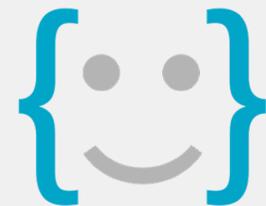


RAPPORT D'ACTIVITÉS 2022



We are Coders



WE ARE CODERS



WE ARE CODERS asbl: Un avenir numérique pour nos jeunes

Il y a quatre ans en réponse à la demande croissante de parents préoccupés par l'éducation numérique de leurs enfants, nous déposons nos statuts pour permettre à notre petit groupe de 6 jeunes geeks de s'agrandir. Loin d'imaginer les proportions qu'allaient prendre nos actions, nous nous sommes lancés avec passion et motivation dans notre nouvelle mission.

La crise du Covid a été l'occasion de déployer des activités en ligne. En 2022, un nouveau cap a été franchi avec le lancement du Creative Digital Youth, un projet pilote de formation en programmation pour les jeunes atteints d'autisme et de déficiences mentales, et une accessibilité pour les jeunes les plus vulnérables au sens large. Ce sont 932 jeunes qui ont ainsi eu accès à nos activités gratuites en 2022, grâce au soutien du Digital Belgium Skills Fund.

Nous poursuivons nos aspirations d'innovation et de développement afin de transmettre au plus grand nombre les compétences et valeurs que nous promouvons, pour permettre à chacun d'acquérir des compétences digitales et bonnes pratiques numériques (accessibles et respectueuses pour tous). Nous espérons contribuer ainsi à faire de nos jeunes d'aujourd'hui, les adultes numériques éclairés et outillés d'un futur déjà présent.



Une solution créative à un problème societal

Le monde évolue à une vitesse fulgurante depuis l'invention du PC et la mise en réseau. Si les communications et certaines tâches, par leur automatisation, s'en trouvent facilitées, certains métiers disparaissent et d'autres font leur apparition, dans toute leur nouvelle complexité. Un point commun ? Quasi tous les métiers du futur, selon les spécialistes, passeront par des compétences digitales. Or, selon une étude de Digital Wallonia, non seulement la Belgique est en retard au niveau de l'enseignement des compétences digitales, mais Bruxelles est encore loin derrière la Flandre et la Wallonie.

L'association we are coders ASBL est née de ce constat. Elle ne prétend pas apporter de solution globale à cet état de fait, mais se propose, dans la mesure de ses ressources, d'offrir des solutions locales créatives, en développant des activités et processus de transmission destinés à former nos jeunes aux enjeux du futur.



MISSION

Les outils numériques font dorénavant partie de notre quotidien, tant au niveau professionnel que personnel et nos enfants en sont imprégnés dès leur plus jeune âge : tablettes, smartphones, laptops, et les jeux qui y foisonnent sont devenus, pour le meilleur et pour le pire, leurs compagnons préférés.

Afin de les aider à s'approprier au mieux les technologies qui les fascinent et de les rendre acteurs de leurs passions, We are Coders ASBL s'est assigné pour mission de leur transmettre, de façon ludique et créative, les fondements de la pensée informatique, par des cours de programmation pour les jeunes, de 8 à 17 ans.





Notre objectif est de donner l'accès à ces compétences au plus grand nombre, et d'apporter ainsi notre contribution pour réduire la fracture numérique et sociale.

Nous participons ainsi à la transmission de compétences essentielles pour le XXI^e siècle.

VALEURS

Notre association se développe sur base de ses valeurs fondamentales :

We are Coders ASBL est née d'une intention d'apporter quelque chose pour les jeunes et avec les jeunes. Aussi, environ un tiers des membres de notre AG avait entre 8 et 13 ans lors de sa constitution.

1. Contribuer à réduire la fracture numérique en enseignant aux jeunes les fondements de la pensée informatique.
2. Soutenir l'intégration pour tous par l'octroi de bourses et de matériel IT.
3. Promouvoir des outils pédagogiques et numériques libres & open source novateurs et performants pour une plus grande accessibilité.
4. Intégrer les principes de la motivation issus des sciences cognitives : par le plaisir, le jeu, et utiliser l'erreur comme outil d'apprentissage et d'expérimentation.
5. Sensibiliser les jeunes aux questions d'éthique et de bonnes pratiques digitales.
6. Adapter notre pédagogie pour renforcer les compétences des « intelligences alternatives ».

Notre équipe est composée de geeks, enseignants, chercheurs, pédagogues, animateurs et gamers, passionnés par les technologies pédagogiques qui se développent à travers le monde.

Nous privilégions celles qui sont accessibles et durables, à l'instar des plateformes éducatives développées par le MIT: Scratch et ApplInventor, ou le moteur de jeu Godot Engine, tous libres et open source.



