pays, ainsi que par le biais de l'Indice relatif à l'économie et à la société numériques (DESI)⁶, un outil créé pour mesurer diverses dimensions numériques, regroupées en cinq catégories principales : la connectivité, le capital humain, l'utilisation des services internet, l'intégration des technologies numériques et les services publics numériques.

En 2016, la Commission européenne a mis en place le groupe d'experts « Risques, opportunités et implications de la numérisation pour les jeunes, le travail des jeunes et la politique en faveur de la jeunesse », coordonné par la Direction générale de l'éducation et de la culture – Unité C.1 : politique en faveur de la jeunesse, afin de traiter, entre autres, la question de la fracture numérique.

La stratégie européenne en matière de compétences⁷ vise à aider les particuliers et les entreprises à développer des compétences plus nombreuses et de meilleure qualité et à les utiliser, en renforçant la compétitivité durable, comme le prévoit le pacte vert pour l'Europe ; en garantissant l'équité sociale par la mise en pratique du premier principe du socle européen des droits sociaux (accès à l'éducation, à la formation et à l'apprentissage tout au long de la vie pour tous, partout dans l'UE)

5 https://ec.europa.eu/info/business-economy-euro/economic-and-fiscal-policy-coordination/eu-economic-governance-monitoring-prevention-correction/european-semester_en

6 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi>

7 <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1223&langId=en>



et en renforçant la résilience face aux crises, sur la base des enseignements tirés de la pandémie de COVID-19.

La fracture numérique que connaissent les jeunes issus de milieux défavorisés en termes d'accès à internet et aux médias sociaux entraîne également la « fracture verbale » sur les plateformes numériques. La communication de la Commission européenne intitulée Façonner l'avenir numérique de l'Europe (février 2020) définit une nouvelle vision pour les citoyens numériques de l'Europe, reconnaissant que « le besoin de compétences numériques va bien au-delà du marché de l'emploi » et est étroitement lié à tous les aspects de la vie professionnelle et privée. Ainsi, les compétences numériques de base sont une nécessité pour pouvoir participer à une société et à un marché du travail qui évoluent rapidement.

L'un des piliers de cette approche est un plan d'action en matière d'éducation numérique 2021-2027 (DEAP)⁸ introduit par la Commission européenne en septembre 2020. Le DEAP comporte deux priorités stratégiques : (1) favoriser un écosystème d'éducation numérique hautement performant ; et (2) renforcer les aptitudes et compétences numériques pour l'ère numérique. La crise de COVID-19 a renforcé la nécessité de promouvoir une bonne compréhension du monde numérique et de soutenir le développement des compétences numériques des citoyens et des apprenants de tous âges. L'action 10 de la priorité 2 (Renforcer les aptitudes et compétences numériques pour la transformation numérique) vise à donner aux jeunes européens, dès leur plus jeune âge, les moyens de développer des compétences numériques de base et avancées par l'éducation et la formation.

En février 2021, le Conseil a adopté la Résolution relative à un cadre stratégique pour la coopération européenne dans le domaine de l'éducation et de la formation, dans la perspective de l'espace européen de l'éducation et au-delà (2021-2030)⁹, qui s'appuie sur les précédentes stratégies en matière d'éducation et de formation, à savoir Éducation et Formation 2010 et le Cadre stratégique pour la coopération européenne dans le domaine de l'éducation et de la formation (ET 2020), l'ET2030. Plus précisément, au cours de la prochaine décennie, le cadre stratégique traitera des cinq priorités stratégiques suivantes :

⁸ https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en

⁹ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32021G0226\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32021G0226(01))



- Renforcer la qualité, l'équité, l'inclusion et la réussite pour tous dans le domaine de l'éducation et de la formation ;
- Faire de l'apprentissage tout au long de la vie et de la mobilité une réalité pour tous ;
- Accroître les compétences et la motivation de la profession éducative ;
- Renforcer l'enseignement supérieur européen ;
- Soutenir les transitions écologique et numérique dans l'éducation et la formation et par leur intermédiaire.

