RAPPORT D'ACTIVITÉS
Année 2021

LE CUBE
FONDS DE DOTATION

Sommaire

Le mot de Stéphanie Fraysse, Présidente du Fonds Le Cube	**4**
Le Fonds Le Cube, l'accélérateur d'engagement du Cube	**5**
Présentation du Fonds Le Cube	5
Notre vision : un numérique positif et inclusif au service de la société	5
Notre mission : permettre à chacun de devenir un citoyen éclairé	6
Notre ambition	7
Notre pédagogie innovante	7
Une pédagogie récompensée par plusieurs prix d'innovation	8
2021, l'année de notre montée en puissance	**8**
Notre équipe professionnelle renforcée	12
Une forte levée de fonds pour démultiplier l'impact	14
Une vitrine numérique pour nos projets à impact	16
Nos programmes pour accompagner les jeunes au numérique et outiller les professeurs	**17**
Programmes d'art numérique thérapeutique	19
1. ECO'FRESQUE	20
2. PLANTES CONNECTÉES	24
3. PROGRAMME LUNII	28
Education au numérique et à ses enjeux	33
4. CONNECT'IT	34
5. BORN SOCIAL	38
6. GAME FACTORY	42
Former et orienter aux métiers numériques	45
7. DIGI'JOB	46

Cap sur l'avenir : vers un changement d'échelle	**50**
Notre Conseil d'Administration	**52**
Notre écosystèmes de partenaires engagés	**53**
Nos partenaires pédagogiques Nos partenaires réseaux	53 54
Budget 2021	**55**
184 800 € dédiés à nos actions à impact	55
Revue de presse du Fonds Le Cube	**56**
Une forte exposition médiatique pour nos programmes	56

Le mot de Stéphanie Fraysse, Présidente du Fonds Le Cube

La crise sanitaire liée à la Covid-19 a subitement affecté l'activité économique mondiale et en particulier le déploiement d'actions culturelles et éducatives hors les murs. Pourtant, le Fonds Le Cube a su faire preuve d'une forte capacité de résilience et d'adaptation, permettant de largement dépasser les objectifs fixés : +5000 jeunes prioritaires ont été accompagnés cette année.

Je souhaite ici remercier les équipes, pour leur dynamisme et motivation, ce qui a permis de démultiplier l'impact de nos actions malgré ce contexte difficile. Cela a été possible par leurs actions innovantes et efficaces, des sessions d'ateliers ont par exemple été déployées en ligne à l'aide d'outils numériques participatifs, ainsi que par le renforcement de cette équipe, avec la pérennisation d'un poste et le recrutement d'une personne en contrat d'alternance.

Cette année si particulière nous a également permis de prendre du recul et de repenser l'harmonie de nos programmes, au bénéfice des jeunes prioritaires. Les programmes ont ainsi été revus afin d'assurer une pédagogie uniformisée et un déploiement cohérent sur le territoire francilien. Cette restructuration pédagogique vous sera présentée en détail au sein de ce rapport d'activité.

Finalement, je souhaite souligner la forte croissance de nos ressources financières, multipliées par 50 cette année, avec le précieux soutien de mécènes engagés dans notre mission d'éducation au numérique. Leur soutien, parfois pluriannuel, va nous permettre de renforcer nos actions d'éducation numérique au bénéfice des jeunes les plus fragiles, issus de QPV, de zones REP, de classes SEGPA, ou hospitalisés.

Stéphanie Fraysse
Présidente du Fonds Le Cube

Le Fonds Le Cube, l'accélérateur d'engagement du Cube

Présentation du Fonds Le Cube

L'histoire du Fonds Le Cube est étroitement liée à celle du Cube. Acteur de territoire implanté depuis 20 ans à Issy-les-Moulineaux, Le Cube est reconnu pour ses actions dans le domaine des arts, de la prospective et de l'éducation numérique.
Véritable amplificateur de l'impact social du Cube, le fonds a été créé en 2020 pour répondre au besoin grandissant d'accompagnement aux enjeux et opportunités du numérique. En capitalisant sur l'expertise et le maillage territorial du Cube, le Fonds Le Cube déploie des programmes innovants auprès des publics et territoires prioritaires.

Notre vision : un numérique positif et inclusif au service de la société

Les outils numériques sont largement utilisés par les jeunes (92% des 12-17 ans ont un smartphone*), avec son lot de dangers (addiction, pollution numérique, fake news, cyber-harcèlement…) mais aussi d'opportunités ! En effet, le numérique est également source de nombreuses opportunités : accès au savoir, production collaborative, échanges de pair à pair, créativité, nouveaux métiers… 85% des emplois de 2030 seront liés au numérique et sont encore à créer**, il est donc important de rendre les jeunes acteurs de leurs pratiques numériques et de les aider à développer leurs compétences.

Dans le même temps, parents et professeurs sont à la recherche d'un meilleur accompagnement aux outils et opportunités du numérique. En effet, près de 90% des enseignants se forment au numérique par eux-même***.
A partir de ce double constat, appréhendé depuis 20 ans par Le Cube (+50 000 jeunes accompagnés), nous avons défini une série de programmes pour permettre à chaque jeune et éducateur de devenir un citoyen éclairé à l'ère du numérique.

* BDM, 2018 ** Dell et Institut du futur, 2021 *** PROFETIC, 2018

Notre mission : permettre à chacun de devenir un citoyen éclairé

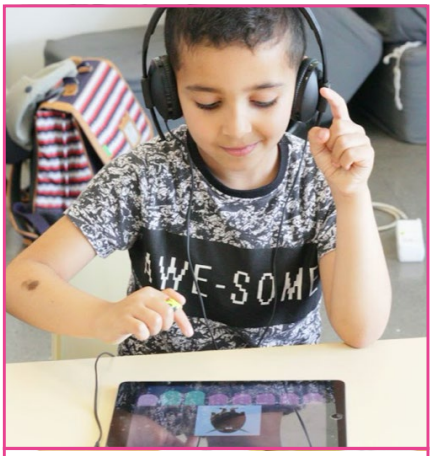
Guidés par des valeurs de solidarité, d'ouverture d'esprit et d'autonomisation, nous œuvrons pour que chacun puisse s'emparer du meilleur qu'offre le numérique, de façon critique et éclairée.

Au travers d'ateliers collaboratifs, d'expositions et de spectacles numériques, nous nous sommes donnés pour mission de :

1. **Redonner le sourire aux publics les plus fragiles grâce à la magie de l'art numérique**
2. **Accompagner les jeunes, les parents et les professeurs aux enjeux et bonnes pratiques du numérique**
3. **Orienter les jeunes vers les nouveaux métiers créés par le numérique**
4. **Créer des passerelles entre les générations pour lutter contre les fractures numériques**

NOS AXES D'INTERVENTION SONT LES SUIVANTS :

ÉDUCATION :
Accompagner les jeunes dans leur parcours d'apprentissage



NUMÉRIQUE :
Rendre accessibles les outils et les enjeux du numérique

CULTURE :
Garantir l'accès à des spectacles et expositions d'art numérique

Notre ambition

Nous aspirons à accompagner chaque année un nombre croissant de jeunes prioritaires à une éducation numérique de qualité. Nous sommes convaincus que l'éducation numérique pour toutes et tous est un pilier de la construction d'un monde durable, éthique et inclusif.
Réunir tous les jeunes au travers de nos programmes, c'est s'engager pour faire tomber les étiquettes et œuvrer pour une émancipation durable. C'est pourquoi nous avons à cœur d'inclure dans nos programmes aussi bien les habitants des quartiers prioritaires (QPV) et des
ruralités (ZRR) que les résidents en centres d'hébergement d'urgence, les élèves en réseau d'éducation prioritaire (REP), les jeunes hospitalisés ou encore les bénéficiaires d'associations solidaires (décrochage scolaire, égalité des chances, accès à la culture...).

Parce qu'ils sont les relais des savoirs auprès des jeunes, nous déployons nos programmes d'éducation main dans la main avec les professeurs, les parents, les associations et les acteurs solidaires. Avec eux, notre ambition est de construire un vaste réseau d'éducateurs à même de déployer à grande échelle des programmes d'éducation aux enjeux et opportunités du numérique.

Notre pédagogie innovante

POUR LES JEUNES : FAIRE RIMER CRÉATIVITÉ ET SOLIDARITÉ

Nos parcours d'apprentissage sont créés afin d'ancrer les savoirs et d'aborder des sujets complexes en s'appuyant sur le plaisir, le jeu et la magie des outils créatifs. Par ailleurs, nous veillons à rendre les jeunes acteurs de leur parcours d'apprentissage grâce à la réalisation d'un projet selon des méthodes agiles et participatives.

