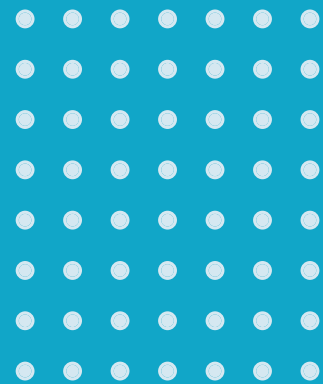
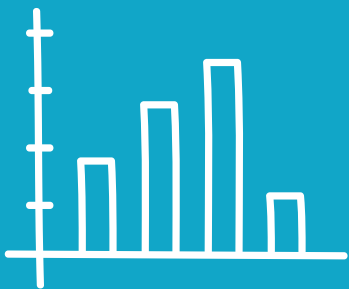


RAPPORT d'activité



2023

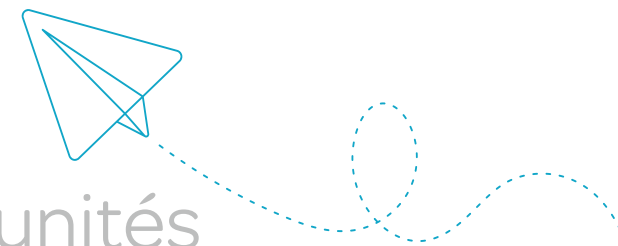


WE ARE CODERS
KIDS' LAB



EDITO :

Le “digital”, un monde d’opportunités et de risques pour nos jeunes



Inéluctablement, le digital accroît sa place et son influence dans nos vies. Il nous offre une large palette d’opportunités et d’outils, accompagnée d’autant de risques, au gré de nos aspirations, besoins, connaissances et usages.

Le plus grand de ces risques est sans doute d’être exclu de ce monde, comme le confirme le dernier baromètre 2022 de l’inclusion numérique de la Fondation Roi Baudouin : “tout le monde ne surfe pas avec la même aisance sur la vague numérique”. Dans ses conclusions, l’organisme estime la situation préoccupante et appelle à des solutions

Le risque n’épargne pas les enfants et les adolescents. Selon ce baromètre, ils sont 1 sur 3 à être considérés comme “vulnérables” en cette matière, par manque de compétences. L’écart se creuse d’autant plus que les revenus sont faibles : entre 2019 et 2021, la proportion de personnes avec des faibles revenus en situation de vulnérabilité numérique atteint 63%.

Le pourcentage de ménages sans connexion internet à domicile stagne autour de 18% pour le quintile le plus faible. Et le baromètre de conclure : “ce sont surtout les évolutions qui sont marquantes : les pourcentages de personnes avec des faibles compétences



CONTEXTE

de base

Le digital bouleverse les professions.

Alors que les communications et certaines tâches, par leur numérisation, s'en trouvent facilitées, les métiers sont transformés. Certains disparaissent et d'autres font leur apparition, dans toute leur nouvelle complexité.

Un point commun ? Selon les spécialistes, quasi tous les métiers du futur requièrent 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 en plus loin derrière la Flandre et la Wallonie.

Ailleurs dans le monde, l'Asie avance, les États-Unis aussi, le reste de l'Europe prend le pas (surtout à l'est) et la Belgique accuse son retard, entravée notamment par ses lourdeurs institutionnelles.

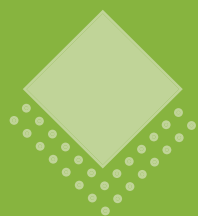
Le sujet touche aussi les jeunes en situation de handicap, notamment lié au trouble du spectre de l'autisme (TSA). Voyez notre « coup de projecteur 2023 ».

Aider nos jeunes à prendre leur avenir en main, par le numérique et au-delà.

Si les outils numériques ont envahi notre quotidien professionnel et personnel, nos enfants en sont imprégnés dès leur plus jeune âge. Tablettes, smartphones, laptops, et jeux qui y foisonnent sont devenus, pour le meilleur et pour le pire, leurs compagnons préférés.

Pour les aider à s'approprier au mieux les technologies qui les fascinent et les rendre acteurs plutôt que victimes 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.

Nous visons à offrir au plus grand nombre l'accès à ces compétences, contribuant ainsi à réduire la fracture numérique. Mais il s'agit pour nous aussi de leur apprendre à aborder les difficultés de la vie dans un esprit proactif de "chercheurs de solution". Nous participons ainsi à la transmission de compétences essentielles pour le XXI^e siècle.





VALEURS

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. Chaque voix de nos membres effectifs comptant pour un.

Notre association se développe sur base de ses valeurs fondamentales :



Sensibiliser les jeunes aux questions d'éthique et de bonnes pratiques digitales.



Promouvoir des outils pédagogiques et numériques libres & open source novateurs et performants pour une plus grande accessibilité.



Contribuer à réduire la fracture numérique en enseignant aux jeunes les fondements de la pensée informatique.



Soutenir l'intégration pour tous par l'octroi de bourses et de matériel IT.

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.