PASSION

Nous utilisons le jeu vidéo et la création numérique comme leviers d'apprentissage. Ici, il n'y a pas d'erreurs, que des expérimentations, des évaluations et améliorations. Au fil des cours, les élèves sont invités à réfléchir ensemble au développement d'un projet et la compréhension est assimilée à chaque étape.

Un "grand problème" est découpé en petites résolutions par étapes et cette approche est encouragée dans chaque dimension de la vie en classe : "il n'y a pas de problèmes, que des opportunités de trouver des solutions créatives." Les jeunes sont encouragés à adopter une attitude positive face aux situations qu'ils rencontrent dans leurs apprentissages et à penser différemment lorsqu'un blocage se présente.

Une fois les consignes suivies et le jeu développé, ils sont invités à mettre leurs acquis en pratique à travers la customisation de leur projet. L'acquisition de nouvelles compétences se met ainsi au service de leur imaginaire et leur créativité.





• SAVOIR FAIRE •

Apprentissage de la pensée informatique (variables, fonctions, conditions, notions vectorielles, booléens...)
Prise en main de nouveaux environnements et outils. Développement de l'esprit analytique, logique, pratique et orienté solution.

• SAVOIR ETRE •

- Respect du partage de la parole et des idées.
- Respect des consignes pour une meilleure assimilation et plus de liberté dans les recherches personnelles.
- Développement de l'esprit critique et analytique.
- Développement des capacités d'adaptation.
- Sens de la recherche individuelle et du travail collectif.
- Développement de la créativité et des connaissances par le plaisir, l'expérimentation et le jeu.
- Renforcement de l'estime de soi, développement de l'autonomie et respect des différences. Pédagogique & bénéfiques





NOS OBJECTIFS

1. Développer leur **autonomie numérique** en leur transmettant des compétences numériques de base.

a. **Compétences numériques**

Apprentissage du code et de la culture numérique afin de faire des jeunes d'aujourd'hui des citoyens numériques actifs de demain. En faisant basculer les jeunes de la posture passive de consommateurs (de jeux, d'applications...) à créateur actif.

- i. Développement de l'esprit analytique, logique, pratique et orienté solution.
- ii. Apprentissage de la pensée informatique (variables, fonctions, conditions, notions vectorielles, booléens...)
- iii. Acquisition de concepts par le plaisir, l'expérimentation et le jeu.
- iv. Une pédagogie par expérimentation. La curiosité est encouragée, l'erreur fait partie du processus : il n'y a pas d'échec, que des apprentissages.

2. Développer leur **autonomie sociale**.

a. Pour se faire, développement de compétences personnelles, **soft skills**, autonomie, esprit d'entreprise et résolution de problèmes comme source de nouvelles **perspectives et solutions enthousiasmantes**

- i. Nos makers apprennent d'eux-mêmes, **en expérimentant et en créant** des projets.
- ii. Nos makers émettent leurs propres hypothèses, les vérifient et les modifient en expérimentant.
- iii. Ils sont soutenus pour pratiquer **la résilience face aux problématiques rencontrées**.
- iv. Ils sont encouragés à être empathiques face aux élèves qui prennent plus de temps.
- v. Ils apprennent d'emblée l'anglais de programmation.

Leur confiance en eux est renforcée grâce à la résolution de problèmes rencontrés. Nous les accompagnons tout au long de ce process.



3. Développer leur **capacité d'adaptation** dans un environnement constamment changeant.
Creative digital Youth propose deux types d'environnements dans lesquels les jeunes peuvent développer leur capacité d'adaptation:
 - a. Les ateliers STEAM : des projets hebdomadaires chaque fois unique, dans lesquels ils sont invités à plonger et s'approprier.
 - b. Des groupes d'inclusion c'est-à-dire des activités qui accueillent tant adolescents en décrochage scolaire que jeunes avec un trouble de l'autisme. La capacité de rencontre de l'autre, différente de soi, est une capacité clé pour évoluer dans un monde en transformation au sein duquel l'univers personnel de chacun est indéniablement amené à changer. Pour vivre ce changement de manière créative, il est nécessaire de se sentir à l'aise face à la rencontre de l'autre.
 - c. La pédagogie participative et individualisée permet le développement de projet personnalisé mais demande dès lors aussi une adaptation de ses compétences à son projet, mise en application personnelle, demande un investissement personnel et dès lors un positionnement actif et adapté.

4. Participer à la construction de leur **confiance en leur capacités** à développer des projets qui leur tiennent à cœur.
 - a. Au sein des ateliers STEAM, lors des cours et lors des stages.