Afin de développer les compétences techniques et douces, nous organisons des ateliers collectifs en 3 phases :

1/Débat

S'appuyer sur une œuvre numérique pour questionner ses pratiques numériques

2/Prototypage

Se mettre dans la peau d'entrepreneurs pour imaginer et créer en groupe à l'aide d'outils numériques et créatifs

3/Pitch

Défendre son projet de sensibilisation devant un jury de professionnels

POUR LES PARENTS ET PROFESSIONNELS DE L'ÉDUCATION : ACCOMPAGNER ET OUTILLER POUR PÉRENNISER L'IMPACT

Nous avons pour ambition de construire un vaste réseau d'éducateurs à même de déployer à grande échelle des programmes d'éducation aux enjeux et opportunités du numérique. Pour cela, nous menons deux types d'actions :

1. Outiller les éducateurs au travers de newsletters sélectionnant le meilleur des ressources pédagogiques en ligne et proposant des déroulés pédagogiques et contenus complémentaires développés par les ingénieurs pédagogiques du Cube.

2. Accompagner et former les éducateurs lors de formations pour s'initier à un enjeu du numérique et être en capacité d'animer en autonomie un atelier sur une thématique spécifique.

Une pédagogie récompensée par plusieurs prix d'innovation

Le Cube accompagne depuis 20 ans les jeunes à l'éducation numérique (plus de 50 000 jeunes formés), à travers une démarche innovante et plusieurs fois récompensée par des prix ou labels nationaux. En capitalisant sur la créativité numérique et la participation, comme leviers d'inclusion et d'émulation créative, cette approche favorise la motivation intrinsèque, l'engagement participatif et l'intelligence collective.

Deux prix d'innovation pédagogique

Label national
Pour la formation à l'inclusion numérique

Prix d'innovation pédagogique

Prix d'innovation pédagogique
Prix du public

Prix d'innovation pédagogique
Sous le haut patronage du Président de la République

Prix d'innovation pédagogique

2021, l'année de notre montée en puissance

Un impact croissant

NOS CHIFFRES CLÉS

+700
jeunes accompagnés

+100
professeurs formés

+100
ateliers menés

97%
des bénéficiaires ont apprécié nos programmes

5
territoires ciblés par nos programmes (75, 92,93, 94, 95)

“L’atelier est une superbe opportunité pour parler de tout ce qu’ils connaissent en matière d’environnement et d’écologie, ils oublient leur maladie et n’en parlent pas - place à leurs rêves !”

- EDUCATRICE À L’HÔPITAL NECKER ENFANTS-MALADES.

“Les élèves adorent et moi aussi ! Les parents en ont même parlé en réunion parents-profs. Cela prouve que leur projet franchit les frontières de l’école et que les enfants deviennent de véritables ambassadeurs du développement durable.”

- PROFESSEURE AU COLLÈGE PAUL VALÉRY

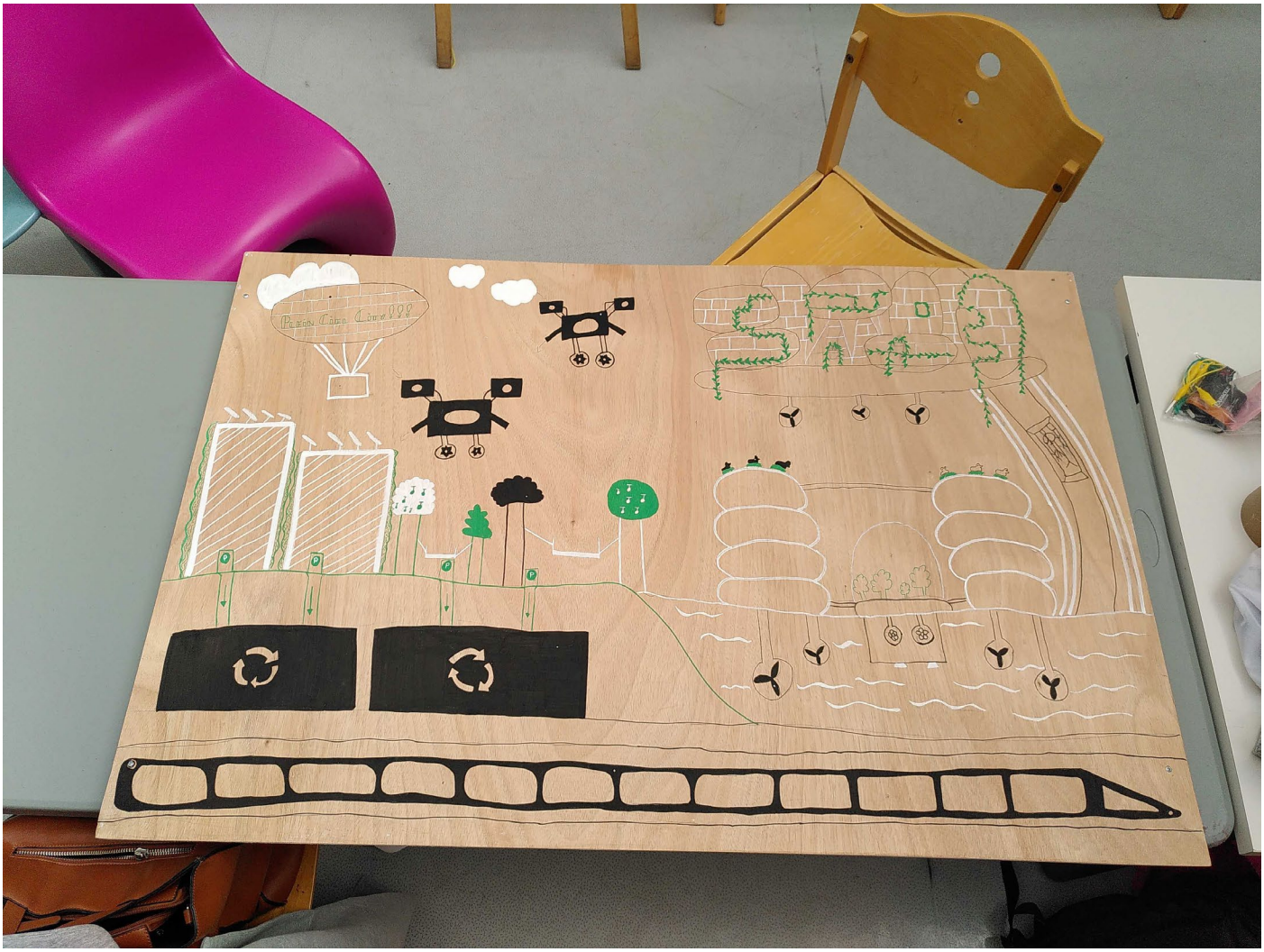
“Je vous confirme que mon fils a tout adoré et attend impatiemment le prochain atelier. Pour une première approche avec l’art numérique, c’est réussi ! ”

- PARENT D’UN JEUNE BÉNÉFICIAIRE DU PROGRAMME GAME FACTORY

Le Fonds Le Cube a renforcé son engagement en 2021 malgré une nouvelle année marquée par les défis posés par la Covid-19 et les restrictions sanitaires. L'équipe du Fonds s'est développée dans l'objectif de structurer et de renforcer ses démarches autour de ses nouveaux axes d'intervention, scindés désormais en trois domaines distincts, et décupler son impact.

En effet, nous avons accompagné cette année plus de 700 jeunes, formé plus de 100 professeurs et mené plus de 100 ateliers dans 5 territoires ciblés par nos programmes : Paris (75), les Hauts-de-Seine (92), la Seine-Saint-Denis (93), le Val-de-Marne (94) et le Val-d'Oise (95). Ces chiffres clés témoignent de l'engagement de notre fonds de dotation à offrir des opportunités éducatives et professionnelles aux jeunes les plus vulnérables.
Nous sommes également ravis d'annoncer que 97% de nos bénéficiaires ont apprécié nos programmes, un chiffre qui nous motive à continuer de répondre aux besoins des jeunes et de leurs éducateurs. Nous sommes convaincus que la créativité et les compétences numériques sont des outils puissants pour aider les jeunes à se projeter vers un avenir meilleur.
De nouveaux rôles ont été attribués au sein de la structure, afin de suivre l'évolution de nos activités. Un contrat de CDI a notamment été signé, afin d'assurer la supervision et le déploiement des différents programmes d'éducation numérique, ainsi qu'un contrat d'alternance pour assister au déroulement des opérations et à l'analyse de l'impact de ces derniers.