Le projet de la Social Hackademy a contribué à la réalisation des objectifs des politiques de l'UE dans le domaine de l'éducation et de la formation, notamment en renforçant les compétences numériques des jeunes et en améliorant l'accessibilité de ces types d'éducation non formelle pour les jeunes moins favorisés.



Recommandations concernant la transférabilité et la mise en œuvre de la méthodologie de la Social Hackademy

La méthodologie de la Social Hackademy a permis d'améliorer une bonne pratique italienne (Social Hackathon Umbria) et de la formaliser dans le projet de la Social Hackademy afin d'atteindre les objectifs fixés dans la proposition de projet. Le pilotage de la méthodologie a montré que le transfert et l'amélioration ont été un franc succès, comme l'indiquent les évaluations extrêmement positives des parties prenantes impliquées (formateurs, jeunes, organisations de la société civile et leurs représentants).

Néanmoins, la COVID-19 a eu un impact considérable sur la mise en œuvre des activités. La méthodologie de la Social Hackademy est mise en œuvre au travers des Social Hackademy Labs et s'articule autour deux types d'activités : les cours de formation sur les compétences numériques et les Social Hackathons. Il était prévu à l'origine que ces deux activités soient organisées en face à face, mais le plan de pilotage a dû être adapté pour tenir compte des restrictions imposées par la COVID-19 entre mars et mai 2021. De ce fait, tous les cours de formation ont dû être organisés en ligne plutôt qu'en face à face. Cela s'est avéré difficile en raison de la fatigue liée aux activités en ligne, des possibilités réduites d'apprentissage par les pairs et de la portée limitée des interactions entre les formateurs et les apprenants. En outre, l'efficacité de l'inclusion des participants moins favorisés s'en est trouvée diminuée, car le soutien que les formateurs pouvaient leur apporter par le biais des interactions en ligne a été limité.

Les partenaires de projet ont élaboré deux séries de recommandations concernant la transférabilité et la poursuite de l'amélioration de la méthodologie, ainsi que la mise en œuvre des activités prévues par la méthodologie.

De par leur conception, les recommandations visent plusieurs parties prenantes :

- les autorités aux niveaux local, régional, national et européen ;
- les prestataires d'éducation dans le domaine de l'éducation formelle et non formelle (principalement) ; et



- les décideurs politiques dans le domaine de la politique en faveur de la jeunesse, du développement des compétences, de la numérisation et de la participation.

Il convient de les [les recommandations] appliquer conjointement avec d'autres livrables et rapports du projet de la Social Hackademy : le guide sur la méthodologie de la Social Hackademy, les plans de cours de formation, le manuel pour les formateurs et le rapport complet sur le pilotage.

Les recommandations suivantes sont basées sur les expériences des partenaires et les enseignements tirés lors du développement et du pilotage de la méthodologie de la Social Hackademy et sur les évaluations approfondies qui ont été fournies par les jeunes, les formateurs et les représentants des organisations de la société civile ayant participé aux activités de pilotage des Social Hackademy Labs et qui ont été présentées dans le rapport complet sur le pilotage.

Recommandations relatives à l'amélioration et à la transférabilité

- La **méthodologie de la Social Hackademy est multidimensionnelle**. Il convient d'encourager la combinaison d'expériences provenant d'horizons multiples et les synergies entre les différentes parties prenantes (prestataires d'éducation et de formation formelles et non formelles, organisations de base et de la société civile, experts, spécialistes et décideurs politiques) afin de couvrir largement tous ses aspects et de réaliser des processus de co-création de haute qualité.
- L'**impact potentiel des résultats de la méthodologie de la Social Hackademy est énorme**, mais sa réalisation dépend grandement de l'engagement des parties prenantes concernées. Un effort systématique et continu est nécessaire pour les tenir informées de l'évolution des activités prévues et de leur possible impact.
- La **co-création (processus central inscrit dans la méthodologie de la Social Hackademy) peut être un facteur de changement** et l'éducation et la formation jouent un rôle clé. Parmi toutes les parties prenantes, les jeunes sont les artisans du changement et doivent donc être les principales cibles des activités de formation. Le projet de la Social Hackademy s'adresse précisément à eux, en offrant un arsenal de possibilités de



formation : cours de formation sur les compétences numériques, Social Hackathon, communauté et plateforme en ligne de hackers.