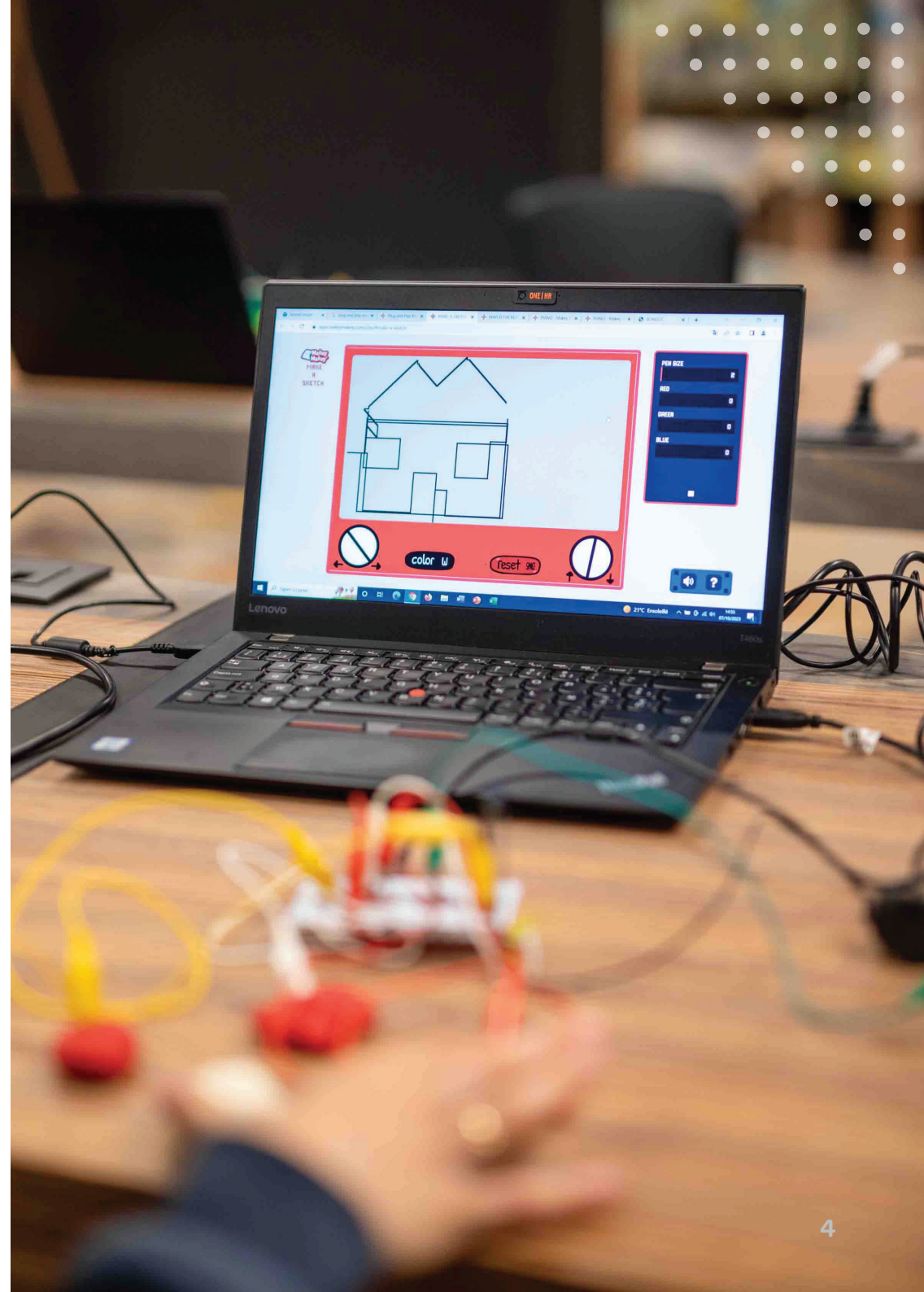
MISSION

Cultiver l'ouverture d'esprit, la confiance, la créativité et la proactivité par l'apprentissage numérique.

L'apprentissage de la programmation favorise le développement des jeunes, car il les prépare à résoudre des problèmes complexes, renforce la pensée logique et favorise la créativité.

Au-delà des compétences purement techniques, la programmation cultive la pensée critique et la collaboration, capacités chaque jour plus essentielles dans la majorité des domaines professionnels.

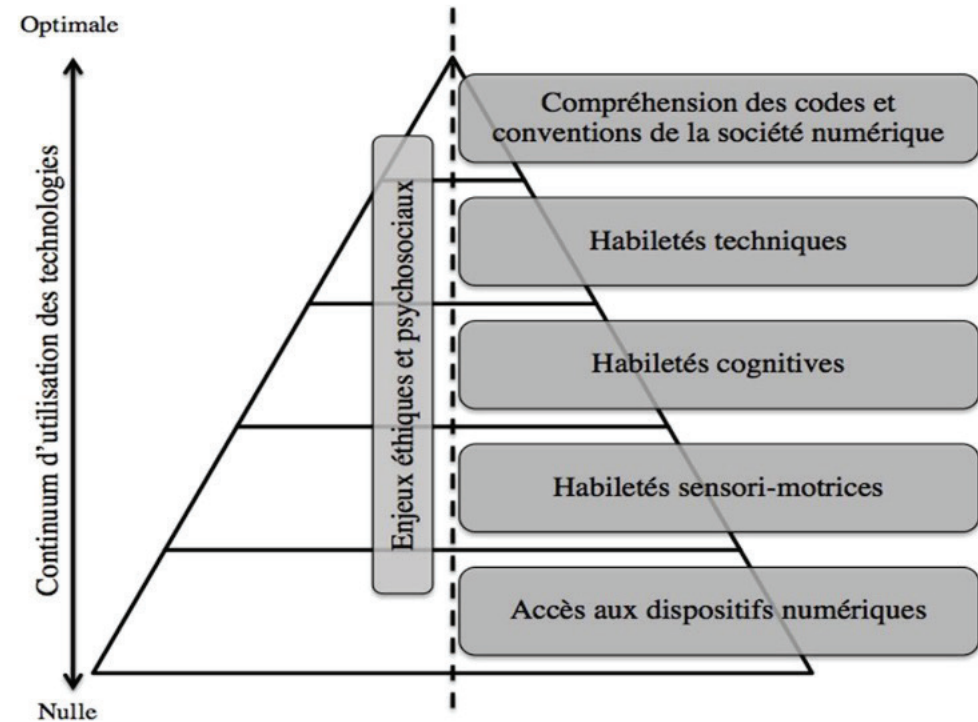
Elle enrichit l'alphabétisation numérique, facilitant la compréhension du monde technologique et renforçant les compétences en communication.



Modèle d'inclusion

Dans un monde en constante évolution, elle offre adaptabilité, autonomie et accès à un rôle plus actif dans les débats sociaux.

Elle transcende les disciplines, montrant son caractère universel et sa valeur dans divers contextes. Insister sur son enseignement n'est pas seulement un investissement pour l'avenir professionnel, mais aussi une reconnaissance de son rôle fondamental dans notre ère numérique.





PASSION

A travers notre mission, nous aspirons à contribuer à l'avènement d'un monde où chacun-e puisse accéder à ce que le digital offre de meilleur ; et apporter sa contribution singulière, grâce à un seuil minimal ou optimal de connaissances numériques, une sensibilisation intelligente et le développement d'un état d'esprit d'apprentissage, de quête de solutions, et de proactivité.

Le développement personnel, les bonnes pratiques et le numérique responsable et éthique sont au cœur de nos valeurs.