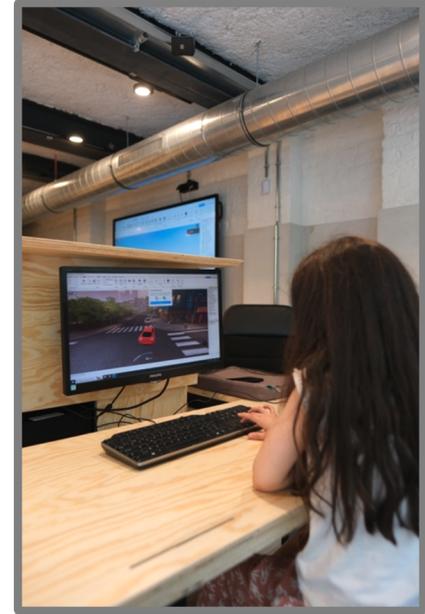
5. Leur donner **accès à des perspectives d'emploi**
 - a. En acquérant des compétences de base, compréhension de la pensée numérique, possibilité de continuer à se former chez Creative Digital Youth ou d'être orienté ailleurs, selon l'âge et les besoins.
 - b. Par une éducation au monde numérique dans lequel ils vivent leur donner une voie d'accès aux métiers de demain.
 - c. Ouvrir leur compréhension du monde qui les entourent en leur permettant de l'imaginer autrement grâce à une éducation au numérique.



6. Cultiver des interactions sociales et un **esprit de coopération**.
7. Favoriser l'insertion sociale et l'**inclusion**.

WE ARE CODERS

- Cours hebdomadaires à l'EPN et en ligne : 60 enfants.
- Stages vacances scolaires : 63 jeunes de 8 à 17 ans.
- Stages Auderghem : 20 jeunes de 12 à 17 ans.
- Ada Club : activités gratuites pour les filles – 20 sessions pour 22 jeunes filles de 8 à 14 ans.
- Ecole Européenne d'Uccle : cours hebdomadaires pour 55 jeunes de 8 à 14 ans.
- Saint-André : cours hebdomadaires pour 8 jeunes de 12 à 16 ans.



#CREATIVE DIGITAL YOUTH





CREATIVE DIGITAL YOUTH

En 2022, nous avons passé un cap important dans l'aspiration de rendre nos activités accessibles aux jeunes les plus vulnérables. Nous avons donc lancé le projet « Creative Digital Youth » afin de proposer des cours, stages et ateliers gratuits de STEAM et découverte en programmation ludique et créative.

Le projet « *Creative Digital Youth* » part d'un besoin sociétal double : renforcer les compétences numériques et favoriser la cohésion sociale auprès d'un public socialement vulnérable, plus exactement, auprès d'enfants issus de milieux précaires, d'adolescents en décrochage scolaire et de jeunes porteurs d'autisme.

Cette double fracture s'est fortement accentuée avec les crises financières successives que nous traversons. De nombreux enfants et jeunes ados sont encore davantage déracinés et isolés. Le repli sur soi est une réaction comportementale observée auprès d'un plus grand nombre, selon nos associations partenaires. Ce repli augmente considérablement la difficulté d'intégration sociale et économique de ces jeunes.

Renforcer la représentation féminine et l'intérêt des jeunes filles dans les STEAM est également l'une de nos priorités, par l'organisation d'activités qui leurs sont réservées et leur offrent un encadrement optimal pour s'épanouir sans biais de genre.

Dès, lors, et dans son ensemble, Creative Digital Youth, par les cours et stages proposés, se voit comme un levier pour que les jeunes générations deviennent les acteurs du monde digital de demain. Grâce à une pédagogie active et collaborative ainsi qu'à un contenu technique et culturel, ils grandiront en autonomie pour continuer à progresser dans le monde numérique, et même, participer à son développement futur.



L'expérience de terrain de We are Coders nous a démontré que les compétences transmises renforcent le sens collaboratif, la confiance en soi face à l'analyse et la résolution des problèmes, la capacité d'adaptation à de nouveaux environnements sociaux et numériques et nourrissent la créativité de chacun.

Nous cherchons à atteindre les publics les moins disposés à ces activités tels que les jeunes filles, avant d'être enfermées dans des biais cognitifs, des jeunes en marge, pour leur donner le plaisir d'apprendre via l'apprentissage de nos contenus pédagogiques qui vont leur permettre d'acquérir des compétences essentielles pour leur avenir.

Des activités récurrentes (cours et stages) menées avec des jeunes artistes, nous ont convaincus de la pertinence de proposer à ces jeunes ce type d'activité, qui correspond très bien à leur façon de réfléchir, et a soulevé beaucoup d'enthousiasme auprès des participants. Enfin, il est démontré que les personnes porteuses d'autisme ont des facultés recherchées sur le marché de l'emploi.

La transmission de compétences numériques et sociales donnant aux enfants et aux jeunes une plus grande capacité d'adaptation dans un environnement constamment changeant est donc prioritaire. L'acquisition de ces compétences leur donneront accès à des perspectives d'emploi et de confiance en leur capacités à développer des projets qui leur tiennent à cœur.

Il est évident pour nous et dans notre volonté de participer à la création d'une société inclusive et meilleure pour tous, que nos publics cibles pourraient, à travers nos formations, trouver un sens de l'autonomie, ainsi qu'un épanouissement social autour d'une activité qualitative commune voire, trouver de futures vocations.



