

## Nom du projet

### Apprendcode

## Porteurs

Indiquer pour chacun des porteurs du projet : nom, prénom, numéro de téléphone, email, adresse.

- **Elena Tudorie**
- **Norbert Andréi Florin Tudorie**
- **Jarod Lapierre**
- **Teodor Mihai Iordache**

## Parrains Marraines

Indiquer pour chacun des Parrains-Marraines du projet : nom, prénom, numéro de téléphone, email, adresse.

- **Killian Brigden** - 1196 Gland
- **Nicolas Ladissa** - 1196 Gland
- **Frida Meonie** - 1196 Gland
- **Louis Meonie** - 1196 Gland
- **Melos Salihu** - 1196 Gland
- **Masha Rohrer** - 1196 Gland
- **Alexandre Rodrigues Pereira** - 1196 Gland
- **Loïc Rochat** - 1196 Gland
- **Morgane Freyche** - 1196 Gland

## Descriptif du projet

Le projet "Apprendcode" vise à cultiver une nouvelle génération de jeunes prêts à relever les défis du marché du travail contemporain et futur grâce à un processus éducatif communautaire et durable. Au cœur de cette initiative se trouve le développement d'un hub éducatif servant de lieu de rencontre et d'apprentissage, où

les jeunes peuvent développer des compétences essentielles, tant techniques que sociales, avec un accent particulier sur la programmation.

La mission de "Apprendcode" est de non seulement enseigner les diverses notions d'informatique, mais aussi d'offrir la possibilité que les étudiants deviennent à leur tour enseignants après leur formation, créant ainsi un cycle perpétuel d'éducation et de développement professionnel. Ce cycle est soutenu par la collaboration entre élèves, étudiants, parents, éducateurs et autres parties prenantes de la communauté, chacun contribuant de manière essentielle à la structuration et à la dynamique du projet.

En intégrant activement la communauté locale, "Apprendcode" ne se contente pas de développer des compétences individuelles, mais renforce également la cohésion sociale en impliquant directement les résidents dans le développement et la mise en œuvre des initiatives éducatives. Cette approche collaborative garantit que le projet répond aux besoins spécifiques de la communauté, stimule sa participation active et continue, et facilite le partage intergénérationnel des connaissances et des expériences. En fin de compte, "Apprendcode" aspire à devenir un modèle d'éducation communautaire qui inspire et motive l'ensemble de la communauté à contribuer à la création d'un avenir durable et prospère pour tous ses membres.

Le projet inclura également la **création d'une association** dédiée à sa gestion et à sa pérennité. Cette association facilitera la coordination des différentes actions, la gestion des ressources, ainsi que la mise en place des activités bénévoles et éducatives.

Une **règle de bonne conduite** sera instaurée et chaque participant, bénévole ou membre de l'association sera invité à la **signer** pour garantir un comportement respectueux et solidaire.

## **Décrire de façon détaillée le projet**

Décrire les bénéfices attendus pour les Glandois et la ville de Gland

### **Phase 1 : Création et Équipement du Hub Éducatif**

Le projet "Apprendcode" commencera par l'acquisition d'ordinateurs et de matériel informatique grâce à des dons d'entreprises et d'écoles. Une salle de classe sera

utilisée pour accueillir les ateliers, qui seront ouverts aux jeunes et aux personnes âgées. L'École des Valeurs fournira des supports pédagogiques et formera les étudiants qui animeront les sessions. Elle contribuera également à l'amélioration des méthodes d'enseignement et proposera régulièrement de nouvelles idées pour enrichir les ateliers.

## **Phase 2 : Formation Initiale des Étudiants**

Une fois les bases établies, un programme de formation sera lancé pour le groupe d'étudiants appelés **edupreneurs**. Ces étudiants seront formés dans des ateliers qui développeront leurs compétences personnelles et techniques, avec un accent particulier sur la pédagogie. Cette préparation leur permettra de fonctionner comme formateurs et leaders au sein de la communauté.