Dans le même temps, l'écosystème du Fonds Le Cube s'est fortement agrandi. De nouveaux experts, spécialisés en pédagogie, art et numérique, ont participé à l'amélioration continue des programmes.



Fresque numérique (interactive et sonore) réalisée par des jeunes dans le cadre du programme Eco'Fresque

Atelier Born Social réalisé dans une classe REP de Gennevilliers (92)

Notre équipe professionnelle renforcée

Nos expert.e.s pédagogiques

Arnaud Fillion - Expert dans la conception de contenus pédagogiques pour l'autonomie numérique des jeunes et professionnels

Responsable de l'ingénierie pédagogique des programmes d'éducation numérique

"L'art numérique est un formidable outil pour lever les réticences des jeunes et leur transmettre un savoir. En jouant avec les émotions et en utilisant leur potentiel créatif, nous ouvrons le dialogue avec eux pour les sensibiliser et les accompagner aux enjeux du quotidien."

Anaïs Nisimov - Experte dans la formation technique (développement web et logiciels, IA et objets connectés, enregistrement sonore et vidéo)

Cheffe de projet Programme Connect'IT

"Les jeunes sont ravis d'imaginer un projet concret et de répondre à une problématique par une solution innovante, qui met au défi leur créativité. En prototypant un objet connecté, ils mettent en pratique les connaissances acquises et acquièrent des compétences techniques et douces qui leur seront utiles toute leur vie."

Mélissande Preguiça - Experte dans l'inclusion numérique de publics en difficulté (jeunes NEET, en REP ou QPV, hospitalisés..)

Cheffe de projet Programmes dans les hôpitaux et Born Social

"Les jeunes sont largement influencés par leur environnement, qu'il soit physique ou numérique, et ils ont souvent besoin d'un accompagnement pour saisir le contexte dans lequel ils évoluent. Les ateliers permettent de leur faire prendre conscience de leur potentiel, de leur donner confiance en eux et d'éviter les pièges."

Damien Chevalier - Expert dans formation numérique professionnelle et l'entreprenariat

Chef de projet Programme Digi'Job

"Les jeunes présentent plusieurs difficultés face au numérique et à l'emploi, et tout particulièrement pour ceux en situation de précarité ou habitant dans des zones sensibles. Nous capitalisons sur une approche créative et participative pour lever les résistances et leur permettre de se projeter dans l'avenir".

Nos expert.e.s organisationnel.s.les

Marie Caya - Responsable des programmes d'éducation numérique

"Nous sommes convaincus que l'éducation numérique pour tous est un pilier de la construction d'un monde durable, éthique et inclusif ".

Fabio Trotabas - Responsable mécénat

"Le soutien de nos mécènes est vital afin d'assurer nos actions d'éducation numérique pour les jeunes prioritaires. Nous croyons aux bienfaits des partenariats publics-privés pour accompagner les jeunes aux enjeux et opportunités à l'ère du numérique"

Matthieu Laval - Assistant chargé de partenariats publics et privés

"L'art et le numérique sont des éléments essentiels pour répondre aux grands enjeux auxquels font face les jeunes aujourd'hui. Il est nécessaire d'encourager l'émergence de programmes pluridisciplinaires au service de l'épanouissement des jeunes" .

Une forte levée de fonds pour démultiplier l'impact

L'année 2021 a été riche en rencontres et en collaborations. Des acteurs sociaux et éducatifs engagés nous ont accordé leur soutien financier, nous permettant de renforcer notre expertise, nos ressources humaines, de développer nos 3 axes d'intervention et de structurer nos programmes. Nous avons ainsi réussi à lever 500 000 euros pour déployer nos activités jusqu'en 2024. Cet important financement nous permettra de poursuivre notre mission et de réaliser nos objectifs à moyen et long terme. Nous sommes reconnaissants pour la confiance accordée par nos mécènes et nous engageons à employer ces fonds de manière responsable et pertinente pour maximiser notre impact. Ce financement nous donne la stabilité financière nécessaire pour continuer à développer et à élargir nos activités auprès des jeunes bénéficiaires.

Nous souhaitons ainsi remercier chaleureusement nos partenaires financiers, mécènes de nos programmes, et leur exprimer notre reconnaissance pour leur engagement. Leur précieux soutien nous permet de déployer nos ateliers et de faire en sorte que chaque jeune, prioritaire ou non, puisse s'emparer du meilleur qu'offre le numérique, de façon critique et éclairée.

En 2021, nous avons ainsi consacré 184 000 euros à l'émancipation des jeunes. Cet investissement soutient divers programmes et initiatives visant à fournir aux jeunes les ressources et les opportunités dont ils ont besoin pour s'épanouir et devenir des citoyens actifs et responsables à l'ère du numérique. Nous sommes fiers de contribuer à cet effort important pour assurer un avenir meilleur pour les générations à venir.

Nous sommes heureux de partager que le montant de fonds levés a été multiplié par 50 depuis l'année dernière. En 2020, nous avions réussi à lever 10 000 euros, et en 2021, ce montant a significativement augmenté pour atteindre 500 000 euros. Cette augmentation confirme l'impact positif de nos efforts et la confiance croissante que les financeurs accordent à nos programmes.

Depuis 2020, nous avons le plaisir d'annoncer que nous avons obtenu le soutien de sept nouveaux mécènes. Ce soutien renforce notre capacité à poursuivre notre engagement et à atteindre nos objectifs en développant de nouveaux projets.

Nos mécènes

Fondation Siemens

Fondation Groupe ADP

Groupe VINCI

Crédit Agricole

Fondation AFNIC

Fondation TotalEnergies

Fonds de dotation Chantiers & Territoires Solidaires

Fondation FDJ

Fondation Orange

Thales Solidarity

Une vitrine numérique pour nos projets à impact

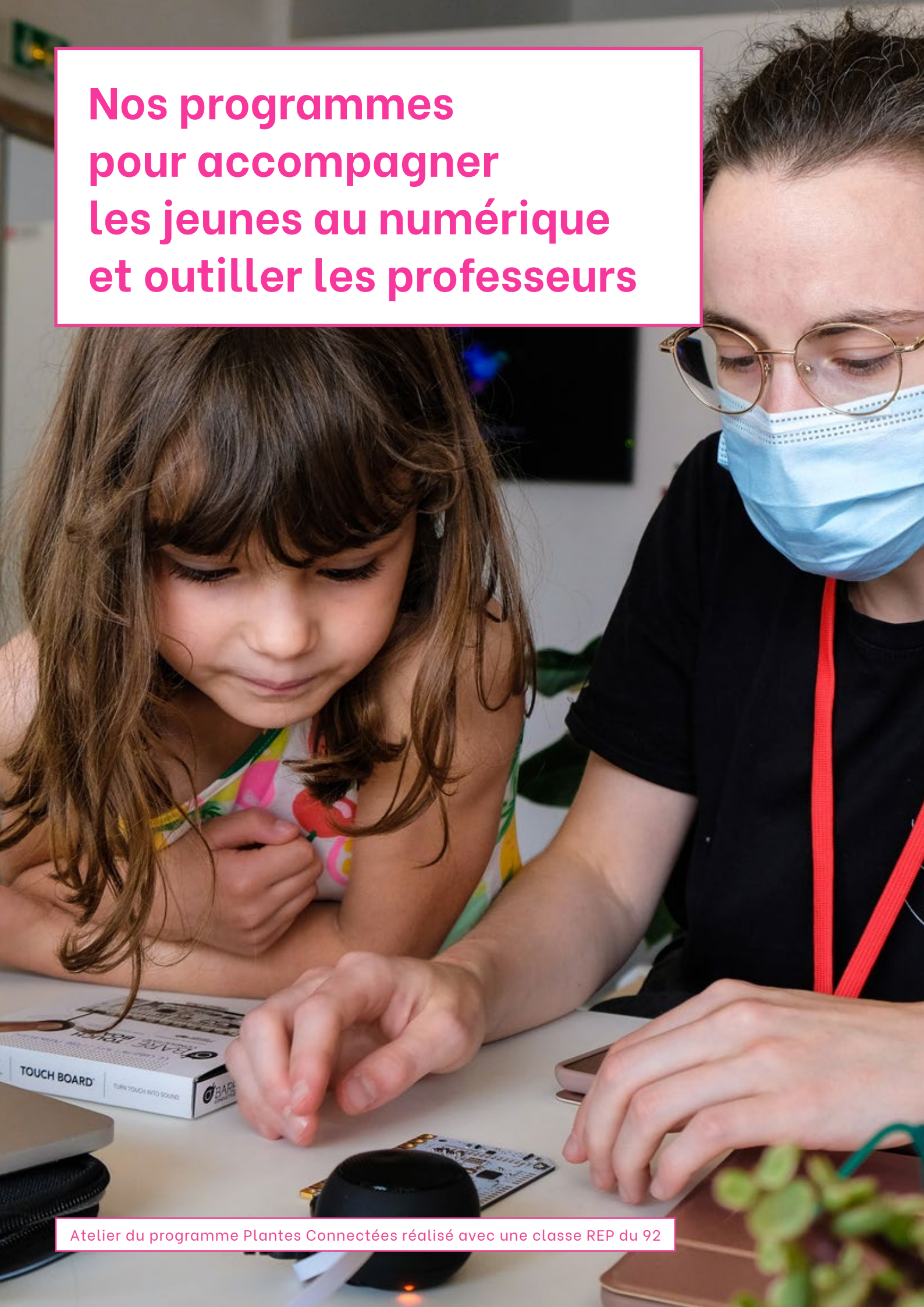
Le Fonds le Cube célèbre le lancement de son site internet, qui a vu le jour au début de l'année. Le site, véritable vitrine de nos actions et de nos programmes, a vocation à mettre en avant notre engagement auprès des publics prioritaires et de notre communauté. Le détail et l'évolution de nos programmes sont désormais accessibles par tous, et en particulier nos chiffres d'impact qui sont actualisés en temps réel.