Notre approche inclusive met en avant la richesse des différences, l'esprit de coopération, le partage des compétences, la créativité nécessaire à l'innovation, et la bienveillance.





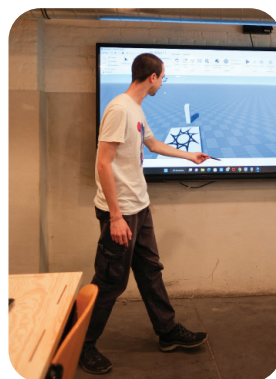
NOTRE ÉQUIPE

QUI SOMMES-NOUS ?

Notre équipe, composée de 6 salariés, d'étudiants et de bénévoles, incarne la diversité sociale chère à nos valeurs. Nous encourageons la transmission des savoirs en formant des jeunes adultes dans les filières informatiques et arts numériques.

Ils deviennent à leur tour des formateurs pour les plus jeunes, offrant non seulement des modèles inspirants, témoignages de la valeur ajoutée de la formation, mais aussi une compréhension contemporaine des enjeux numériques.

Cette approche de mentorat intergénérationnel présente des avantages multiples. Les formateurs bénéficient d'un renforcement de leurs compétences en enseignant, tout en développant confiance en soi, compétences relationnelles et leadership.



Sur le plan communautaire, elle encourage une culture d'apprentissage collaboratif, stimulant l'innovation et la créativité collective en dehors des structures traditionnelles.

De plus, cette initiative crée un effet multiplicateur en propageant l'éducation numérique de manière efficiente. Les formés deviennent des enseignants à leur tour, amplifiant l'impact éducatif dans des communautés où les ressources éducatives sont limitées.

Cela s'avère crucial là où les systèmes scolaires sont débordés.

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Serge Rodrigues, Président
Baptiste De Bemels, Trésorier

ÉQUIPE

Nathalie KUBORN, Directrice
Aurore DEWEERT, Comptabilité & recherche subsides
Sandy JAMES, Web & Communication
Gaetan ANGHEBEN, Chargé pédagogique
Tommaso SIMONINI, Animateur
Aurélio SIDERIS, Animateur



STUDENTS & BENEVOLES

Louba KUBORN, Assistante et Animatrice
Benjamin PERRAUDIN, Animateur
Sacha LE GRELLE, Assistant cours
Cyril D'AOUST, Assistant Administratif
Esteban VAN AUDENAERDE
Alexandre TAILLET, Assistant cours
Samuel IRADUKUNDA, Animateur
Anita SHARMA, Animatrice
Nicolas DIMITRIADIS, Animateur
Fabienne DEMARTEAU, Assistante spécialisée TSA

APPROCHE

pédagogique
& bénéfiques

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

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.
- Éthique professionnelle : Le respect des normes éthiques et professionnelles, ainsi que l'intégrité dans toutes les interactions professionnelles.

Savoir-être

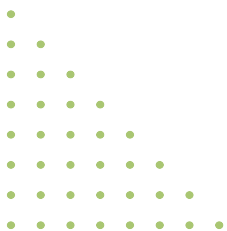
- Valorisation de l'échange équitable d'opinions et d'idées.
- Suivi les directives tout en favorisant une plus grande autonomie dans les recherches personnelles, nous favorisons une meilleure compréhension et une plus grande liberté intellectuelle.
- Renforcement de la faculté à s'ajuster et à s'adapter.
- Sens de la recherche individuelle et du travail collectif.
- Développement de la créativité et des connaissances par le plaisir, l'expérimentation et le jeu.

NOS PROGRAMMES PÉDAGOGIQUES

Tous nos programmes sont modulables, évolutifs, et adaptés à l'âge, au niveau de l'enfant, ses capacités, mais aussi ses intérêts. L'accent est mis sur la créativité et sur l'appropriation de compétences dans le but de les mettre au service de ses idées personnelles. L'apprentissage se fait de façon ludique et pratique, par la réalisation de différents projets, que ce soit la création d'un jeu vidéo, d'une application spécifique ou d'un projet d'art numérique.

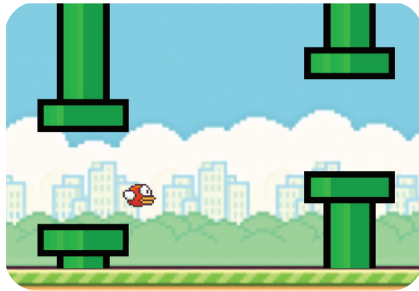
Nous avons à coeur de les plonger dans différents environnements (Scratch, Mu Editor, Trinket, micro:python, micro:bit, ApplInventor, Godot Engine, Pygame Zero, Arcade Games, Arduino,...) afin de leur faire appliquer les concepts vus de façon pratique et de les adapter en fonction de l'environnement et du projet proposé.

Cette diversité dans notre approche est le fruit d'une recherche collective permanente depuis 5 ans de supports et environnements pédagogiques qualitatifs



THÉMATIQUES

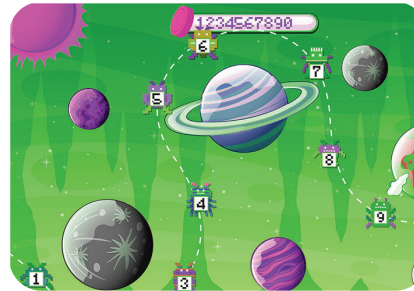
{ Gaming }



{ 8>12 ans }

Scratch

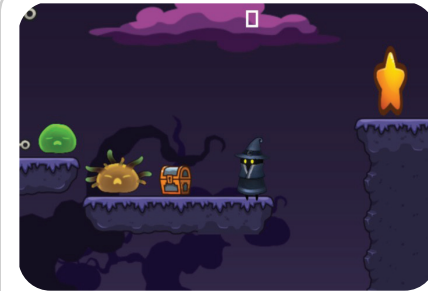
Recrée et customise des grands classiques Arcade Game grâce à la programmation en bloc et le programme Scratch.



{ 12+ ans }

Python

Grâce à Pygame, tu vas pouvoir développer tes compétences en créant tes propres jeux en python et découvrir la programmation.