## **Phase 3 : Mise en Œuvre des Ateliers par les Étudiants**

Après avoir terminé leur formation, les edupreneurs organiseront et dirigeront des ateliers destinés aux jeunes collégiens ainsi qu'aux personnes âgées. Chaque cours sera conçu pour répondre aux besoins spécifiques de chaque groupe : les jeunes développeront des compétences telles que la programmation, la pensée critique et la collaboration, tandis que les personnes âgées apprendront à utiliser les outils numériques pour leur quotidien. Cette méthode d'« apprentissage par l'enseignement » consolide les connaissances des étudiants et promeut une culture d'éducation continue et collaborative entre générations.

## **Ateliers pour les Jeunes**

Les ateliers destinés aux **jeunes** se concentreront sur l'apprentissage de compétences techniques de base en programmation et en manipulation d'objets connectés.

### **Cours de Programmation :**

- Les jeunes apprendront à utiliser le langage **Python**, un langage de programmation couramment utilisé pour le développement de logiciels et l'analyse de données.
- Ils recevront également une formation sur **HTML**, le langage utilisé pour créer des pages web.

### **Manipulation d'Objets Connectés :**

- Les jeunes auront l'occasion de travailler avec des **Micro-bits** des petits ordinateurs programmables. Cela leur permettra d'apprendre à utiliser des capteurs et d'autres composants électroniques simples.

### **Session de Prévention :**

- Une session sera dédiée à la **sécurité en ligne**, où les jeunes apprendront à protéger leurs informations personnelles et à utiliser Internet de manière responsable.

Ces ateliers fourniront aux jeunes des compétences techniques utiles ainsi qu'une meilleure compréhension des bonnes pratiques en ligne.

## **Ateliers pour les Personnes Âgées**

Les ateliers destinés aux **personnes âgées** seront axés sur des compétences pratiques et essentielles pour l'utilisation des ordinateurs et des services numériques. Ces cours seront adaptés à leurs besoins spécifiques, afin de les aider à mieux comprendre et utiliser les technologies modernes dans leur quotidien.

**Besoins et Compétences de Base :** Les cours porteront sur les notions fondamentales de l'utilisation des ordinateurs, notamment la gestion des fichiers, la navigation sur Internet, et l'utilisation des emails.

**Services Pratiques :** Les ateliers couvriront des besoins tels que :

- **Paiement de factures en ligne** (électricité, eau, etc.)
- **Impression de documents**
- **Utilisation des services en ligne** pour faciliter les démarches administratives.
- **Utilisations de câbles**, adaptateurs, cartes SD et transfert de fichiers et stockage

**Prévention et Sécurité :** Une partie des ateliers sera dédiée à la prévention des arnaques en ligne et à la protection des informations personnelles, garantissant ainsi une utilisation sécurisée d'Internet.

## **Partenariat avec une Association Caritative**

Dans le cadre du projet "Apprendcode", un partenariat avec une **association caritative** sera établi pour offrir un **soutien à domicile** aux personnes âgées. Ce service, basé sur

la disponibilité des **volontaires**, consistera à offrir une heure de support à domicile, généralement le **samedi**, pour aider les personnes âgées avec des besoins spécifiques liés à l'utilisation des ordinateurs, comme l'installation de logiciels, le paiement de factures en ligne, ou l'impression de documents.

Ce service sera proposé sous **demande**, en fonction du nombre de volontaires disponibles, et les intervenants seront **vérifiés** pour assurer un service sécurisé et de qualité.

## **Bénéfices pour la Communauté**

**Étudiants Edupreneurs** : Ils bénéficient d'une formation avancée et de l'opportunité de développer leurs compétences de leadership et de mentorat ainsi qu'avoir un revenu régulier.

**Communauté Locale** : Pour les jeunes, ce projet permet d'acquérir des compétences pratiques en programmation, en résolution de problèmes et en utilisation efficace des ordinateurs.

Pour les personnes âgées, le projet offre un accès à des formations adaptées aux nouvelles technologies, leur permettant d'acquérir des compétences numériques de base. Cela les aide à rester autonomes, à communiquer plus facilement avec leurs proches et à accéder à des services en ligne essentiels.

## **Stratégies d'Engagement et de Durabilité**

Le projet "Apprendcode" repose sur une implication continue de la communauté et une collaboration étroite avec les parties prenantes locales pour assurer la pertinence et la durabilité des initiatives éducatives. Les activités de mentorat, les ateliers de formation et les événements communautaires sont conçus pour créer des liens durables entre les membres de la communauté et promouvoir un environnement d'apprentissage où chacun contribue au succès de l'autre.