Notre objectif, désormais atteint, était de permettre à nos publics, partenaires et mécènes de pouvoir consulter le détail de nos actions, mais également de pouvoir appréhender les membres de nos écosystèmes. Le fonds a vocation à construire un riche réseau de collaborateurs, qui partagent notre engagement et qui souhaitent s'impliquer durablement dans la construction d'une société durable, éthique et inclusive.
Le site a également été pensé comme une plateforme d'accès à nos ressources pour les jeunes et les éducateurs. Une série de pages ressources est alimentée par nos pratiques, notamment nos modèles pédagogiques axés sur la créativité et l'utilisation d'outils numériques innovants. Ces dernières sont accessibles selon les programmes, permettant aux jeunes et éducateurs de s'approprier les notions et outils numériques vus pendant les ateliers, ainsi que d'approfondir les thèmes développés par la mise à disposition de nouveaux contenus.

"Le Fonds Le Cube souhaite offrir à chacun, sans distinction, la chance de pouvoir être acteur de ses pratiques numériques"

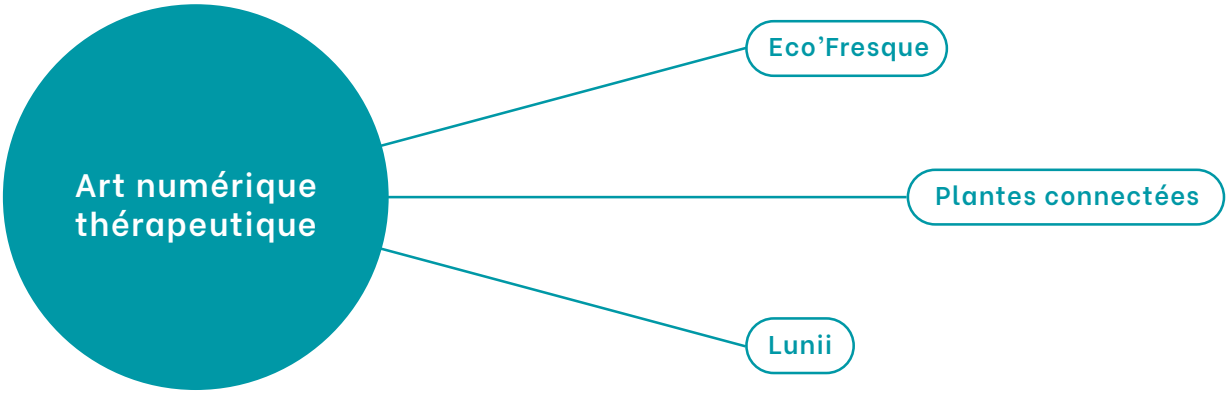
- ELSA WARDÉ, DIRECTRICE GÉNÉRALE DU CUBE

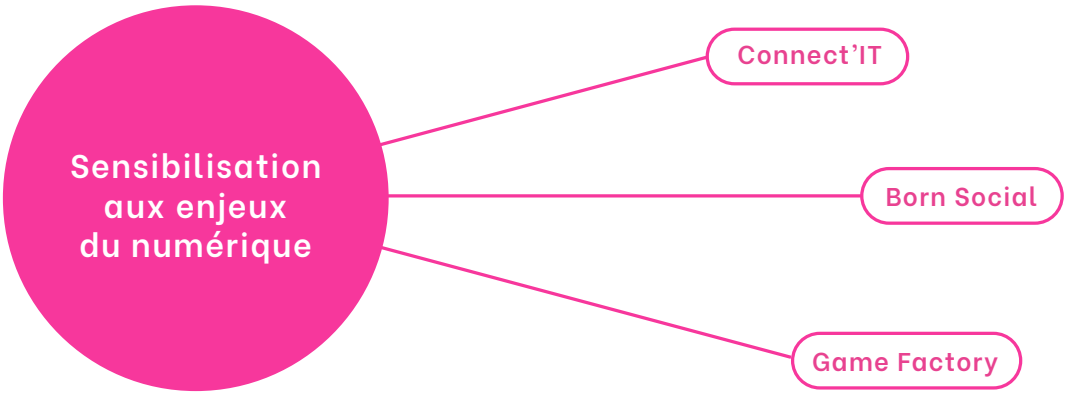
Nos programmes pour accompagner les jeunes au numérique et outiller les professeurs

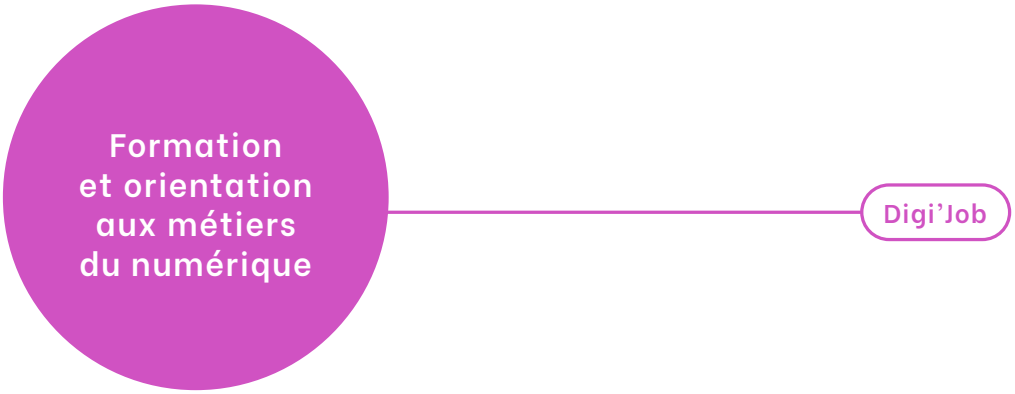


Atelier du programme Plantes Connectées réalisé avec une classe REP du 92

La créativité peut être un outil puissant pour aider les jeunes à répondre aux grands défis sociétaux et saisir les opportunités de demain. En utilisant le numérique pour explorer leur potentiel créatif, nous les aidons à développer leur confiance en eux, à améliorer leur bien-être émotionnel et à élargir leur perspective sur le monde qui les entoure. Nous déployons ainsi 7 programmes répartis en 3 axes d'intervention : l'art numérique thérapeutique, la sensibilisation aux enjeux du numérique et enfin la formation et l'orientation aux métiers du numérique.

