



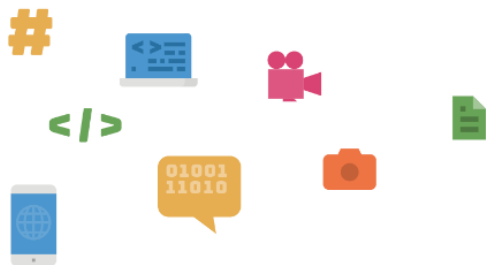
01001  
11010



010  
1010

## RÉSUMÉ DU RAPPORT DE PILOTAGE





# Résumé du rapport de pilotage

## SUR LE PROJET

La phase de pilotage de #hackAD représente l'étape finale d'un projet KA3 Erasmus+ financé en 2019 dans le cadre de l'appel "Inclusion sociale et valeurs communes : la contribution dans le domaine de l'éducation et de la formation".

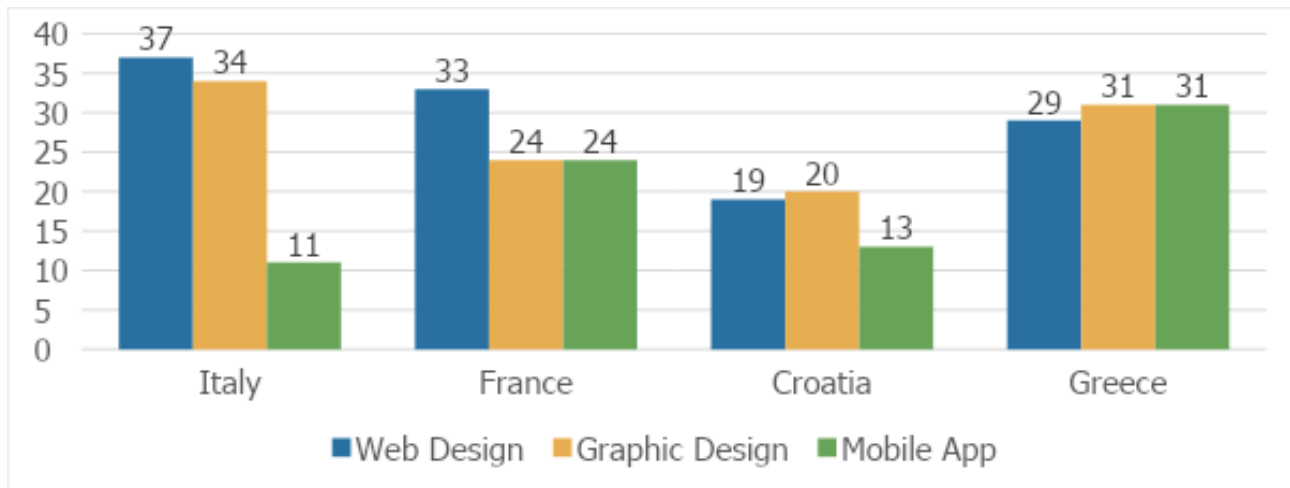
Le projet visait le transfert et la mise à l'échelle d'une bonne pratique, le Social Hackathon Umbria, mis en œuvre par l'un des partenaires depuis 2016, qui favorise le développement des compétences numériques des jeunes et leur implication dans des activités basées sur des projets pour la co-création de solutions numériques aux défis sociétaux.

En particulier, les partenaires de #hackAD ont coopéré à la conception de trois plans de cours sur la conception Web, la conception graphique et visuelle et le développement d'applications mobiles, ainsi que de lignes directrices et de boîtes à outils pour les formateurs qui souhaitent adapter et mettre en œuvre les bonnes pratiques au niveau local.

Tous les formateurs engagés pour réaliser les trois cours ont participé à trois ateliers préparatoires en ligne où ils ont discuté des meilleures stratégies pour atteindre les jeunes défavorisés et les impliquer activement dans les laboratoires de co-création et les hackathons, de la manière d'utiliser la plateforme et la boîte à outils développées par les partenaires du projet et de la manière de planifier et de mettre en œuvre efficacement les formations en assurant la participation active des organisations de la société civile.