Le projet "Apprendcode" repose sur une implication continue de la communauté et une collaboration étroite avec les parties prenantes locales pour assurer la pertinence et la durabilité des initiatives éducatives. Les activités de mentorat, les ateliers de formation et les événements communautaires sont conçus pour créer des liens durables entre

les membres de la communauté et promouvoir un environnement d'apprentissage où chacun contribue au succès de l'autre.

## Utilisateurs

(Décrire qui seront les utilisateurs, leurs besoins et comment le projet répond à ce besoin.)

**Profil :** Un total de 5 étudiants universitaires, sélectionnés pour leurs compétences techniques, seront formés pour devenir des enseignants. Leur rôle sera de tenir les cours de programmation tout en encadrant et mentorant les jeunes. Ou de tenir les sessions destinées aux personnes plus âgées.

**Besoins :** Amélioration des compétences en communication, collaboration et leadership, ainsi qu'une expérience pratique en enseignement et mentorat.

**Comment le projet répond :** Le projet offre un programme de formation intensif qui inclut des ateliers de développement des compétences douces et techniques, avec un accent particulier sur la programmation. Les étudiants sont préparés à devenir formateurs, les dotant des compétences nécessaires pour instruire et inspirer les jeunes collégiens.

## Jeunes Collégiens :

**Profil :** Élèves enthousiastes, intéressés par le développement des compétences techniques et non techniques, curieux d'explorer de nouveaux domaines de connaissance, notamment l'informatique.

**Besoins :** Accès à une éducation technique de qualité qui complète le programme traditionnel, expériences d'apprentissage interactives et modèles à suivre proches de leur âge.

**Comment le projet répond :** Les ateliers dirigés par les étudiants edupreneurs offrent des opportunités d'apprentissage pratique en programmation et développement personnel, tout en promouvant une culture d'apprentissage dynamique et collaborative. Les jeunes sont encouragés à participer activement et à collaborer sur des projets, améliorant ainsi leurs compétences techniques et sociales.

### **Personnes Âgées :**

**Profil :** Adultes et seniors souhaitant développer des compétences numériques de base, afin de mieux utiliser les technologies modernes dans leur quotidien, notamment pour la gestion administrative et la communication en ligne.

**Besoins :** Acquérir des connaissances pratiques en informatique, telles que l'utilisation des ordinateurs, le paiement en ligne, l'impression de documents et la navigation sécurisée sur Internet.

**Comment le projet répond :** Les ateliers pour les personnes âgées, animés par des étudiants universitaires ou des bénévoles qualifiés, offrent un apprentissage simple et accessible. Ces sessions permettent aux participants de maîtriser des compétences numériques essentielles tout en bénéficiant d'un accompagnement personnalisé pour répondre à leurs besoins spécifiques.

### **Communauté Locale :**

**Profil :** Parents, éducateurs et autres adultes intéressés par l'amélioration des opportunités éducatives dans la communauté.

**Besoins :** Soutenir les initiatives qui contribuent au développement des jeunes et à l'amélioration de la qualité de l'éducation locale.

**Comment le projet répond :** "Apprendcode" offre une plateforme pour l'implication de la communauté dans l'éducation par le bénévolat, les dons et la participation aux événements éducatifs. Le projet stimule la collaboration entre les différents segments de la communauté, renforçant les liens locaux et soutenant le développement continu des jeunes.

- Expliquer comment sera implanté le projet dans la ville, noter les adresses.