Publics cibles

- **Jeunes avec TSA** : aptitudes et aisance numériques dans la communauté des jeunes avec TSA (Trouble du Spectre de l'Autisme). Leur façon de réfléchir et d'imaginer, leurs spécificités ont attiré tout notre intérêt et nous sommes dès lors convaincus de la capacité de ce type de profil d'apporter ses richesses dans notre société.
- **Jeunes défavorisés** : Creative Digital Youth fait découvrir le code et développe les compétences de base en programmation de nombreux enfants. C'est extrêmement gratifiant de voir leur intérêt s'éveiller dès qu'ils comprennent les possibles que le monde du numérique à leur offrir.
- **Ados en décrochage scolaire** : Les adolescents s'inscrivent plus facilement aux stages qu'au cours hebdomadaire où l'engagement régulier est plus exigeant. Les adolescents ont été moins nombreux à s'inscrire et à continuer. Par contre, ceux qui sont venus, sont restés toute l'année et Creative Digital Youth est devenu pour eux un réel point d'ancrage. Ils sont maintenant actifs et autonomes, voire même très doués.
- **Jeunes filles** : Note projet Ada Club a pour objectif de susciter et renforcer l'intérêt des jeunes filles pour les STEAM par des activités de programmation ludiques et créative dans un espace qui leur est réservé.

Un programme de cours hebdomadaires et d'ateliers est prévu pour chaque public. Les cours pour 8 jeunes avec un trouble du spectre de l'autisme sont encadrés par un professeur, un assistant et un éducateur spécialisé.

Des stages de 5 demi-journées sont proposés. Au fur et à mesure des stages, l'inclusion dans nos groupes augmente, ce qui n'était pas prévu au départ et ce que nous voyons comme une évolution très positive.

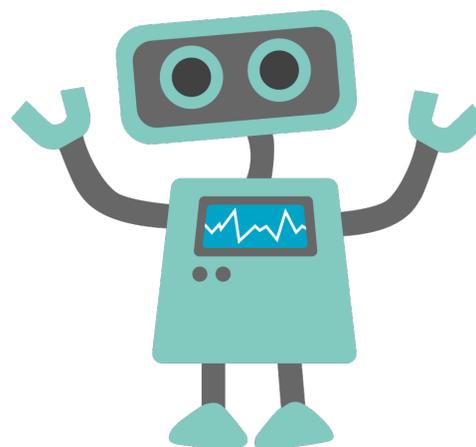
Des ateliers STEAM sont organisés chaque semaine, d'abord deux ateliers par samedi, ensuite un le mercredi et l'autre le samedi, ce pour faciliter l'accès aux différents publics. Chaque semaine, nous proposons un nouveau



projet. Notre objectif est de rendre accessible le code et la programmation, de le vulgariser, d'en montrer le potentiel créatif et de créer un espace d'inclusion, tout en soutenant l'estime de soi des jeunes participants. Les ateliers du mercredi accueillent davantage de groupes d'enfants. Ceux du samedi accueillent adolescents et jeunes avec autisme.

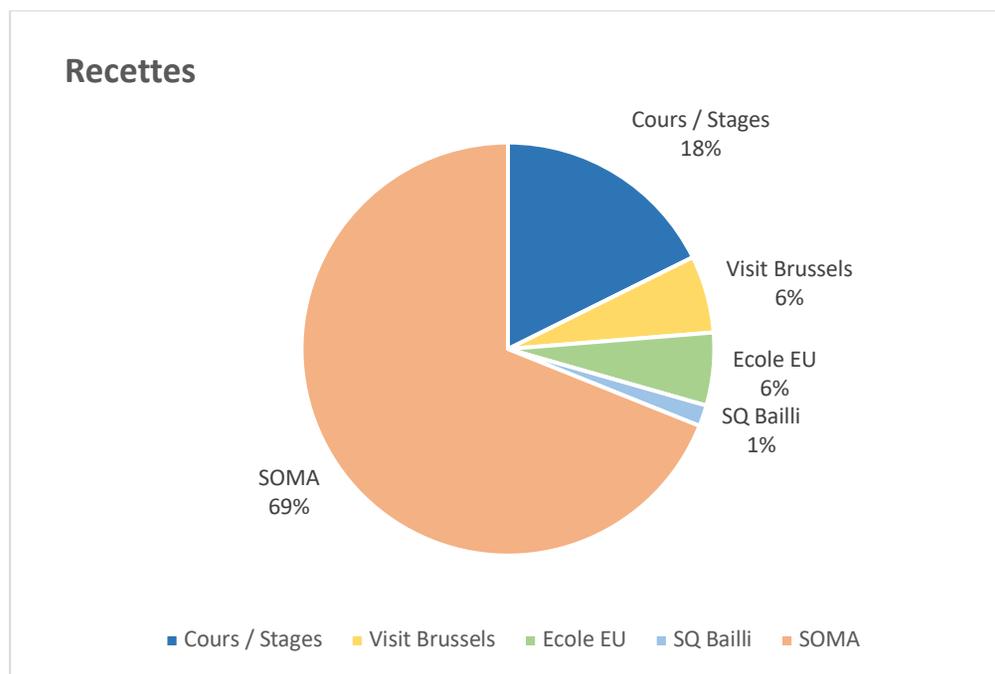
Chaque public a son propre réseau, ses propres besoins, ses propres difficultés et son mode de fonctionnement. Nous pensions au départ faire une seule campagne de communication. Nous avons plutôt dû aller à la rencontre individuelle de chaque association, école, acteur communal, parents