Chaque pays a choisi une durée différente pour le cours, en fonction de la suggestion et de la méthodologie de leurs formateurs et de leurs apprenantes cibles. En comptant les trois cours, l'Italie a organisé 68 heures de formation, la Croatie 105, la Grèce 80 et la France 188.





Graphique 1 - N. de participants inscrits à des cours de formation dans les pays partenaires

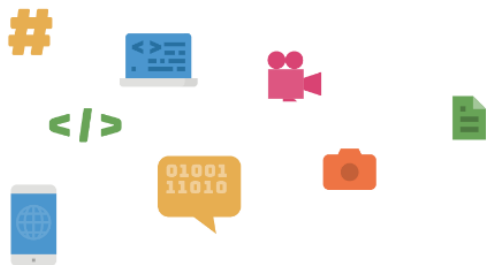
## CIBLER LES JEUNES DÉFAVORISÉS

Les participants ont été sélectionnés grâce à une promotion ciblée menée à différents niveaux. Chaque pays a conçu et lancé une campagne visant à attirer deux cibles différentes : les jeunes apprenants âgés de 16 à 30 ans issus de milieux défavorisés et les OSC désireuses de proposer un défi pour les travaux du projet.

Les participants ont été attirés par le biais des médias sociaux, d'apparitions à la télévision et à la radio, de publications sur le site web et de contacts directs avec des participants potentiels ou des organisations susceptibles de les envoyer. Tous les participants devaient remplir un formulaire de candidature dans lequel ils devaient indiquer le type de désavantage dont ils souffraient, le cas échéant, tel que défini dans la [stratégie d'inclusion et de diversité](#) d'Erasmus+ et du Corps européen de solidarité, et sur cette base, ceux qui étaient défavorisés avaient la priorité sur ceux qui ne l'étaient pas.

Une partie des étudiants ont participé à plus d'un cours, ce qui a favorisé le développement de projets interdisciplinaires. En particulier pour les cours de conception graphique et web, il a été possible d'aligner les travaux de projet et de parvenir à un résultat co-créé. Le caractère transgénérationnel, transsectoriel et multidisciplinaire de ce processus de co-création a un très bon impact sur les jeunes apprenants et les participants adultes des OSC, favorisant une approche plus large et ouverte du monde qui les entoure, la compréhension des processus, la durabilité et l'apprentissage mutuel.





## LE SUCCÈS DES HACKATHONS SOCIAUX

Représentant l'étape finale et la célébration du parcours de formation suivi par les jeunes inscrits aux Social Hackademy Labs, quatre Social Hackathons ont été organisés en Italie, en France, en Croatie et en Grèce entre le 31<sup>st</sup> mai et le 8<sup>th</sup> septembre.

Dans les quatre pays, les partenaires du projet, les organisateurs et les participants ont tous déclaré que le hackathon social ne concernait pas seulement les solutions développées, mais surtout les personnes. La mise en réseau, le fait de se faire des amis partageant les mêmes passions ou des passions différentes, et d'apprendre à tirer le meilleur parti des compétences de chacun, constituent la véritable valeur acquise. Certaines solutions ont été conçues pour être mises à l'échelle ou transférées dans des contextes différents, comme de petites communautés ou organisations similaires à celles pour lesquelles elles ont été créées. D'autres ont été créées spécifiquement pour les besoins des organisations représentées dans les équipes et sont peu susceptibles d'être exploitées par d'autres organisations. Certaines solutions ont été présentées sous la forme d'un projet structuré, comprenant une analyse des besoins et des cibles, un plan financier et de durabilité, une description de l'outil et de ses fonctions. La plupart des équipes ont développé certains des outils numériques inclus dans le projet : la page d'accueil d'une plateforme web, l'identité visuelle du produit, des pages de réseaux sociaux, des prototypes graphiques d'applications mobiles ou de jeux.

La méthodologie de formation de la Social Hackademy et du Social Hackathon a démontré que la promotion de la collaboration, de la co-création et des compétences transversales, en rassemblant des personnes ayant des expertises, des passions et des compétences différentes, peut donner de très bons résultats. En outre, le projet a donné aux jeunes participants et aux représentants d'OSC des outils importants pour leur développement personnel, tant sur le plan professionnel que personnel.