**Le projet Apprendcode inclut plusieurs étapes essentielles pour son implémentation efficace :**

- 1. Identification et Aménagement des espaces**
  - **Collaboration avec les écoles locales :** Initier des discussions pour identifier les espaces inutilisés, puis les aménager et les équiper pour en faire des hubs éducatifs.
- 2. Mise en œuvre des Programmes Éducatifs**
  - **Planification :** Établir un calendrier pour la livraison des ateliers de formation des étudiants, axés sur le développement des compétences douces et techniques.
  - **Formation des formateurs :** Sélection et préparation des étudiants pour diriger les ateliers.
- 3. Promotion et Mobilisation Communautaire**
  - **Campagnes d'information :** Organiser des campagnes dans les écoles et les lieux publics pour attirer des participants.
  - **Partenariats :** Collaborer avec des organisations à but non lucratif et des entreprises locales pour un soutien.
- 4. Intégration de la Communauté**
  - **Consultations et feedback :** Organiser des sessions de feedback et distribuer des sondages pour assurer la pertinence des ateliers.
  - **Volontariat :** Recruter des bénévoles pour divers rôles dans le cadre du projet.
- 5. Événements et Évaluation**
  - **Événements de lancement :** Organiser des événements pour présenter les installations du hub et encourager la participation de la communauté.
  - **Évaluation continue :** Suivre les progrès du projet à travers des sessions régulières de feedback et des rapports de progrès.
  -

**Expliquer comment vous allez faire connaître le projet aux Gandois pour que de nombreux habitants profitent de l'installation-projet-événement :**

- 1. Campagnes de Communication Locale :**
  - **Distribution de matériels informatifs :** Placer des brochures, affiches et dépliants dans des lieux publics très fréquentés tels que les écoles, bibliothèques, cafés et parcs. Ces documents fourniront des informations sur le but et les bénéfices du projet, en soulignant l'importance de la participation communautaire.
  - **Utilisation des médias locaux :** Collaborer avec les radios locales et les journaux pour diffuser des spots publicitaires et des articles illustrant l'impact positif du projet sur la communauté locale et comment chaque membre peut contribuer à son succès.
- 2. Présence En Ligne Forte :**

- **Création d'une page de projet sur les réseaux sociaux :** Lancer et gérer une page sur des plateformes comme Facebook et Instagram pour poster des mises à jour régulières, des informations sur les événements et des histoires de réussite du projet.
3. **Événements de Lancement :**
- **Organisation d'un grand événement d'inauguration :** Cet événement comprendra des présentations interactives, des ateliers de démonstration et des sessions de questions-réponses. Il sera promu par tous les canaux de communication et servira d'excellente opportunité pour la communauté d'en apprendre davantage sur le projet et de s'engager directement.
  - **Journées portes ouvertes :** Planifier régulièrement ces journées permettra aux gens de visiter le hub éducatif, de participer à des mini-ateliers et de voir les bénéfices directs du projet.
4. **Partenariats Locaux et Networking :**
- **Collaboration avec les écoles et les leaders communautaires :** Intégrer des informations sur le hub dans les programmes scolaires et les activités communautaires, encourageant ainsi la participation des jeunes et de leurs familles.

#### **Importance du Vote de la Communauté :**

Souligner la nécessité du vote de la communauté est vital, car leur soutien ne valide pas seulement le projet mais assure également un engagement à long terme de la part des résidents. Ce vote reflète le désir de la communauté d'investir dans l'avenir des jeunes et de construire un environnement plus éducatif et inclusif. En votant, chaque membre de la communauté devient cocréateur de cet avenir prometteur, démontrant l'unité et l'engagement civique.

## **Publicité et Promotion**

La publicité pour le projet "Apprendcode" sera organisée de manière à maximiser la visibilité et l'engagement de la communauté. Les actions incluront :

1. **Affiches dans les classes de l'Établissement Secondaire de Grand Champ :**  
Pour sensibiliser les élèves et les encourager à participer.
2. **Distribution de Flyers :** Flyers dans les lieux publics clés comme les bibliothèques, les centres communautaires et les cafés.
3. **Site Web et Réseaux Sociaux :** Création d'un **site web** dédié et d'une **page Instagram** pour partager les informations et mettre à jour les membres de la communauté sur les événements et les ateliers.

## Démarche - Étapes - Actions à Mettre en Œuvre

- **Formalisation de l'association** et création des structures d'organisation.
- **Développement et promotion** du projet auprès des jeunes et de la Communauté.
- **Mise en place des ateliers** avec les étudiants edupreneurs et formateurs qualifiés.