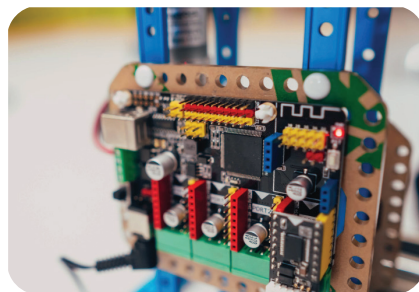


{ 12+ ans }

Godot

Godot Engine, moteur de jeux professionnel et puissant, propulse vos créations en 2D et 3D.

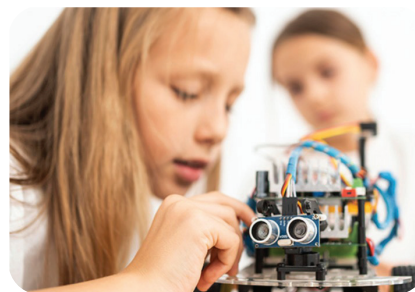
{ Robotique/Electro }



{ 8>12 ans }

Électronique

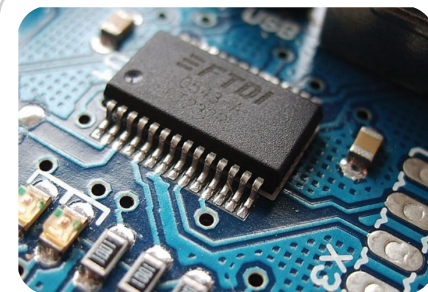
Explore les mystères des circuits, apprends les bases électroniques et vives une aventure technologique captivante.



{ 12+ ans }

Micro:bit & Maqueen

Apprends à développer des projets micro:bit et utiliser ses capteurs, et aussi les concepts de base en robotique grâce au petit robot micro:MaQueen.



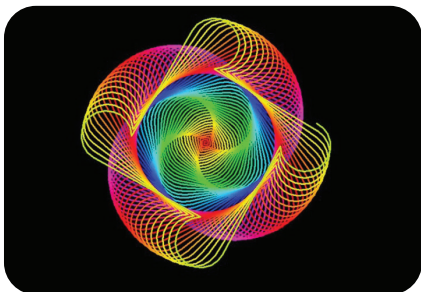
{ 12+ ans }

Arduino

Explore la création de ton premier circuit avec Arduino, une carte programmable offrant une introduction captivante à l'électronique.



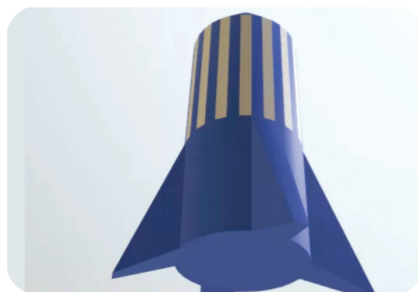
{ Arts Numériques }



{ 12+ ans }

Python Graphique

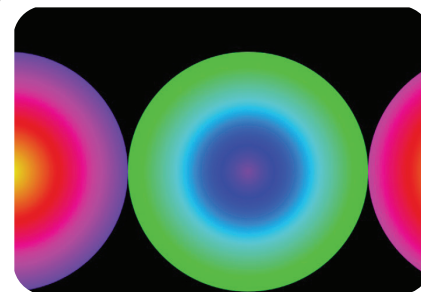
Découvre les fondamentaux de la programmation en Python grâce au module graphique Turtle. Plonge dans un langage puissant, ouvrant des possibilités infinies !



{ 12+ ans }

Blender

Blender est un logiciel incroyable qui te permet de créer des animations, des modèles 3D et des jeux vidéo. Tu peux donner vie à tes idées en utilisant une interface intuitive.



{ 12+ ans }

Processing

Processing est un environnement de développement créatif qui utilise le langage de programmation Java pour créer des œuvres d'art visuelles, des animations et des

{ Web & Applications }



{ 12+ ans }

Web + Intro Javascript

JavaScript est un langage de programmation utilisé sur le web pour rendre les sites interactifs. Prépare-toi à créer des sites web incroyables et à explorer le monde



{ 12+ ans }

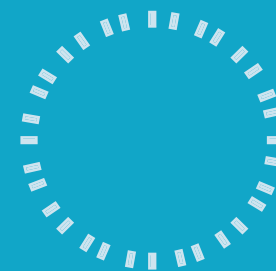
Applications Mobiles

Amuse-toi et crée des applications mobiles et graphiques avec ApplInventor, Guizero et Tkinter. Explore ton potentiel créatif maintenant en découvrant le

LES ENJEUX DE L'INCLUSION

Nous l'avons vu, la fracture numérique, marquée par des disparités dans l'accès aux technologies et dans leur maîtrise, crée des inégalités profondes dans les domaines éducatif, professionnel, social et de la santé. Elle aggrave les déficits de chances, restreint les opportunités professionnelles, augmente l'isolement social, et entrave l'accès aux services numériques essentiels.

Dans les familles touchées, les enfants ont moins d'opportunités d'acquérir les compétences numériques nécessaires, perpétuant ainsi le cycle de pauvreté et d'exclusion. En outre, ce handicap numérique entrave la capacité à exploiter pleinement le potentiel des TIC pour le développement durable, empêchant certains segments de la population de bénéficier des apports des solutions technologiques aux défis globaux. Face à cet enjeu, des efforts gouvernementaux et internationaux sont déployés pour améliorer l'accès aux TIC, promouvoir l'éducation numérique et soutenir l'inclusion numérique dans le cadre des programmes de développement. Mais la fracture demeure.



We are Coders ASBL s'engage activement à combler celle-ci. Notre projet "Creative Digital Youth", financé par le Digital Belgium Skills Fund, promeut l'inclusion numérique des jeunes vulnérables, notamment ceux en situation d'isolement ou de handicap. L'association soutient également les jeunes avec Trouble du Spectre de l'Autisme, reconnaissant leur potentiel en compétences numériques.

« Coup de projecteur 2023 » : La jeunesse avec troubles du spectre de l'autisme (TSA) face au numérique.

La lutte contre la fracture numérique n'est pas uniquement technologique, mais aussi sociale et économique. Elle contribue à l'acquisition d'un état d'esprit proactif et responsable, orienté vers la recherche de solution plutôt que la passivité, le reproche ou la plainte. We are Coders ASBL contribue à ce progrès en fournissant des opportunités éducatives pour tous. Notre ambition : offrir un avenir aux jeunes, par le numérique et au-delà.