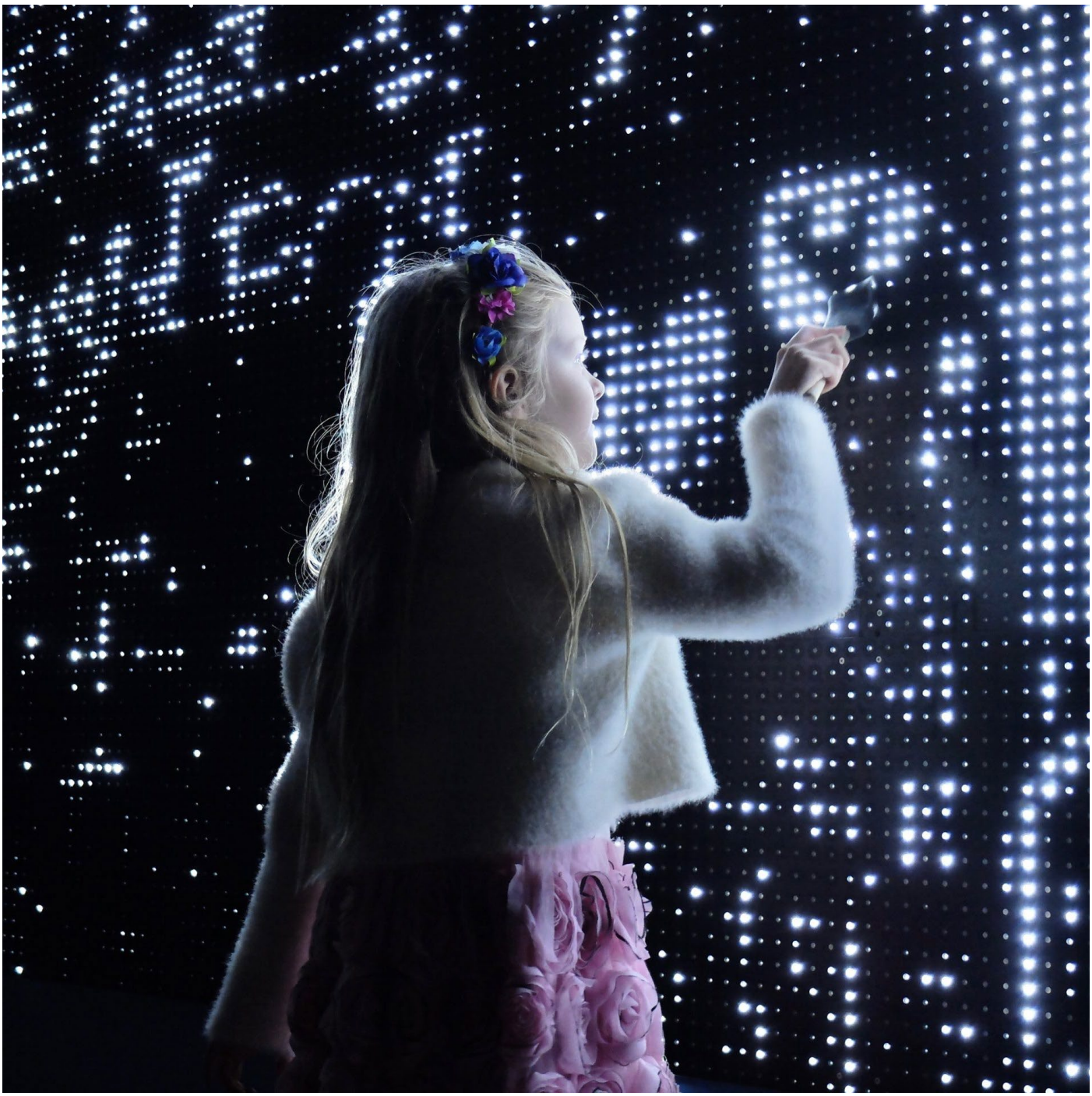






Programmes d'art numérique thérapeutique

Un des axes majeurs de nos programmes est d'accompagner les jeunes en situation de vulnéradans les hôpitaux pour stimuler leur développement et améliorer leur bien-être pendant la phase d'hospitalisation. Par la magie du numérique créatif et en travaillant avec les équipes médicales, nous fournissons aux jeunes un environnement épanouissant et apaisant pour qu'ils puissent aborder sereinement leur séjour à l'hôpital et préparer leur retour à la vie sociale, académique et professionnelle. Dans cette perspective, nous avons mis en place trois programmes : Eco'Fresque, Plantes Connectées et Lunii.

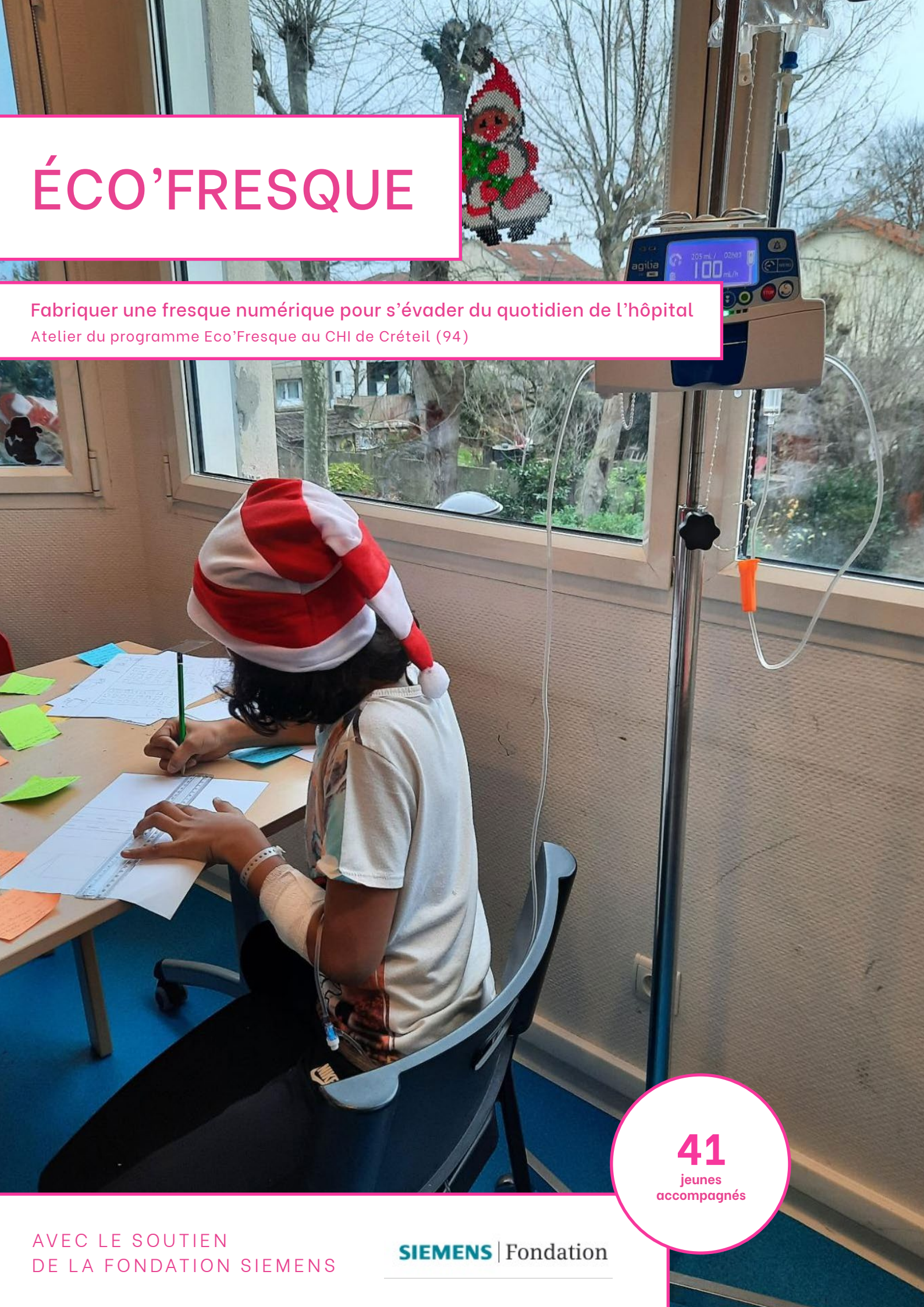


Test avec une classe de l'oeuvre Water Light au Cube d'Issy-les-Moulineaux (92)

ÉCO'FRESQUE

Fabriquer une fresque numérique pour s'évader du quotidien de l'hôpital

Atelier du programme Eco'Fresque au CHI de Créteil (94)



41
jeunes accompagnés

AVEC LE SOUTIEN
DE LA FONDATION SIEMENS

SIEMENS | Fondation

Le programme Eco'Fresque est une initiation pour les jeunes de 10 à 17 ans aux enjeux écologiques et aux outils numériques qui se concrétise par la fabrication d'une fresque interactive et multisensorielle. Nous visons à sensibiliser les jeunes aux défis environnementaux actuels et à leur donner les outils pour s'engager activement pour la préservation de l'environnement. La fresque interactive est un projet collaboratif qui permet aux jeunes de se familiariser avec les technologies numériques tout en explorant leur créativité et leur engagement en faveur de l'environnement. En travaillant ensemble pour créer une œuvre d'art unique, ils développent leurs compétences en travail d'équipe et en résolution de problèmes, tout en découvrant les enjeux environnementaux qui les entourent. Ce programme permet de leur fournir un cadre stimulant qui les encourage à être des acteurs du changement pour un avenir plus durable.

