



Appel à projets visant à soutenir des « actions-pilotes d'apprentissage du codage menées au sein des écoles bruxelloises et des opérateurs qui répondent à l'obligation scolaire » (Codage 2019-2020)

CONTEXTE

Pour la première fois en 2018, le Service École de perspective.brussels lance un appel à projets visant à soutenir des actions-pilotes d'apprentissage du codage menées au sein des écoles bruxelloises¹.

Pour évoluer dans nos sociétés devenues numériques et appréhender le monde qui nous entoure, il est désormais nécessaire de disposer d'outil de compréhension du numérique au sens large.

En tant que citoyens, il est important que les jeunes ne soient pas des utilisateurs/consommateurs passifs du numérique. Il est dès lors essentiel de renforcer les compétences des élèves en leur permettant de se confronter sans appréhension à la pensée informatique et à la logique algorithmique notamment via l'apprentissage du codage.

La maîtrise des technologies numériques est en outre un réel atout sur le marché de l'emploi.

En 2017, l'Observatoire bruxellois de l'emploi qui dépend d'Actiris met au nombre des fonctions critiques* une série de professions liées à l'informatique, à savoir: Ingénieur logiciel ; Architecte de réseaux ; Analyste fonctionnel ; Analyste-programmeur ; Ingénieur intégration et implémentation ; Programmeur ; Technicien helpdesk ; Technicien pc/mac ; Testeur en informatique ; Gestionnaire de réseau ; Administrateur base de données ; Consultant en informatique ; Gestionnaire de l'information sur internet (information ou web officer) ; Developer web².

Pour toutes ces professions, des connaissances rudimentaires, et parfois approfondies, en codage sont essentielles.

De manière générale, les études liées à l'informatique, peu importe la spécialisation, sont considérées actuellement comme préparant à une profession pour laquelle il existe une pénurie significative de main d'œuvre³.

Dans une Région où le taux de chômage des jeunes atteint les 30,8% (source : Steunpunt werk-2016), il apparaît essentiel d'initier les jeunes Bruxellois aux différents langages de programmation.

¹ Les termes « école » ou « enseignement » couvrent l'ensemble des structures qui permettent de répondre à l'obligation scolaire.

² <http://www.actiris.be/marchemp/tabid/243/language/fr-be/mct/5/idtheme/3/Description-thematique.aspx>

³ <http://blog.siep.be/wp-content/uploads/2015/09/Liste-métiers-en-pénurie-2018-2019.pdf>



Dans ce contexte, il est également nécessaire de veiller à susciter l'intérêt des filles vis-à-vis de cette matière et ce dès l'enseignement fondamental. Elles sont en effet peu présentes dans ce secteur d'activité.

Enfin, certaines expériences de classe démontrent que l'usage du numérique en général et le recours à des activités liées au codage en particulier, menées dans un contexte pédagogique pensé, favorisent l'accrochage scolaire des élèves.

* Les fonctions critiques sont les professions pour lesquelles les offres d'emploi sont difficiles à pourvoir.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Objectif général

La volonté est de soutenir des actions pilotes relatives à l'apprentissage du codage pour les élèves fréquentant l'enseignement fondamental et secondaire en Région de Bruxelles-Capitale.

Public-cible

Public scolaire, tous niveaux, type et réseaux d'enseignement fondamental et secondaire confondus dont l'établissement scolaire est situé en Région de Bruxelles-Capitale.

Enseignants des écoles situées en Région de Bruxelles-Capitale, tous niveaux, type et réseaux d'enseignement fondamental et secondaire confondus.

CONDITIONS D'OCTROI

Bénéficiaires

Les associations sans but lucratif (asbl) et les administrations publiques (type espaces publics numériques) qui disposent d'une expertise en matière de STEM (Sciences, Technology, Engineering and Mathematics). La spécialisation dans le domaine des TIC en général et du codage en particulier est un atout.

Le porteur du projet doit conclure une convention de partenariat avec un ou plusieurs établissements scolaires attestant de l'engagement de l'équipe pédagogique au projet. Celle-ci est à joindre au dossier de candidature. Un exemple de convention de partenariat est annexé à la présente.

Un même porteur de projet peut introduire jusqu'à trois projets à la condition que ceux-ci soient menés avec des établissements scolaires différents.



Caractéristiques des projets introduits

Les projets introduits dans le cadre du présent appel doivent :

- Apprendre aux élèves à coder (de façon branchée et/ou débranchée⁴)
- S'inscrire dans le cadre de référence des compétences numériques DigComp, particulièrement en matière de sécurité : protection du matériel et des contenus digitaux, protection des données personnelles et de la vie privée, protection de la santé et du bien-être, protection de l'environnement *
- Concerner des activités qui démarrent à partir du mois de septembre 2019 et se terminent au plus tard le 30 juin 2019
- Etre sous-tendu par une convention de partenariat entre l'asbl et l'établissement scolaire dont les élèves sont issus
- Les élèves qui participent aux activités peuvent provenir de plusieurs écoles
- Les activités ont lieu pendant le temps scolaire ou hors temps scolaire, en accord avec l'école partenaire du projet
- Les activités sont 100% gratuites
- Les activités se déroulent dans l'école partenaire ou en dehors de celle-ci. Dans ce cas, le lieu de l'activité est précisé dans le formulaire de candidature.

Durée du projet : projet à réaliser au cours de l'année scolaire 2019-2020, dans le temps scolaire ou hors temps scolaire.