**Évaluation continue et ajustement** des activités pour garantir l'efficacité.

### Partenariat avec L'Ecole des valeurs

<https://scoaladevalori.ro>

L'Ecole des valeurs possède plus de 14 ans d'expérience dans le domaine éducatif, avec de nombreux projets réalisés en Roumanie. Cette expérience fournit au projet Apprendcode des méthodes d'apprentissage innovantes, des outils pédagogiques testés et des pratiques éprouvées, garantissant que le programme éducatif est structuré et adapté aux besoins des jeunes. **Projets similaires antérieurs** L'Ecole des valeurs a mené des initiatives similaires dans plusieurs villes roumaines, telles que Braşov, Bucarest, Cluj et Iaşi, avec la participation de plus de 1000 jeunes. Cette expérience démontre la capacité de l'organisation à gérer des projets d'envergure impliquant la formation et l'acquisition de compétences utiles.

- **Modèle éducatif durable** L'Ecole des Valeurs développe un modèle d'éducation communautaire qui favorise l'apprentissage et le transfert des compétences, les participants étant encouragés à devenir à leur tour formateurs pour les générations suivantes. Ce modèle est en adéquation avec les objectifs du projet Apprendcode, axés sur la continuité de l'apprentissage au sein de la communauté.
- **Formation aux compétences techniques et non techniques** En complément des compétences techniques comme la programmation, l'Ecole des Valeurs

met l'accent sur le développement de compétences non techniques telles que la communication, le leadership et l'intelligence émotionnelle, essentielles pour le marché du travail. Cela permet de proposer une formation complète aux participants, couvrant à la fois les aspects techniques et comportementaux.

- Un travail de collaboration avec le service Enfance et Jeunesse de l'Administration sera établi pour
  - Faire un relai auprès des jeunes intéressés,
  - Établir le lien avec les acteurs des écoles et autres partenaires concernés.
- L'association Vivag sera contactée pour faire le lien avec les aînés.

## Responsabilités et gestions :

### Les Étudiants (Edu-preneurs):

- Participer à un programme de formation pour développer des compétences en communication, collaboration et leadership (**soft skills**) ainsi qu'en programmation (**hard skills**).
- Devenir des formateurs pour les jeunes collégiens, en organisant et en animant des ateliers axés sur la programmation, la pensée critique et la collaboration.

## Ecoles des valeurs

- **Fournissant des supports pédagogiques** adaptés pour les ateliers, axés sur les compétences techniques et personnelles.
- **Formant les étudiants edu-preneurs**, en les préparant aux méthodes pédagogiques et à l'animation d'ateliers pour les jeunes.
- **Améliorant régulièrement les méthodes d'enseignement** et en proposant de nouvelles idées pour optimiser l'apprentissage et l'engagement des participants.

- Gérer quotidiennement le hub éducatif, en s'assurant que les ateliers sont bien organisés et que les ressources sont utilisées efficacement.
- Organiser la collecte de feedback des participants et gérer les suggestions d'amélioration pour assurer la pertinence continue du projet.

## Les porteurs du projet :

- Aider à la préparation des matériaux pédagogiques et des ressources pour les ateliers.
- Assister lors des ateliers en facilitant les discussions et en gérant les petits groupes.
- Contribuer à la collecte et à l'évaluation du feedback pour des améliorations futures.
- Assurer la maintenance des équipements et de l'infrastructure technologique.
- Organiser les réparations et mises à jour des équipements utilisés le moment venu.
- S'occuper du processus de rémunérations des étudiants qui enseignent aux écoliers ou seniors.

## Démarche-étapes à mettre en œuvre

**(Formaliser la démarche, les étapes nécessaires à l'accomplissement du projet et les actions à mettre en œuvre.)**

### Phase 1 : Planification et Partenariats

#### Objectifs :

- Fonder l'association et définir les objectifs du projet à court et long terme.
- Établir des partenariats pour un soutien financier et logistique.

#### Actions :

- Élaborer un plan détaillé, y compris l'application du budget et le calendrier.
- Former une équipe de projet pour coordonner la mise en œuvre.

### Phase 2 : Aménagement de l'Espace et Acquisition des Ressources

#### Objectifs :

- Aménager l'espace pour le hub éducatif.
- Acquérir les équipements et matériels nécessaires.