1. NOS OBJECTIFS

Notre premier objectif est de permettre aux jeunes malades de s'évader à travers la création numérique. La technologie numérique peut offrir une parenthèse pour les jeunes qui font face à des défis de santé importants. En utilisant des outils numériques pour explorer leur créativité et leur imagination, nous les aidons à se détacher de leur situation difficile et à découvrir de nouvelles passions.

Le deuxième objectif de notre programme est de briser l'isolement des jeunes malades. Les jeunes souffrant de maladies peuvent se sentir seuls et déconnectés du monde qui les entoure. Les ateliers fournissent une occasion de se divertir et de socialiser, ce qui peut aider à améliorer leur moral et à les motiver. La participation à des activités en groupe peut être bénéfique pour la santé mentale et émotionnelle des jeunes et nous travaillons en étroite collaboration avec les équipes médicales pour veiller à ce que nos ateliers soient adaptés aux besoins des jeunes, en proposant notamment des ateliers au chevet.

Le troisième objectif de notre programme est de permettre aux jeunes de maîtriser les outils numériques de manière créative et ludique en abordant les enjeux écologiques. La participation à des activités créatives peut être un moyen amusant et engageant pour les jeunes d'apprendre de nouvelles compétences et de développer leur confiance en eux. En travaillant sur un projet éco-esponsable interactif, les jeunes sont en mesure de découvrir les avantages de la technologie numérique tout en se sensibilisant aux enjeux environnementaux actuels. Cette maîtrise des compétences douces et techniques sera d'une grande utilité pour leur vie post hospitalisation.

2. POURQUOI ?

En premier lieu, nous sommes conscients que 40% des jeunes âgés de 9 à 25 ans présentent des symptômes d'éco-anxiété* et 84% des jeunes sont prêts à changer leurs habitudes pour limiter les problématiques écologiques**, ce qui montre à quel point cette génération est soucieuse de l'avenir environnemental. De plus, 74% des jeunes considèrent le futur effrayant***, ce qui montre la nécessité de les sensibiliser aux enjeux écologiques et de les impliquer dans des projets pour un avenir plus durable. C'est pour ces raisons que nous avons lancé le programme Eco'Fresque pour aider les jeunes à développer leur créativité, leur confiance en eux, et leur engagement en faveur de l'environnement. Les jeunes sont des acteurs clés de la transition écologique, et ce programme permet de les soutenir dans cette démarche.

* Selon une étude menée par l'INSEE en 2022

** Selon une Étude du Times réalisée en 2020

*** Selon une étude réalisée par The Lancet Planetary Health en 2021

3. EN PRATIQUE

INITIATION ET DÉBAT

La première phase du programme se concentre sur l'initiation et le débat. Les jeunes participants sont invités à découvrir les enjeux et les défis environnementaux à travers des œuvres artistiques et des dispositifs interactifs. Cette phase vise à sensibiliser les jeunes à la protection de l'environnement et à stimuler leur réflexion sur les problèmes actuels. En outre, les débats organisés au cours de cette phase permettent aux jeunes de partager leurs idées et leurs opinions sur les enjeux environnementaux, renforçant ainsi leur engagement en faveur de l'environnement.

CRÉATION ET PROTOTYPAGE

La deuxième phase du programme se concentre sur la création et le prototypage. Les jeunes participent activement à la conception d'une fresque interactive et multisensorielle en utilisant des compétences telles que la programmation, la création sonore (MAO) et le dessin connecté. Le sujet de la fresque est lié à des enjeux environnementaux et permet aux jeunes de mettre en pratique les connaissances acquises au cours de la première phase du programme. Cette phase encourage la collaboration et la créativité pour produire un projet créatif significatif sur une thématique de fond essentielle.

RESTITUTION ET VALORISATION

Dans la troisième phase du programme, les jeunes participent à la restitution et la valorisation de leur travail. Ils présentent leur fresque interactive et multisensorielle à leurs pairs, montrant l'utopie qu'ils ont imaginée pour le monde de demain. Cette phase est l'occasion de sensibiliser le public à leurs réflexions, idées et solutions pour aborder les défis environnementaux.

IMPACT 2021 ET PERSPECTIVES 2022

Le programme Eco'Fresque a connu un impact quantitatif significatif en 2021 en aidant **41 jeunes** fragiles à travers 18 heures d'ateliers. Grâce à l'engagement de **8 éducateurs** sensibilisés, le programme a ciblé **2 hôpitaux et une association** dans les départements du 75 et du 92. La restitution des travaux créatifs des jeunes a également été diffusée sur la chaîne TV de l'hôpital, mettant en avant les réflexions, les idées et les solutions imaginées par les jeunes pour un monde plus écologique.

Notre programme a eu un impact qualitatif positif sur les jeunes malades qui y ont participé en 2021. En effet, **100% des jeunes ont apprécié leur participation au programme et 90% des éducateurs recommandent le programme** pour son impact sur les jeunes. Les jeunes participants ont également acquis une connaissance significative des enjeux écologiques, 90% étant capable de les identifier et de proposer des solutions innovantes et responsables. En outre, 90% des bénéficiaires ont développé au moins une compétence transversale qui leur sera utile tout au long de leur vie.

Notre objectif pour les prochaines années est de toucher encore plus de jeunes vulnérables à travers notre programme Eco'Fresque. Nous visons à accompagner plus de 400 jeunes, offrant ainsi une plus grande opportunité pour eux de s'évader, briser l'isolement et développer des compétences numériques en abordant des thèmes environnementaux. De plus, nous nous étendrons sur 4 territoires d'Ile-de-France en ciblant 15 hôpitaux, ce qui permettra à un plus grand nombre de jeunes de bénéficier de notre programme.

“Super atelier créatif pour les enfants ! Premier atelier de sensibilisation à l’environnement très intéressant !”

- ANIMATRICE À NECKER

“Atelier très sympa, l’animation aussi. Les enfants ont beaucoup apprécié. L’idée est très originale et le fait que la fresque soit exposée dans le service est motivante pour eux. Merci beaucoup. “

- ÉDUCATRICE AU CHI CRÉTEIL

Fresque réalisée par les jeunes hospitalisés de l’hôpital Necker (75) le 08 décembre 2021.

PLANTES CONNECTÉES

S'évader du quotidien de l'hôpital en programmant une plante connectée

Atelier du programme Plantes Connectées à destination d'une classe du 92

30
jeunes accompagnés

AVEC LE SOUTIEN
DE LA FONDATION AFNIC

FONDATION afnic pour la solidarité numérique
Sous l'égide de Fondation de France

Notre programme Plantes Connectées est une initiation aux enjeux écologiques et aux outils numériques pour les jeunes malades de 7 à 15 ans. Au travers d'un atelier ludique et créatif, les jeunes participent à la conception d'une plante musicale et numérique : au contact de la main, chaque feuille émet un son différent imaginé par les enfants. Ce projet leur permet de s'évader, de briser l'isolement et de maîtriser les outils numériques dans un contexte ludique et amusant.

1. NOS OBJECTIFS

La première priorité de notre programme Plantes Connectées est d'améliorer le bien-être des jeunes malades hospitalisés. Nous visons à les aider à s'évader de leur environnement hospitalier à travers la création numérique et artistique. Les ateliers proposés ont vocation à les motiver et renforcer leur confiance en eux, tout en offrant un moyen pour eux d'exprimer leur créativité.

L'un des objectifs clés du programme est également de briser l'isolement des jeunes fragiles en les engageant dans des activités collaboratives et en les connectant à leur environnement. Pour atteindre cet objectif, nous proposons notamment un format d'ateliers au chevet. De plus, en travaillant ensemble sur un projet commun, les jeunes peuvent construire des liens et établir des relations positives avec leurs pairs.