- **Une communauté bien soutenue est nécessaire pour garantir un impact élevé et une durabilité de résultats à long terme.** L'approche de la Social Hackademy (former les formateurs qui formeront des enseignants/formateurs qui formeront et travailleront avec des jeunes) garantit l'évolutivité de l'impact. Le soutien continu des prestataires d'éducation par le biais de plateformes en ligne entraîne une augmentation du nombre de participants et de la participation. Les formateurs (et les enseignants) formés et les étudiants eux-mêmes agissent comme des agents multiplicateurs.
- **Les activités pratiques débouchant sur des résultats tangibles sont un élément clé des cours de formation sur les compétences numériques.** Cela accroît l'intérêt pour les activités de co-création. Un intérêt et une participation accrues augmentent l'impact et la durabilité. Les cours de formation et les hackathons de la Social Hackademy se concentrent sur les problèmes quotidiens de la société et trouvent des solutions numériques pour les résoudre. Au final, les solutions développées permettent de résoudre des problèmes réels.
- Les processus de co-création ont un **fort potentiel pour avoir un impact positif sur l'inclusion sociale** des jeunes et les motivent à participer activement à la société.
- **Il est essentiel d'identifier les besoins des formateurs et d'y répondre par des activités de formation des formateurs pour réussir la mise en œuvre de la méthodologie.** Les formateurs sont au centre de la méthodologie de la Social Hackademy. Ils ne se contentent pas de renforcer les capacités des jeunes en leur dispensant une formation sur les compétences numériques, ils servent de passerelle entre eux, les organisations de la société civile et les experts participants. Pour qu'ils puissent remplir ce rôle avec succès, ils doivent être dotés de compétences qui les soutiennent, c'est-à-dire qu'un soutien adéquat aux formateurs est la clé d'une mise en œuvre réussie de la formation des formateurs, car les Hackathons rencontrent un franc succès lorsque les animateurs leur apportent un soutien adéquat.
- **Établir des relations avec les organisations de la société civile lors des étapes de planification des activités de la méthodologie de la Social Hackademy.** Les organisations de la société civile font partie des parties prenantes clés dans la préparation et

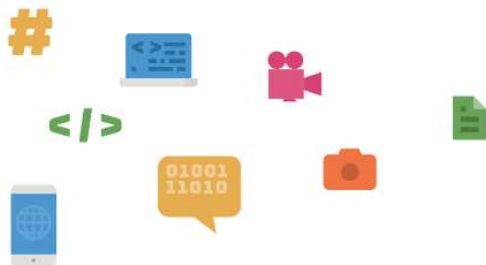


la mise en œuvre des activités de la méthodologie de la Social Hackademy. Créer un moment d'échange guidé et de discussion entre les organisations de la société civile et les formateurs avant le début des activités de la Social Hackademy facilite la compréhension des objectifs, ce qui n'est pas toujours immédiat pour ceux qui sont totalement novices dans le processus de co-création et l'utilisation des technologies numériques dans le secteur social.

- **Inclure et travailler avec les jeunes dans la mise en œuvre des activités de la Social Hackademy le plus tôt possible.** Il est très important de créer un moment d'échange et de discussion avant l'événement afin de donner aux participants des informations sur la complexité du projet et les différents acteurs et de leur faire sentir qu'ils en font partie. Un brainstorming en amont sur la solution entre les membres de l'équipe pourrait faciliter et accélérer le processus pour produire des solutions plus complètes.
- **Soutenir les jeunes moins favorisés pour accroître leur participation dans les activités de la Social Hackademy.** La méthodologie de la Social Hackademy ne prévoit pas de formation spécifique pour les prestataires d'éducation sur l'inclusion sociale des jeunes. De nombreuses ressources et activités de formation sont disponibles pour que les formateurs et les enseignants puissent apporter aux jeunes moins favorisés un soutien adéquat leur permettant de participer pleinement et sur un même pied d'égalité.
- **La méthodologie de la Social Hackademy devrait servir à renforcer la coopération entre l'éducation formelle et non formelle.** Au niveau local, la coopération avec les universités et les établissements d'enseignement et de formation professionnels pourrait être bénéfique pour l'utilisation de certaines parties de la méthodologie ou de la méthodologie dans son intégralité. La méthodologie développée pourrait être adaptée de manière à ce que les étudiants développent des solutions avec les organisations de la société civile dans le cadre de leur travail pratique ou de leur apprentissage par le service/apprentissage communautaire.