- La communauté associative dans le monde de l'autisme a été extrêmement soutenante.
- La communauté autour des enfants socialement vulnérables a mis du temps à se mettre en place. Nous avons dû ajuster le programme à deux reprises pour trouver une structure qui fonctionne tant pour nous que pour les organismes éducatifs
- Le monde associatif autour de l'adolescence fonctionne encore différemment que les deux autres. Chaque adolescent a un accompagnement individualisé. Chaque assistant social aide le jeune à trouver des activités qui soutiendrait son insertion sociale et scolaire.

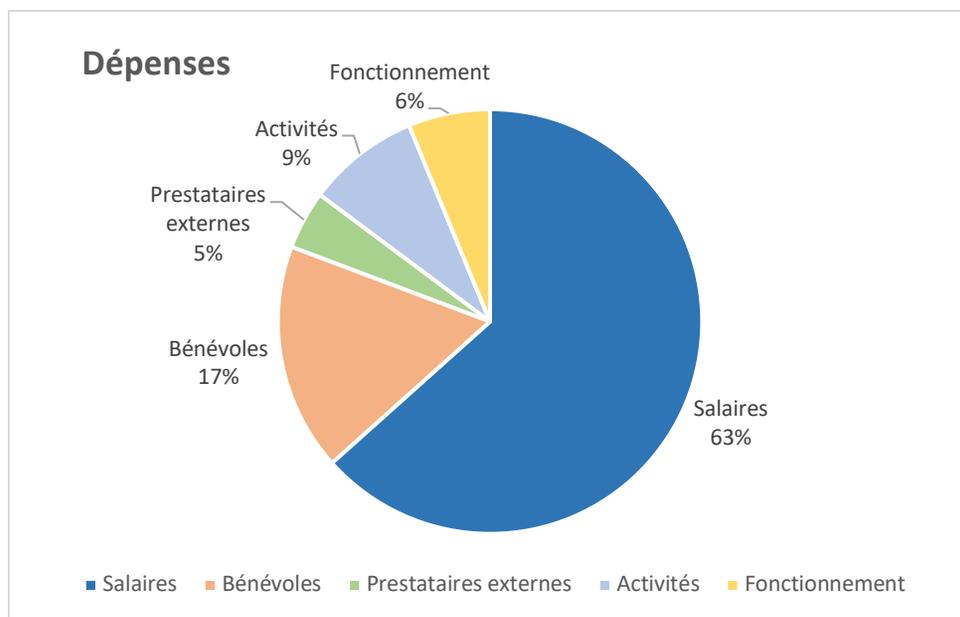


SITUATION FINANCIÈRES 2022

En 2022, les recettes s'établissent à 126.966,12€ et proviennent uniquement des ventes de services. Il s'agit des cours, stages, ateliers et initiations à la programmation informatique donnés par l'asbl.



- Cours / Stages 18% soit 22.434,06€ : Payements des activités donnés par we are coders asbl. Ces activités sont payantes et sont proposées dans les locaux de l'EPN de Watermael-Boitsfort et en ligne.
- Ecole européenne 6% soit 7.234,71€ : Payements de l'école européenne pour les cours donnés au sein de l'école
- SQ Bailli 2% soit 2.100€ : Payements de Siversquare pour les cours donnés dans leur bureau aux enfants des membres.
- SOMA 69% soit 87.514,69€ : Payements de la fondation SOMA pour les cours et stages donnés dans le cadre du projet « Creative Digital Youth ». La fondation SOMA a reçu un subside pour financer les activités afin que ces dernières soient gratuites pour les enfants les plus vulnérables.



En 2022, les dépenses pour un total de 93.267,27€ sont réparties comme suit :

- Salaires 63% soit 58.977,58 € : 2 ETP en moyenne, en ce compris les contrats étudiants
- Bénévoles 17% soit 16.133,25€ :
- Prestataires externes 5% soit 4.148,87€
- Activités 9% soit 7.972,19€ : achat de petit matériel informatique et location de logiciel pour les cours et stages
- Fonctionnement : 6% soit 5.806,65€ : fournitures bureau, téléphone, taxis, frais de représentations, frais administratifs, divers

Le résultat 2022 est en positif de 32.967,97€ dont la majorité a été affecté au financement des dépenses non subsidiées du projet « Creative Digital Youth ».