Les personnes qui présentent un trouble du spectre de l'autisme (TSA) doivent interagir avec un environnement numérique commun à l'ensemble des citoyens, mais qui leur est moins accessible, ce qui leur cause un préjudice.





Comme le mentionnent certains chercheurs, de manière générale, les technologies numériques ont le potentiel d'augmenter le pouvoir d'agir des personnes et favorisent une participation sociale égalitaire.

On entend par là la pleine réalisation des habitudes de vie qui comprend les activités courantes (communication, déplacement, habitation, nutrition, condition corporelle, soins personnels) et les rôles sociaux (relations interpersonnelles, responsabilités, vie communautaire, éducation, loisir, travail ...). En synthèse, les technologies contribuent à l'augmentation du niveau d'autonomie de la personne, dans la réalisation d'activités quotidiennes.

Hélas, on observe qu'une majorité des personnes présentant un TSA n'est pas en mesure de bénéficier de manière optimale de la société du numérique et de l'information. L'accès et l'apprentissage sont généralement inadaptés à leurs besoins spécifiques. Cette situation réfère ici aussi à l'exclusion numérique.

Si c'est bien sûr dommageable en premier lieu pour les personnes exclues, ce l'est aussi pour notre société en général. En effet, outre les enjeux éthiques et les problèmes liés à la fracture numérique que cela pose, c'est aussi la perte des précieux atouts que pourraient apporter nombre de ces personnes, souvent dotées de capacités intellectuelles hors du commun.





Or, les NTIC peuvent être intéressantes à plus d'un titre pour les personnes avec autisme. Les supports tels que l'ordinateur, la tablette ou le smartphone sont très attractifs et favorisent la concentration des personnes avec autisme. Leur prévisibilité et l'utilisation du visuel conviennent bien aux enfants, adolescents et adultes présentant un TSA.

Les applications ou les logiciels installés facilitent les apprentissages dans divers domaines comme la lecture ou les mathématiques, mais aussi l'attention visuelle, la reconnaissance des émotions, la socialisation...

Et, certains profils atteints de TSA intéressent beaucoup les entreprises high-tech : mémoire d'éléphant, capacité de concentration et de conceptualisation élevée... Ils détectent par exemple facilement les erreurs dans les lignes de code.

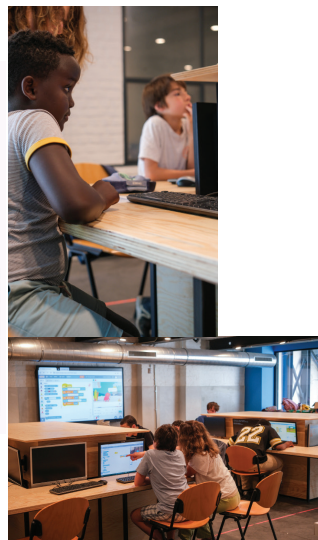
"Ceux qui aiment classer ou ordonner font du reporting, les amoureux des maths bossent dans la data, les fans de nouvelles technologies deviennent programmeurs... le secteur high tech propose un vaste éventail de métiers susceptibles d'intéresser les autistes". Ils peuvent garder une attention soutenue très élevée et peuvent rester concentrés très longtemps sur une même tâche. Ce sont des caractéristiques qui peuvent être intéressantes pour l'entreprise."



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.