Le troisième objectif de Plantes Connectées est d'émerveiller les jeunes grâce à la magie de l'art numérique. La technologie peut être utilisée de manière créative pour susciter l'émerveillement chez les jeunes, nous utilisons donc des techniques d'art numérique pour connecter les jeunes à la nature de manière ludique et engageante. Nous mettons en place des installations interactives pour créer des expériences sonores uniques qui peuvent captiver les jeunes et les encourager à explorer leur créativité. En explorant ces technologies de manière ludique, nous espérons susciter la curiosité et l'enthousiasme des jeunes pour la technologie, la nature et l'art, ce qui peut les inspirer à poursuivre leur propre cheminement créatif.

2. POURQUOI ?

Notre programme «Plantes Connectées» est né de plusieurs constats. Tout d'abord, les enfants sont deux fois plus vulnérables aux contaminations pendant la période de COVID-19*, il est important de leur offrir des activités sûres qui peuvent les aider à briser l'isolement. En outre, l'hospitalisation peut être très difficile pour les enfants, et notre programme peut aider à prévenir l'ajout d'un traumatisme supplémentaire** en offrant une activité créative et ludique qui peut aider à soutenir leur développement somatique, psychologique et social**. Enfin, il est important d'organiser des activités essentielles pour le bien-être des jeunes, et notre programme peut contribuer à atteindre cet objectif en fournissant une opportunité pour apprendre de nouvelles compétences et en renforçant les capacités créatives.

* Selon une étude réalisée par Capital en 2021

** Selon une étude réalisée par la Haute Autorité de Santé en 2011

3. EN PRATIQUE

INITIATION ET DÉBAT

La première phase de notre programme Plantes Connectées est l'initiation et le débat. Cette phase consiste à sensibiliser les jeunes aux enjeux écologiques en leur présentant des œuvres d'art numérique. Les participants sont invités à échanger sur leurs propres pratiques et à réfléchir à leur impact sur l'environnement. Cette première phase permet aux jeunes de se familiariser avec le sujet et de développer leur compréhension des enjeux environnementaux actuels. C'est également une occasion pour les jeunes de partager leurs opinions et de débattre avec leurs pairs, renforçant ainsi leurs compétences sociales et de communication.

CRÉATION ET PROTOTYPAGE

La deuxième phase de notre programme est la création et le prototypage. Dans cette phase, les jeunes malades sont invités à créer une plante connectée et musicale. Cette activité ludique et créative leur permet de s'évader de leur situation difficile et de se concentrer sur une activité créative et positive. Ils apprennent parallèlement à maîtriser des outils numériques utiles pour leur avenir post-hospitalisation. Les jeunes peuvent ainsi développer leur créativité, leur confiance en eux et leurs compétences en matière de technologie tout en s'amusant.

RESTITUTION ET VALORISATION

La dernière phase de notre programme est la restitution et la valorisation. Dans cette phase, un événement de restitution est organisé pour permettre aux jeunes de présenter leur plante connectée et musicale. Cela leur donne l'opportunité de prendre confiance en eux et de développer leurs compétences de prise de parole. C'est également une occasion pour les jeunes de se sentir valorisés pour leur créativité et de sensibiliser leur entourage aux enjeux écologiques et aux outils numériques.

IMPACT 2021 ET PERSPECTIVES 2022

En 2021, plus de **30 jeunes fragiles ont été accompagnés.** Les actions déployées ont également permis de former **2 éducateurs** aux ateliers Plantes Connectés pour qu'il puissent s'emparer des bonnes pratiques et aborder ces sujets en autonomie. Le programme a ciblé **3 hôpitaux** situés dans les départements 92, 94 et 95, offrant ainsi une aide concrète et adaptée aux besoins locaux.
L'impact qualitatif du programme Plantes Connectées a été très positif. La totalité des jeunes participants ont apprécié le format ludique et créatif, qui leur a permis de s'évader et de briser l'isolement. 90% des éducateurs recommandent également le programme. Les jeunes ont pu bénéficier de l'acquisition de compétences sur le long terme : **90% des jeunes savent dorénavant identifier un type de menace écologique et proposer une solution innovante et responsable** et 90 % des bénéficiaires ont acquis au moins une compétence technique et une compétence transversale utile tout au long de la vie.

Les objectifs du programme Plantes Connectées pour 2022-2023 sont ambitieux. Le programme vise à accompagner plus de 400 jeunes fragiles au travers de 70 ateliers. Le programme prévoit également de sensibiliser plus d'éducateurs afin de leur permettre de mieux accompagner les jeunes fragiles dans leur quotidien. Pour atteindre ces objectifs, le programme a prévu de cibler 5 hôpitaux répartis sur 4 territoires d'Ile-de-France.

“Un atelier très créatif et singulier, qui rassemble les jeunes et leur donne le sourire.”

- EDUCATRICE À L’HÔPITAL VICTOR DUPOUY D’ARGENTEUIL.

Création d’une plante connectée à l’hôpital Victor Dupouy (95) le 12 décembre 2021.

PROGRAMME LUNII

S’évader du quotidien de l’hôpital en imaginant une histoire interactive

Atelier de création Lunii à l’hôpital Victor Dupouy (95)

5
jeunes accompagnés

AVEC LE SOUTIEN DE LUNII

lunii

Le programme Lunii, mis en place en 2021, vise à offrir une expérience ludique et interactive aux enfants hospitalisés, en les aidant à s'évader de l'environnement hospitalier et en stimulant leur créativité. Pour ce faire, le programme s'appuie sur objet radio contenant des histoires interactives. Lors des ateliers organisés à partir de la boîte Lunii, les enfants peuvent ainsi écouter une histoire puis la reconstituer en dessinant les éléments évoqués. Ensuite, ces dessins sont assemblés pour créer un livret numérique regroupant les dessins créés. De plus, pour chaque dessin créé, les enfants peuvent s'enregistrer en train de raconter l'élément de l'histoire associé. Cette activité encourage les enfants à s'exprimer et à développer leur créativité, tout en leur permettant de partager leur histoire avec les autres. Il s'adresse plus spécifiquement pour les enfants âgés de 4 à 6 ans.

1. NOS OBJECTIFS

Le programme Lunii a plusieurs objectifs importants. Tout d'abord, l'objectif est de permettre aux jeunes malades de s'évader de leur quotidien difficile à travers la création numérique. En leur offrant une expérience ludique et interactive, Lunii vise à stimuler leur imagination et à leur permettre de vivre des aventures magiques à travers des histoires.

Un autre objectif est de rompre l'isolement des jeunes malades. Les enfants hospitalisés peuvent souvent se sentir seuls et isolés. Les ateliers Lunii, qui peuvent être organisés au chevet, offrent aux enfants un moment de partage et d'échange avec les autres participants, ce qui peut avoir un impact positif sur leur bien-être.

Enfin, un troisième objectif est d'apprendre aux enfants à mettre en image une histoire grâce au dessin numérique. Cette activité encourage les enfants à développer leur créativité et à s'exprimer à travers l'art, tout en leur permettant d'apprendre à utiliser des outils numériques qui leur seront utiles dans d'autres contextes.

2. POURQUOI ?

Le programme Lunii est important car il répond à un besoin crucial pour les enfants hospitalisés. En effet, selon les statistiques, environ 2 millions d'enfants de moins de 18 ans sont actuellement hospitalisés*, ce qui représente environ 15% du total des patients. De plus, la pandémie de coronavirus a entraîné une augmentation de plus de 80% d'entrées en psychiatrie pour les moins de 15 ans**, soulignant l'importance de proposer des activités qui contribuent au développement somatique, psychologique et social des enfants hospitalisés***.

Dans ce contexte, les ateliers Lunii offrent une solution pour rompre l'isolement et la solitude des enfants hospitalisés, tout en stimulant leur créativité et leur imagination. En leur offrant une expérience ludique et interactive, Lunii peut contribuer à améliorer leur bien-être mental et leur qualité de vie. Les activités culturelles et éducatives sont également essentielles pour le développement des enfants, et Lunii peut jouer un rôle important dans cette perspective.