**Actions :**

- Rénover les espaces sélectionnés et installer les équipements informatiques.

**Phase 3 : Développement et Mise en Œuvre du Programme Éducatif**

**Objectifs :**

- Développer le curriculum pour les ateliers.
- Recruter et former les edu-preneurs.

**Actions :**

- Créer et organiser des ateliers périodiques.

**Phase 4 : Promotion et Mobilisation**

**Objectifs :**

- Informer et impliquer la communauté.
- Stimuler la participation active des jeunes et des familles.

**Actions :**

- Mener des campagnes de promotion et organiser un événement de lancement.

**Phase 5 : Suivi, Évaluation et Ajustement**

**Objectifs :**

- Suivre l'impact et la qualité du projet.
- Optimiser continuellement les processus.

**Actions :**

- Collecter les retours et analyser les données pour des améliorations.
- Rapporter régulièrement les progrès aux parties prenantes.
- 

**2. Indiquer les dates clés et les périodes qui jalonnent le projet**

**Étape de Planification et Partenariats :**

**M1 - M3**

- **M1** : Début de la planification et structuration des détails du projet.
- **M2** : Établissement et signature des partenariats avec des institutions éducatives et des entreprises locales.
- **M3** : Finalisation de l'équipe de projet et élaboration du plan détaillé de mise en œuvre.

**Étape d'Aménagement de l'Espace et Acquisition des Ressources :**

**M4 - M6**

- **M4** : Sélection et préparation de l'espace pour le hub éducatif.
- **M5** : Acquisition et installation des équipements et du mobilier nécessaires.
- **M6** : Test des équipements et préparation finale de l'espace.

**Étape de Développement et Mise en Œuvre du Programme Éducatif :**

**M3 - M7**

- **M3** : Développement du curriculum et des matériels pédagogiques pour les ateliers.

- **M4** : Recrutement et formation des edu-preneurs.
- **M7** : Lancement officiel des ateliers éducatifs.

**Étape de Promotion et Mobilisation (continue sur toute la durée du projet M1 - M24)**  
:

**Activités continues de promotion :**

- Lancement et maintien d'une campagne d'information et de promotion active dans les médias, sur les réseaux sociaux et dans la communauté.
- Organisation périodique d'événements promotionnels et de journées portes ouvertes pour maintenir l'intérêt et la participation de la communauté.
- Évaluation périodique de l'impact des campagnes de promotion et ajustement des stratégies de communication.

**Étape de Suivi, Évaluation et Ajustement :**

**M1 - M24**

- Suivi continu et collecte des retours des participants.
- Rapports semestriels de progression et ajustement des stratégies basés sur les données collectées.

**Étape de Durabilité et Extension :**

**M12 - M24**

- Évaluation annuelle de l'impact à long terme.
- Exploration et mise en œuvre des possibilités d'extension du projet dans d'autres communautés.

## **Déroulement des ateliers**

- **Dès la deuxième année, les ateliers pour les jeunes de collège commenceront immédiatement, sans délais de préparation ou d'aménagement, puisque l'espace éducatif (le hub) et les ressources nécessaires sont déjà en place.**
- **Le programme des ateliers sera établi et publié au début de l'année scolaire, permettant ainsi aux élèves et aux parents de s'organiser et de participer activement.**

**Gestion des Utilisateurs et de Leurs Besoins**

- **Un coordinateur de projet sera responsable de la gestion quotidienne du hub, veillant à ce que les ateliers soient bien organisés et que les ressources soient utilisées efficacement.**
- **Un système de feedback sera mis en place pour recueillir les impressions des participants et les suggestions d'amélioration, afin que le projet reste pertinent et attractif pour les jeunes.**

**Support et Réparations**

- **L'équipe technique sera chargée de l'entretien des équipements et de l'infrastructure, comprenant des réparations périodiques et des mises à jour de la technologie utilisée au sein du hub.**
- **Un budget annuel sera alloué pour les réparations et les remplacements, afin de s'assurer que toutes les ressources sont toujours en état de fonctionnement optimal.**

## Evaluation budgétaire

**Budget total : CHF 65'170.-**

**Le détail est disponible dans le excel joint.**

### **Description des Ressources Nécessaires**

#### **1. Matériel et Équipements Techniques**

- **Calculateurs et logiciels** : Ordinateurs, portables, tablettes et logiciels nécessaires pour les ateliers axés sur la programmation et l'écriture de code.
- **Matériels audiovisuels** : Casques, microphones, appareil photo, accessoires nécessaires pour celui-ci.
- **Accessoires pour ateliers** : Matériaux didactiques, feuilles, marqueurs, tableau blanc, vidéoprojecteurs.