Recommandations pour les organisateurs des Social Hackademy Labs

- Les **cours de formation et les Social Hackathons devraient être organisés en face à face** pour garantir leur succès dans n'importe quel contexte éducatif. En effet,



l'apprentissage par les pairs, l'échange d'idées et les retours effectués en face à face ont un fort impact sur la qualité de l'apprentissage, ce qui conduit à de meilleurs résultats.

- La **durée des cours de formation devrait être adaptée** à la courbe d'apprentissage des sujets abordés et il convient de prévoir plus de temps pour les exercices dans les cours de formation que ce qui était initialement prévu. Les étudiants seront ainsi plus efficaces pendant le Hackathon et mieux préparés à gérer des projets plus complexes.
- **Organiser une courte session de production d'une semaine** au cours de laquelle les participants de tous les cours de formation seront divisés en équipe et travailleront sur des tâches définies par le formateur. Ils pourront ainsi apprendre à se connaître, développer des relations et se familiariser avec les compétences, les connaissances et les intérêts des membres de l'équipe. Cela aboutira à de meilleurs résultats pendant le Hackathon.
- **La coopération avec les organisations de la société civile doit être formalisée.** Formaliser la coopération permet d'avoir une vue d'ensemble claire sur les engagements et les attentes envers les organisations de la société civile participantes en termes de tâches et de disponibilité pendant les cours de formation et le Social Hackathon.
- **Explorer les possibilités de collaboration avec un système éducatif formel.** La méthodologie du Social Hackathon peut être facilement intégrée au système éducatif formel sous forme de compétition entre écoles, d'apprentissage communautaire, de bénévolat, mais, si l'on se fie à notre expérience, elle devrait toujours comporter une compétition, car elle accroît l'engagement et la motivation des étudiants, s'inscrit dans un calendrier très précis et permet de mettre en pratique des compétences transversales et sociales utiles et nécessaires. En outre, la réalisation d'un projet à forte composante sociale et civique, ainsi que les projets qui sont ensuite utilisés par des organisations ou le grand public, ont un impact plus fort sur l'engagement futur des étudiants dans la communauté locale.
- Lors de la **transposition de la méthodologie dans votre contexte, il faudra tenir compte d'un certain degré de localisation des cours de formation.** La localisation peut varier en fonction de l'âge du groupe cible ou des outils et experts spécifiques disponibles. L'amélioration des particularités de la méthodologie devrait dépendre des ressources des organisations qui la mettront en œuvre. Le nombre de cours de formation peut varier, offrant plus ou moins de flexibilité pour créer des solutions numériques.





- **Accorder plus de temps et d'espace** aux jeunes participants et aux organisations de la société civile après le Social Hackathon pour qu'ils puissent modifier leurs solutions en fonction des premiers retours du jury et les finaliser après les Social Hackathons. Ces solutions corrigées peuvent également être présentées lors d'une série d'événements publics, durant lesquels les jeunes pourront discuter avec des experts, des militants et des membres de la communauté qui seront les plus impactés par leurs solutions.
- **Le milieu d'où proviennent les jeunes participants doit être bien documenté** afin de tenir compte de leurs attentes, de leurs capacités, de leur formation et de leurs besoins en termes de soutien. Les organisateurs des activités peuvent ainsi concevoir et mettre en œuvre des mesures spécifiques permettant à tous les jeunes participants de s'impliquer de manière égale et utile.
- Une **session de bienvenue devrait être organisée le premier jour du Social Hackathon** pour permettre aux participants de mieux connaître leurs équipes et les défis à relever. Tous les acteurs concernés devraient se réunir dans une même salle et faciliter un dialogue ouvert sur ce qui constitue une solution viable et durable.