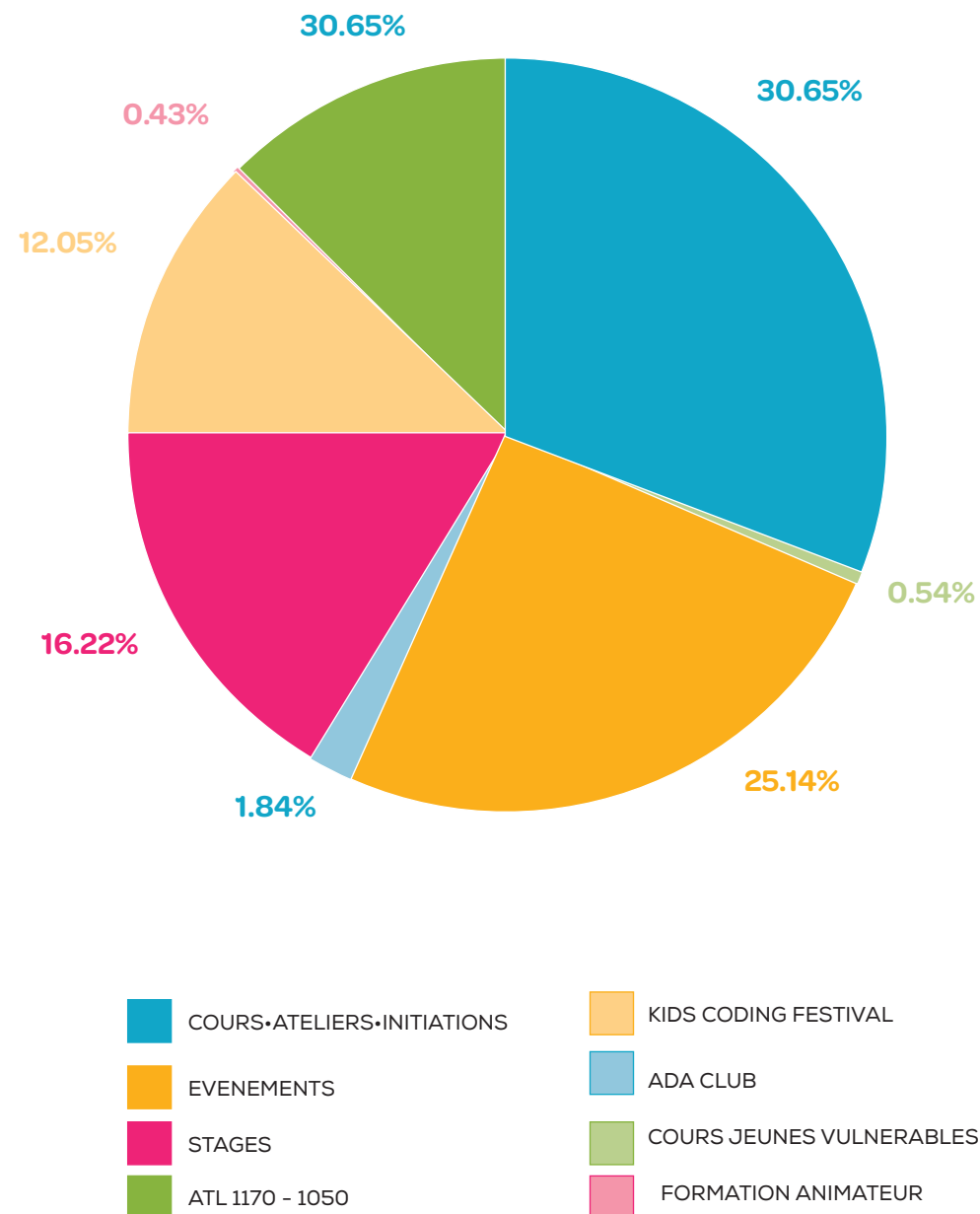


AVEC LE SOUTIEN DU DIGITAL
BELGIUM SKILLS FUND



ACTIVITÉS

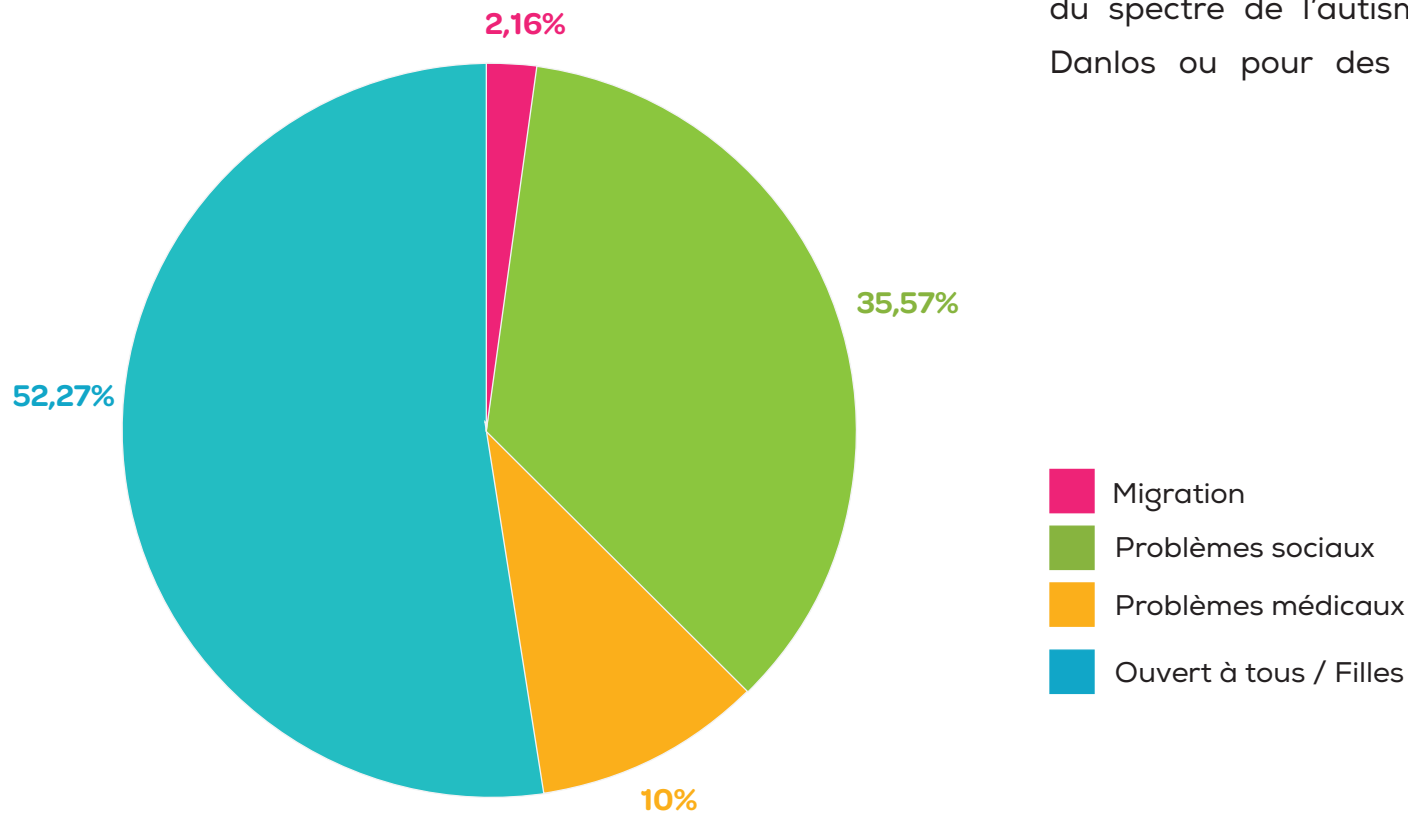
En 2023, 467 activités pour un total de 1.257 heures, ont été proposées, que ce soit des initiations d'1h, des cours évolutifs d'1h30, des stages de 5 demi-journées durant les vacances scolaires ou encore des formations d'une trentaine d'heures.





PUBLIC CIBLE

En 2023, 1850 enfants, adolescents et jeunes ont participé à l'une des activités proposées dans le cadre du projet « Creative Digital Youth ». Nombre d'entre eux sont en situation de vulnérabilité, que ce soit pour des raisons médicales tel que les troubles du spectre de l'autisme et le syndrome d'Ehlers Danlos ou pour des raisons socio-économiques.



ADA CLUB

L'Ada Club offre des cours gratuits en STEAM exclusivement aux filles de 8 à 17 ans pour encourager leur participation dans un domaine traditionnellement masculin. Avec des cours en ligne hebdomadaires via Zoom et des séances mensuelles en présentiel chez SilverSquare, C'est avec nos animatrices, que nos 34 apprenties ont pu découvrir la programmation de ce club qui vise à rendre la programmation accessible et à inspirer une nouvelle génération de femmes dans les STEAM.



"Les filles sont en représentation minoritaire dans les cours de programmation, or elles sont autant capables d'en faire que les garçons. Souvent ceci est dû à des stéréotypes qui disent que ce n'est pas fait pour elles. Voici mon message pour toutes les filles du monde qui n'osent pas commencer les cours à cause de ça: N'ayez pas peur! Allez y et montrez à tout le monde qu'ils avaient tort en disant que vous n'en étiez pas capable !"