#### **2. Localisation et Aménagements**

- **Espaces** : Espaces utilisés pour le hub éducatif.
- **Utilités** : Électricité, eau, chauffage, internet haut débit.
- **Rénovations et aménagements** : Travaux nécessaires pour adapter l'espace aux besoins du projet, comme la peinture des murs, l'installation des équipements informatiques, et l'adaptation de l'espace pour garantir l'accès aux jeunes avec des handicaps.

#### **3. Coûts Opérationnels**

- **Salaires du personnel** : Gestionnaire de projet, technicien informatique
- **Intervenants** : Coûts pour les experts qui animeront les ateliers.

#### **4. Matériel de Promotion**

- **Flyers et affiches** : Conception et impression de matériel promotionnel pour informer et attirer la communauté.
- **Matériel numérique** : Création de contenu pour les réseaux sociaux.

#### **6. Autres Dépenses Diverses**

- **Événements de lancement et journées portes ouvertes** : Coûts pour l'organisation d'événements spéciaux, y compris la restauration, la location d'équipements pour les événements et les matériaux informatiques.

### **Ressources Nécessaires pour les Deux Premières Années**

## Coûts Initiaux pour le Lancement du Projet Bénévolat dans le Projet

Les **porteurs du projet** s'engagent à réaliser les activités bénévoles nécessaires au bon déroulement du projet "Apprendcode". Ces activités incluent :

- **Publicité et Communication** : Les porteurs du projet se chargeront de la **promotion** des ateliers et événements du hub éducatif, en distribuant des brochures, en affichant dans des lieux publics, et en gérant les plateformes en ligne pour informer la communauté locale.
- **Rangement et Entretien des Salles** : Après chaque atelier ou événement, les porteurs du projet assureront le **rangement des salles** et la gestion logistique pour garantir que le hub reste un espace fonctionnel et accueillant pour tous les participants.
- **Organisation des Cours** : Les porteurs du projet s'occuperont de l'**organisation des cours et ateliers**, incluant la planification des sessions, la coordination avec les formateurs et la gestion des inscriptions, aussi bien pour les jeunes que pour les personnes âgées.
- **Vérification du Matériel** : Avant chaque session, les porteurs du projet veilleront à la **vérification du matériel** pédagogique et technique, en s'assurant que les ordinateurs, logiciels, et autres équipements nécessaires soient opérationnels.
- **Heures Supplémentaires Relatives à la Méthode d'Enseignement** : Les porteurs du projet consacreront également des **heures supplémentaires** pour adapter les **méthodes d'enseignement** et s'assurer que les approches pédagogiques répondent aux besoins spécifiques des différents groupes d'apprenants.

Dans le cadre du projet "Apprendcode", un des objectifs sera d'établir un partenariat avec une **association caritative** locale afin d'offrir un soutien supplémentaire aux personnes âgées, en complément des ateliers en ligne.

- **Soutien à Domicile** : Le projet proposera, en collaboration avec l'association, une **heure de support à domicile** pour les personnes âgées, visant à répondre à des **besoins spécifiques** tels que l'installation de matériel informatique, la résolution de problèmes techniques ou l'accompagnement pour des démarches en ligne (paiement de factures, impression de documents, etc.).
- **Organisation du Support** : Ce service sera généralement proposé le **samedi**, en fonction des **demandes** et du **nombre de volontaires disponibles**. Les personnes âgées pourront ainsi recevoir une aide adaptée à leurs besoins, tout en bénéficiant du soutien d'une équipe fiable et qualifiée.
- **Personnes Vérifiées et Qualifiées** : Le service sera assuré par des **bénévoles vérifiés** et qualifiés, garantissant un service sécurisé et de qualité pour les seniors.