Les perspectives 2023 sont ambitieuses ; un subside de 276.082,31€ a été demandé suite à l'appel à projet du DBSF (Digital Belgium Funds Skill) pour financer le projet « Creative Digital Youth » et notamment l'augmentation de personnel à 5 ETP (moyenne), la création de matériel pédagogique ainsi que l'organisation d'un Kids Coding Festival.

DETAIL DES ACTIVITES:



1. LES STAGES ET INITIATIONS PENDANT LES CONGÉS SCOLAIRES.

- a. 22 activités étaient planifiées pendant les congés scolaires
 - i. 20 stages répartis entre nos publics cibles
 - ii. 10 après-midis d'initiations de 2h30 chacune pour adolescents fragilisés.
- b. Adaptations
 - i. Vacances de printemps
 1. Les 3 stages planifiés ont été maintenus.
 - a. Un stage pour enfants
 - b. Un stage pour adolescents
 - c. Un stage pour jeunes avec un TSA
 2. Les initiations pour adolescents sont devenues un stage pour adolescents organisé avec une association, Double Sens asbl.
 - ii. Vacances d'été
 1. 13 stages planifiés et 5 initiations pour adolescents.
 - a. 5 stages pour enfants
 - b. 4 stages pour adolescents
 - c. 3 stages pour jeunes avec un TSA
 - d. 5 initiations pour adolescents
 2. Ajustements horaire et publics
 - a. 4 stages pour enfants
 - i. 1 fin juin en matinée pendant la semaine blanche, coordonnée avec l'École Sans Souci d'Ixelles.
 - ii. Du 18 au 22 juillet matin
 - iii. 22 au 26 août matin
 - iv. 22 au 26 août après-midi
 - b. 4 stages pour adolescents



- i. 11 au 15 juillet matin
 - ii. 11 au 15 juillet après-midi
 - iii. 16 au 1 août matin
 - iv. 16 au 19 août après-midi
 - c. 5 stages pour jeunes avec un TSA
 - i. 4 au 8 juillet matin
 - 1. Ce stage a été annulé par manque d'inscriptions.
 - 2. Nous l'avons planifié en 10 initiations pour enfants fragilisés de l'Ecole Le Jardin d'Elise. 1 classe de 3-4 primaire, 2 classes de 5-6 primaires.
 - ii. 4 au 8 juillet après-midi
 - iii. 18 au 22 juillet après-midi
 - iv. 25 au 29 juillet matin
 - v. 25 au 29 juillet après-midi
 - d. Les initiations pour adolescents sont déplacées en septembre et deviennent des initiations pour enfants fragilisés ou pour adolescents fragilisés, organisées en partenariat avec
 - i. La maison des jeunes d'Ixelles, Chaussée de Boondael 94. 3 initiations d'une heure trente chacune pendant le congé d'Automne (24,25, 26 octobre de 16h à 17h30)
 - ii. 4 initiations avec deux classes de 5-6 primaires de l'école Jardin d'Elise à Ixelles les 18 et 25 novembre.
- iii. Vacances d'automne
 - 1. Les 4 stages planifiés ont été maintenus tels que planifiés.
 - a. Les adolescents et les enfants sont venus par le biais de l'accueil temps libre d'Ixelles.



- b. Les jeunes avec un TSA sont soit des jeunes qui viennent déjà depuis avril, par le biais de l'école des 4 vents, soit parce que l'information commence à circuler dans le réseau et nous avons des parents qui nous contactent.

2. LES COURS

a. Cours TSA

- i. Planifiés
 - 1. 2 modules de cours le samedi, l'un de 10h à 11h30, l'autre de 11h30 à 13h.
- ii. Ajustement à partir de septembre.
 - 1. 3 modules de cours le samedi, l'un de 10h à 11h30, l'autre de 11h30 à 13h, le dernier de 14h à 15h30.
 - 2. Un cours pour le niveau intermédiaire, les jeunes qui sont déjà venus d'avril à juin.
 - 3. Deux cours niveaux débutants pour les nouveaux.

b. Cours adolescents

- i. Planifiés
 - 1. Mercredi
 - 2. Vendredi
- ii. Ajustement à partir de septembre.
 - 1. Vendredi
 - 2. Le cours du mercredi pour adolescents est devenu un cours pour jeunes avec un TSA.

c. Cours pour enfants

- i. Initialement nous avons imaginé faire trois groupes d'enfants, le premier d'avril à juin, le second de septembre à octobre, et le troisième de fin octobre à novembre. Les jeunes inscrits



en septembre ont continué jusque fin novembre. Dès lors le taux de participation est moindre, mais l'acquisition des compétences est plus approfondie.