* Cadre de référence des compétences numériques élaboré par le Centre de Recherche de la Commission européenne [http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)

Critère de recevabilité :

1. Le dossier de demande de subvention est introduit dans le délai imparti (**cachet de la poste faisant foi**)
2. Le dossier de demande de subvention est complet (formulaire de candidature dûment complété, convention de partenariat avec école, budgets et statuts joints) et respecte les conditions de l'appel à projets
3. Le projet est en adéquation avec l'objectif poursuivi par l'appel à projets
4. Le projet est mené en partenariat avec un ou plusieurs établissements scolaires et leur équipe pédagogique respective, conventions de partenariat à l'appui (1 convention pour chacune des écoles partenaires)

⁴ Par activités « débranchées », on entend les activités basées sur la logique algorithmique sans utilisation de matériel informatique.



Classement des projets

Les critères suivants seront utilisés pour analyser les projets soumis :

- L'adéquation du projet proposé avec l'objectif poursuivi par l'appel à projet ;
- Le public cible : une priorité sera accordée aux projets menés dans les écoles dont la population scolaire est fragilisée. Une priorité sera également accordée aux projets qui développent des outils/techniques spécifiques pour garantir la mixité du public en termes de genre (F/H) et pour favoriser l'intérêt des filles à la pensée scientifique en général et aux domaines informatiques en particulier.
- La localisation du projet : une priorité sera accordée aux projets localisés dans la **Zone de Revitalisation Urbaine (ZRU) 2015**. La Zone de Revitalisation Urbaine (ZRU) 2015 reprend les quartiers cumulant les trois critères socio-économiques suivants : le taux de chômage est supérieur au taux de chômage moyen de la RBC ; revenu inférieur au revenu médian de la RBC ; densité de population supérieure à la densité moyenne de la RBC

Comité de sélection

La sélection des projets sera menée par le Service Ecole de perspective.brussels dans le cadre d'un comité de sélection composé de représentants du Service Ecole de perspective.brussels, du C.I.R.B et d'Innoviris.

Si l'enveloppe budgétaire disponible est épuisée avec les projets répondant aux critères de priorités, les autres projets ne seront pas analysés.

MONTANT DE L'INTERVENTION ET LIQUIDATION

Budget disponible et montant du subsid

Le budget disponible pour l'appel à projets est de 150.000 euros.

La répartition des moyens entre les projets francophones et néerlandophones respectera la clé 80/20.

Le soutien financier sera de maximum 15.000 euros par projet.

Une même asbl peut introduire plusieurs projets à la condition exclusive que ceux-ci soient réalisés avec des établissements scolaires différents. Toutefois, le nombre de projets par asbl est limité à trois.

Liquidation

- Une première tranche de 80% du montant sera liquidé lors de l'octroi de la subvention par le Gouvernement de la Région de Bruxelles-Capitale



- Le solde de 20% sera liquidé après remise du rapport final d'évaluation et des pièces justificatives

Dépenses admissibles

L'appel à projets vise le financement d'activités qui démarrent à partir du mois de septembre 2019 et se terminent au plus tard le 30 juin 2020. Les dépenses admissibles dans le cadre du présent appel à projets intègrent les dépenses consenties du 1^{er} janvier 2019 au 30 juin 2020.

Ces dépenses peuvent concerner tant des frais de fonctionnement (en ce compris matériel informatique) que des frais de personnel.

Le matériel informatique financé via le subside octroyé par la Région bruxelloise dans le cadre de l'appel à projets Code-ec reste propriété des établissements scolaires partenaires. Ce point à est régler dans la convention de partenariat

Par matériel « informatique », on entend, de façon non exhaustive :

- Robot type Thymio, ...
- Ordinateur portable
- Tablette
- Imprimante 3D
- Logiciels et ouvrages éducatifs en lien avec le projet (ex. : manuels Scratch)
- Jeux d'apprentissage du codage type Cubetto, ...

Les dépenses ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'un double subventionnement. Les justificatifs seront à cette fin accompagnés d'une déclaration sur l'honneur.

PROCÉDURE

Le dossier de candidature doit être introduit au plus tard le 31 janvier 2019 au Service Ecole de perspective.brussels.

Le formulaire de candidature et l'annexe dûment complétés doivent être envoyés sous format électronique (.pdf et format éditable) et par envoi postal (cachet de la poste faisant foi):

Perspective.brussels

Service Ecole

Julie LUMEN – Facilitatrice Ecole

Rue de Namur, 59



1000 Bruxelles

jlumen@perspective.brussels

Le formulaire de candidature est téléchargeable via la page internet suivante :
<http://perspective.brussels/actualites/renforcer-la-maitrise-des-technologies-numeriques-dans-les-ecoles>

Evaluation

Le bénéficiaire d'une subvention résultant du présent appel à projets accepte la visite et la vérification du projet par un représentant du Service Ecole de perspective.brussels.

Le bénéficiaire est chargé de réaliser un rapport final d'évaluation du projet, avec l'établissement scolaire partenaire. Ce rapport est indispensable à la liquidation du solde de la subvention octroyée.

ANNEXES

Formulaire de candidature

Exemple de convention de partenariat

Budget prévisionnel de l'asbl ou de l'administration publique et budget spécifique au projet

Contrôle des subventions

Tous les documents sont téléchargeables via <http://perspective.brussels/actualites/renforcer-la-maitrise-des-technologies-numeriques-dans-les-ecoles>