Fanni, 16 ans
Ambassadrice de l'Ada



KIDS CODING FESTIVAL



Le Kids Coding Festival, tenu chez SilverSquare Bailli à Bruxelles, a été un franc succès, rassemblant 223 enfants âgés de 8 à 18 ans sur deux jours d'activités ludiques et éducatives autour du codage.

Avec l'appui de 30 animateurs et le soutien de partenaires tels que SilverSquare, CAP 48, et le DBSF, l'événement a offert une immersion dans le monde numérique. Sans accroc logistique, grâce à une organisation fluide et un accueil chaleureux. Le festival a atteint son objectif d'initiation à la programmation, marqué par l'enthousiasme unanime des enfants et des parents.

La promotion via radio, réseaux sociaux, et dans des maisons de jeunes a assuré une large visibilité. Fort de ce succès, nous envisageons de rendre le festival un rendez-vous annuel, anticipant déjà la prochaine édition avec des améliorations mineures et une expérience encore enrichie pour les jeunes participants.

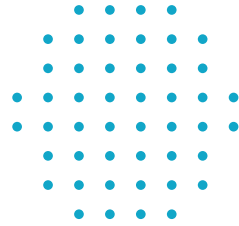


ACTIVITÉS DU KIDS CODING FESTIVAL

- ★ Atelier Arduino : Introduction à la programmation d'une LED
- ★ Atelier Arduino : Contrôle d'une LED avec un bouton-poussoir
- ★ Atelier Arduino : Contrôler la luminosité d'une LED avec un potentiomètre
- ★ Atelier Microbit : Clique Vite
- ★ Atelier Microbit : Pierre, Feuille, Ciseau
- ★ Atelier Python Turtle Bahaüs
- ★ Atelier Python Turtle Carré
- ★ Atelier Python Turtle Spirale
- ★ Atelier Scratch graphique spirale



BLUEMIND



BlueMind est un projet de formation en ligne conçu spécifiquement pour les adolescents et les adultes âgés de 16 à 30 ans. Cette formation est destinée à ceux qui ont connu des difficultés dans le système éducatif traditionnel, ou ayant un trouble du spectre de l'autisme.



La formation en ligne de deux mois en programmation Python a réussi à attirer et à sélectionner 10 candidats issus de divers horizons, des personnes en décrochage scolaire et des individus avec TSA, grâce à une campagne de promotion ciblée dans les centres spécialisés et les maisons de jeunes. Après une procédure de pré-inscription et de sélection rigoureuse, basée sur la motivation des candidats, la formation a démarré avec une session d'orientation en ligne. Grâce à des séances régulières de questions-réponses et des discussions en ligne, l'objectif était de fournir aux participants une solide base en Python, facilitant ainsi leur progression dans le domaine de la programmation.

ÉVÉNEMENTS



PRINTEMPS NUMERIQUE • MARS •

Au Printemps Numérique, Creative Digital Youth a tenté de rapprocher technologie et éducation pour éclairer les

**PRINTEMPS
NUMÉRIQUE**

MADE IN ASIA • MARS & SEPT •

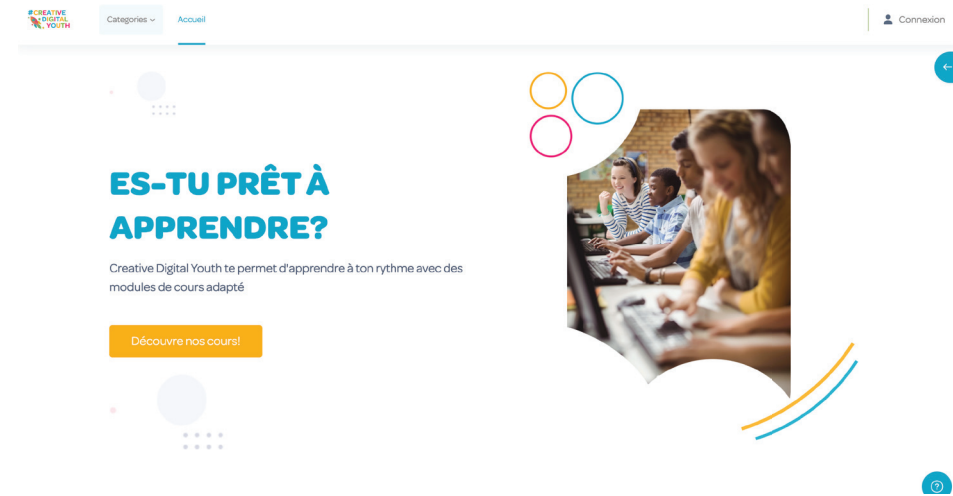
À la Made In Asia, l'équipe de Creative Digital Youth a célébré la fusion de la culture pop asiatique avec notre passion pour l'éducation du numérique, inspirant ainsi la prochaine génération.

**MADE
IN ASIA**

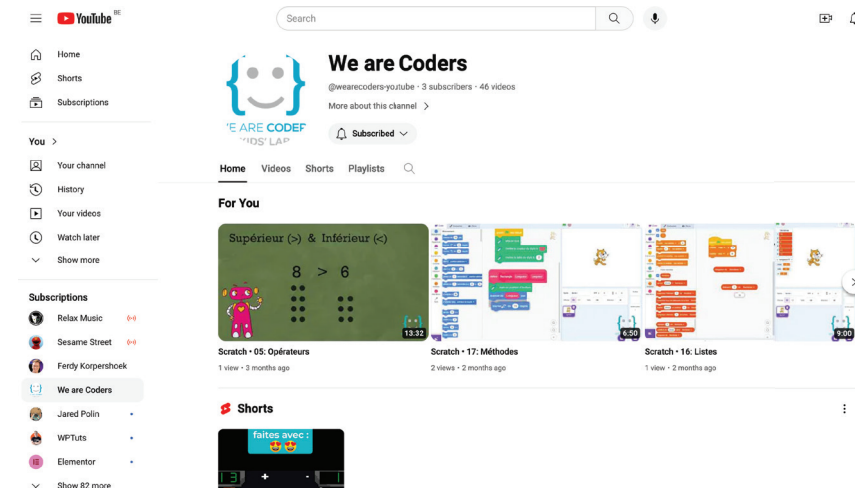
CRÉATION DE CONTENUS

Le projet Creative Digital Youth, soutenu par des subventions du DBSF, rend disponibles gratuitement des cours de programmation de l'année 2022-2023 sur Moodle et via des vidéos sur la plateforme Youtube. Cette initiative philanthropique offre à tous un accès facile à des ressources éducatives en Scratch, Blender, développement web (HTML, CSS, JavaScript) et Python. Sans nécessité de prérequis si ce n'est le lien vers le Moodle disponible sur notre site. L'objectif est de démocratiser l'apprentissage du codage, rendant les bases de la programmation accessibles à tous.