- ii. Planifiés entre avril et juin
 1. Mercredi de 14h à 15h30
 2. Mercredi de 15h30 à 17h
- iii. Ajustements d'avril à juin
 1. Les cours sont devenus des initiations. Cfr dossier intermédiaire de juin.
- iv. Planifiés entre septembre et novembre
 1. Module de 11 cours de 14h à 15h30
 2. Module de 11 cours de 15h30 à 17h
- v. Ajustement de septembre à novembre
 1. Module de 11 Cours de 16h30 à 18h, du 7 septembre au 30 novembre.
 2. Module de 10 cours de 18h à 19h30, du 7 septembre au 23 novembre : Le groupe de ce cours-ci a été mis sur pied en collaboration avec Pénélope Spencer, enseignante à l'école 7 d'Ixelles.



1.1 Les participants

Tableau des participants actifs par tranche d'âge pour l'ensemble du projet Creative Digital Youth 2022:

Groupe cible	Total	Tranche d'âge					Gen re	
		<12	12-18	18-23	23-30	>30	M	F
Migration (réfugiés et nouveaux arrivants) / Squats	13	0	13	0	0	0	6	7
Problèmes sociaux	674	440	234				392	282
Problèmes médicaux / Jeunes avec un TSA.	245	49	196	1	0	0	195	50
Total d'avril à novembre 2022	932	489	443				593	339

1. STAGES D'AVRIL : Chaque stage dure 5 demi-journées de 2h30, soit un total de 12h30 d'atelier. Pendant les stages, les jeunes développent leurs compétences en Scratch et Python.

- a. un stage pour jeune avec un trouble du spectre de l'autisme : 10 inscriptions pour une capacité de 8. Tous venaient de l'école des 4 vents, organisation partenaire dans le dossier.
- b. un stage pour enfants : 9 inscriptions pour une capacité de 16. Tous venaient par le biais de l'asbl TEFO.
- c. deux stages pour adolescents:



i. premier stage: 13 inscriptions pour une capacité de 16, 11 venant par le biais de l'asbl Double Sens, un par le biais de Sairso (service spécialisé du secteur de l'aide à la jeunesse), un par le biais de la Maison de la Jeunesse (maison d'hébergement à court ou long terme).

ii. second stage : 8 inscriptions pour une capacité de 16, 7 par le biais de Odyssée asbl, 1 par le biais du Sairso.

2. COURS POUR JEUNES AVEC TSA - objectif initial et résultat atteint :deux cours d'une heure trente chacun, tous les samedis matins, capacité d'accueil 8 par cours : Les deux cours sont complets.

3. COURS POUR ADOLESCENTS :

i. Un cours d'une heure trente tous les vendredis après l'école, capacité d'accueil : 8 inscrits.

ii. Un cours d'une heure trente tous les mercredis après l'école : 7 inscrits.

4. INITIATIONS STEAM D'AVRIL à FIN JUIN : Par le biais des ateliers d'initiation, nous avons touché 241 jeunes, 60 jeunes avec un trouble du spectre de l'autisme, 120 enfants et 61 adolescents.