MOODLE

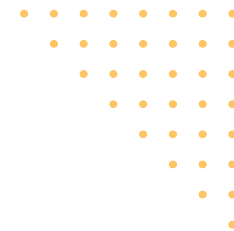


YOUTUBE





NOS PARTENAIRES

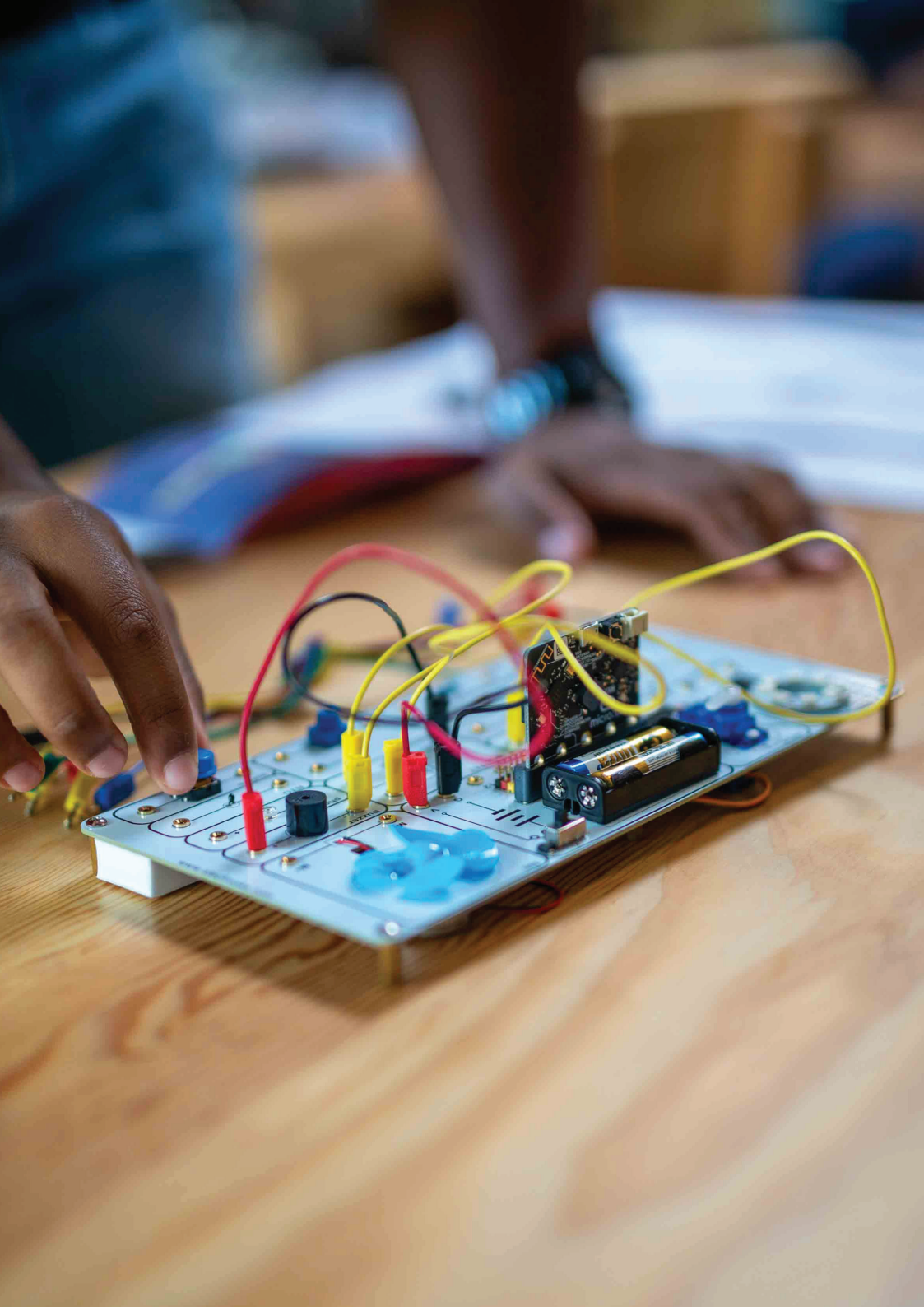


NOS SOURCES DE FINANCEMENT 2023

Nos activités bénévoles sont financées de manière hybride, combinant:

- *des subsides ;*
- *des dons ;*
- *des fonds propres générés par*



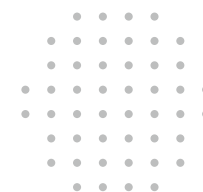


DEVENEZ MAINTENANT

partenaire ou ami de We are Coders

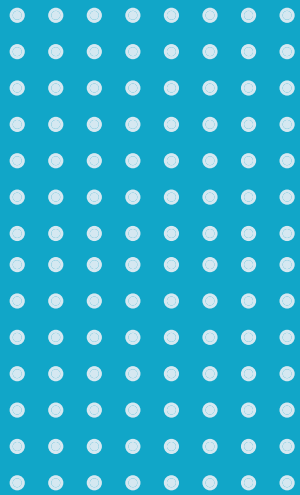
Votre contribution à we are coders est un investissement pour le «Bruxelles du futur». Grâce à votre soutien, we are coders peut former plus de jeunes afin qu'ils puissent se projeter avec confiance et ressources dans un futur aux dimensions numériques multiples. Et, plus largement, participer à la réduction de la fracture numérique croissante dans notre capitale européenne.

Versez dès aujourd'hui
votre précieuse contribution sur le compte:
TRIADOS : we are coders asbl
Siège social : 13, rue des Funkias, 1170 Bruxelles
IBAN : BE09 5230 8103 2057
BIC : TRIO BE BB





WE ARE CODERS
KIDS' LAB



www.wearecoders.org
+ 32 (0) 485.586.342
info@wearecoders.org