5. STEAM DE SEPTEMBRE à NOVEMBRE : 242 participants (132 enfants, 33 adolescents, 77 TSA)

a. 11 ateliers STEAM de 2h le mercredi

i. 12 enfants x 11 ateliers = 132 enfants

b. 11 ateliers STEAM de 2h le samedi

i. 3 adolescents x 11 ateliers = 33 adolescents

ii. 7 jeunes avec un TSA x 11 ateliers = 77 jeunes avec un TSA

6. STAGES d'ÉTÉ : 104 participants (19 TSA, 54 adolescents, 31 enfants)

a. 27 au 30 juin : 15 enfants

b. 4 au 8 juillet matin : annulé

c. 4 au 8 juillet après-midi: 4 jeunes avec un TSA

d. 11 au 15 juillet matin : 5 adolescents

e. 11 au 15 juillet après-midi: 9 adolescents dont 6 venus d'un squat



- f. 18 au 22 juillet matin: 3 jeunes avec un TSA
 - g. 18 au 22 juillet après-midi: 5 enfants et un jeune avec un TSA
 - h. 25 au 29 juillet matin: 14 adolescents
 - i. 25 au 29 juillet après-midi: 7 jeunes avec un TSA + 3 adolescents dont un vivant en squat
 - j. 16 au 19 août matin: 6 enfants
 - k. 16 au 19 août après-midi: 11 adolescents
 - l. 22 au 26 août: 12 adolescents et 2 jeunes avec un TSA
 - m. 22 au 26 août: 5 enfants et 2 jeunes avec un TSA.
7. STAGES d'AUTOMNE : 42 participants (22 enfants, 8 jeunes avec un TSA, 12 adolescents)
- a. 24 au 28 octobre matin: 12 enfants
 - b. 24 au 28 octobre après-midi : 10 enfants
 - c. 31 octobre au 4 novembre matin: 8 jeunes avec un TSA
 - d. 31 octobre au 4 novembre après-midi: 12 adolescents
8. Cours de septembre à novembre
- a. 11 cours pour TSA de 10h à 11h30: groupe de 8 jeunes avec un TSA
 - b. 11 cours pour TSA de 11h30 à 13h : 8 jeunes avec un TSA
 - c. 11 cours pour TSA de 14h à 15h30 : 7 jeunes avec un TSA
 - d. 11 cours pour ados le vendredi de 16h30 à 18h : 5 adolescents
 - e. 11 cours pour enfants le mercredi de 16h à 17h30 : 8 enfants
 - f. 10 cours pour enfants le mercredi de 17h30 à 19h00 : 15 enfants
9. INITIATIONS
- a. 3 initiations en octobre pour adolescents : 12 adolescents x 3 = 36 adolescents
 - b. 10 initiations pour 10 enfants entre septembre et novembre : 100 enfants



NOS PARTENAIRES CDY

- IXELLES - réseau enfants
 - Jessica Declerck -
 - Introduction à la coordination sociale du CPAS d'Ixelles pour 2023
 - Introduction dans le CCA d'Ixelles, et donc auprès de tous les acteurs sociaux.
 - Introduction dans le projet passeport culture. Ce projet vise à développer un agenda d'activités culturelles pour les enfants du fondamental restant à l'école le mercredi après-midi.
 - Lena Dado et Anne-Marie Martinez
 - Coordination des plaines de vacances à Ixelles.
 - Sophie Schmitt
 - Information auprès des écoles fondamentales d'Ixelles
 - Nous a permis de participer à la journée des enseignants en mai 2022
 - L'info XL
 - Lena Dado, coordinatrice des plaines de vacances, nous a mis en contact avec la direction de l'info Ixelles, afin d'obtenir un article complet.
 - La journaliste venue nous interviewer a écrit un article magnifique. Depuis sa parution en novembre 2022, nous avons beaucoup d'inscriptions.
 - TEFO asbl
 - Asbl collaboratrice dès la conception du dossier de demande de subside.
 - Asbl de soutien scolaire aux enfants en précarité. Ils viennent aux ateliers STEAM.
 - GAMP - réseau jeunes avec un trouble du spectre de l'autisme
 - Cinzia Agoni
 - Directrice d'Inforautisme



- Partenaire du Creative Digital Youth depuis le début.
- A pris la décision de nous offrir une formation avec Sophie Carlier,
- Elle a pris la décision de nous offrir la création d'une vidéo témoignage et publicitaire.
- Elle nous aide à améliorer le projet au quotidien.
- Thibauld Menke
 - Responsable communication chez GAMP
 - Il a divulgué les informations de nos activités dans leur newsletter tout au long de l'année.
 - Création de la vidéo témoignage des activités pour artistes.
- ECOLE DES 4 VENTS - réseau jeunes avec un trouble du spectre de l'autisme
 - Kathleen Kleinerman, directrice de l'école avec qui WAC avait déjà été en contact.
 - Premiers élèves inscrits au Creative Digital Youth viennent de cette école.
 - Contact avec l'asbl EOLE, avec qui nous avons fait une initiation et commencement de cours en janvier 2023.
- SUSIA Fondation - réseau jeunes avec un trouble du spectre de l'autisme
 - Monique Vassart, psychologue pour jeunes avec un TSA
 - Venue en observation et puis partage de l'information dans tout son réseau.
 - Les psychologues prennent contact régulièrement pour l'inscription d'un jeune avec un TSA.
- La ligue des familles - réseau jeunes avec un trouble du spectre de l'autisme
 - Article dans le ligueur
 - Partage sur les réseaux sociaux



We are Coders asbl

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Serge Rodrigues, Président
Baptiste DeBemels, Trésorier

EQUIPE

Nathalie KUBORN, Directrice
Gaetan ANGHEBEN, Chargé pédagogique
Sandy JAMES, Web & Communication
Tommaso SIMONINI, Animateur
Gabriel CHARIB, animateur
Benjamin PERRAUDIN, animateur
Samuel IRADUKUNDA, animateur
Anita SHARMA, animatrice
Marianne CETKOVIC, animatrice Ada Club
Nicolas DIMITRIADIAS, Animateur
Aurélio SIDERIS, Animateur
Sacha LE GRELLE, Assistant cours
Cyril D'AOUST, Assistant cours
Alexandre TAILLET, Assistant cours
Fabienne DEMARTEAU, assistante spécialisée TSA



Retrouvez la video du GAMP au sujet du Creative Digital Youth:
https://www.youtube.com/watch?v=jeded-6p7g8&ab_channel=LeGAMP

13, rue des Funkias – 1170 Bruxelles
www.wearecoders.org
www.creativedigitalyouth.be