* Selon une étude réalisée par Capital en 2021
** France Inter 2021
*** Selon une étude réalisée par la Haute Autorité de Santé en 2011

INITIATION ET DÉBAT

La première phase d'un atelier du programme Lunii est l'initiation et le débat. Durant cette phase, les jeunes participants écoutent attentivement une histoire préalablement enregistrée sur la boîte Lunii.
Après l'écoute, les jeunes participants sont encouragés à échanger et à débattre sur l'histoire qu'ils viennent d'entendre. Les animateurs de l'atelier peuvent poser des questions pour stimuler la réflexion et la participation des enfants. Les jeunes participants peuvent également partager leurs avis et leurs ressentis sur l'histoire, ce qui peut favoriser les échanges et les discussions entre eux.

Cette première phase de l'atelier est importante car elle permet aux enfants de s'immerger dans l'histoire et de réfléchir sur les différentes situations et personnages qui y sont présentés. Elle encourage également les enfants à s'exprimer et à développer leur esprit critique, tout en favorisant leur capacité à écouter les autres et à échanger avec eux.
La première phase d'un atelier du programme Lunii est une étape clé pour permettre aux jeunes participants de se familiariser avec l'histoire, de réfléchir sur son contenu et de partager leurs impressions et leurs avis.

CRÉATION ET PROTOTYPAGE

La deuxième phase d'un atelier du programme Lunii est la création et le prototypage. Durant cette phase, les jeunes participants sont invités à imaginer leur propre histoire numérique en s'inspirant de l'histoire qu'ils ont écoutée précédemment. Ils peuvent également s'inspirer de leur propre vécu ou de leur imaginaire pour créer une histoire qui leur ressemble et qui les passionne.
Pour concrétiser leur histoire numérique, les jeunes participants dessinent un élément ou une partie de l'histoire. Cette étape permet aux enfants de développer leur créativité, leur imagination et leur dextérité. Ils peuvent également échanger avec les autres participants pour s'entraider, se conseiller et se stimuler mutuellement.

Une fois que chaque enfant a dessiné son élément ou sa partie de l'histoire, l'ensemble des dessins est rassemblé pour reconstituer l'histoire dans son ensemble. Cette étape permet aux enfants de travailler en groupe, de partager leurs idées et de construire ensemble un projet commun.
Enfin, les dessins sont intégrés dans un livret numérique qui permet de faire défiler les dessins et de les accompagner d'un enregistrement vocal des enfants racontant l'élément de l'histoire correspondant à leur dessin. Cette étape permet aux enfants de s'initier à la technologie et de se familiariser avec les outils numériques, ce qui peut être utile pour leur avenir post-hospitalisation.

RESTITUTION ET VALORISATION

La troisième étape d'un atelier du programme Lunii est la restitution et la valorisation. Durant cette étape, les jeunes participants ont l'occasion de présenter leur travail devant le groupe, ce qui leur permet de prendre confiance en eux et de faciliter la prise de parole. Les enfants montrent leurs dessins au groupe et expliquent leur démarche et leur inspiration. Ils peuvent également imaginer une histoire à partir de ces dessins, en utilisant leur créativité et leur imagination pour construire une histoire cohérente et passionnante. Ensuite, les dessins sont numérisés et intégrés à Lunii, accompagnés d'un enregistrement vocal des enfants racontant l'histoire correspondant à leur dessin. Cette étape permet aux enfants de se familiariser avec les outils numériques et de participer activement à la création d'un objet numérique.
Enfin, le résultat final est présenté à l'ensemble des participants et valorisé, ce qui permet aux enfants de se sentir fiers de leur travail et de leur contribution. Cette étape peut également permettre aux enfants de partager leur histoire avec d'autres jeunes patients de l'hôpital ou avec leur famille, ce qui peut contribuer à briser l'isolement et à favoriser le lien social.

“J’ai beaucoup apprécié cet outil, qui permet aux enfants de se projeter et de s’amuser. Je me suis prise au jeu en m’appliquant à réaliser de belles illustrations – on la réutilisera avec les jeunes !”

- ÉDUCATRICE AU CENTRE HOSPITALIER INTERCOMMUNAL DE CRÉTEIL

Une atelier Lunii à l’hôpital d’Argenteuil (95) le 11 novembre 2021.

IMPACT 2021 ET PERSPECTIVES 2022

En 2021, le programme Lunii a accompagné **5 jeunes fragiles** lors d’un atelier organisé dans un hôpital de la région Île-de-France, dans le 95. Il est important de noter que ces jeunes ont bénéficié d’un accompagnement personnalisé et ont pu s’émanciper du cadre aseptisé de l’hôpital grâce à l’histoire interactive et à la création numérique. Cet essai a confirmé la pertinence du programme et son potentiel pour les années à venir.

En 2021, le programme Lunii a obtenu des résultats très positifs en termes d’impact qualitatif. **Tous les jeunes bénéficiaires ont apprécié le programme et 90% des éducateurs ont recommandé le programme,** ce qui démontre un haut niveau de satisfaction. Les jeunes ont mis en œuvre des compétences techniques, telles que le dessin, pour créer un livrable, ce qui est un signe de leur participation active (90%). Enfin, **tous les bénéficiaires ont acquis au moins une compétence transversale** utile pour leur vie future, ce qui démontre la pertinence du programme pour leur développement personnel.

Les objectifs du programme Lunii pour l’année 2022 sont ambitieux. Ils visent à accompagner 50 jeunes fragiles, soit une augmentation significative par rapport à 2021. Par ailleurs, le programme prévoit de sensibiliser 15 éducateurs supplémentaires pour qu’ils puissent mieux accompagner les jeunes. Enfin, l’objectif est de cibler 5 hôpitaux en Ile-de-France, ce qui permettra de toucher davantage de jeunes patients et d’étendre l’impact du programme.

Atelier Connect'IT de MAO à destination d'une classe REP (92)

Education au numérique et à ses enjeux

L'axe "Education au numérique et à ses enjeux" est composé de trois programmes : Connect'IT, Born Social et Game Factory. Ces programmes ont pour objectif d'accompagner les jeunes les plus prioritaires aux enjeux du numérique, en leur fournissant les compétences nécessaires pour naviguer dans un monde numérique en constante évolution. Les programmes visent également à sensibiliser les jeunes aux problématiques liées au numérique, telles que les fake news, le cyberharcèlement ou encore la pollution numérique. En proposant des dispositifs et des projets ludiques et innovants, les programmes encouragent les jeunes à découvrir les nombreuses opportunités offertes par le numérique, que ce soit sur le plan professionnel, entrepreneurial ou personnel.

Atelier d'apprentissage du fact-checking dans le cadre du programme Born Social à Gennevilliers (92)

CONNECT'IT

Développer ses compétences entrepreneuriales avec un projet tech responsable

Évènement de restitution du programme Connect'IT avec des classes REP du 92

150
jeunes
accompagnés

AVEC LE SOUTIEN DE LA
FONDATION TOTAL ENERGIES,
FONDATION GROUPE ADP
ET LE CRÉDIT AGRICOLE

TotalEnergies FOUNDATION

FONDATION GROUPE ADP

Le programme Connect'IT vise à accompagner les jeunes de 9 à 18 ans, en priorité les collégiens, dans la découverte des objets connectés et des opportunités offertes par le numérique, tout en prenant en compte l'enjeu de l'éco-responsabilité. Les élèves sont initiés à la programmation en fabriquant des objets connectés éco-responsables, dans le cadre d'un projet entrepreneurial technologique et responsable. L'objectif est de limiter l'éco-anxiété des jeunes, car 40% des 9-25 ans ont des symptômes d'éco-anxiété, et d'accompagner les éducateurs, car 90% des enseignants se forment au numérique par eux-mêmes.

1. NOS OBJECTIFS

Le programme Connect'IT a pour objectifs de susciter une réflexion et un engagement sur les enjeux sociétaux et écologiques, de développer des compétences techniques et entrepreneuriales pour répondre aux défis de demain, et de rendre les jeunes ambassadeurs du changement durable. Ces objectifs visent à aider les jeunes à comprendre les problématiques environnementales, à acquérir des compétences pratiques pour résoudre les défis futurs et à devenir des agents de changement pour un avenir durable.

2. POURQUOI ?

Le programme Connect'IT répond à plusieurs facteurs sociétaux actuels. Tout d'abord, l'omniprésence des technologies connectées dans la vie des jeunes, avec 92% des 12-17 ans qui possèdent un smartphone et 63% des maisons françaises qui disposent d'un objet connecté*. Le programme permet ainsi de donner aux jeunes les compétences nécessaires pour utiliser ces technologies de manière responsable et durable.

De plus, les jeunes sont de plus en plus conscients des enjeux environnementaux et sont prêts à changer leurs habitudes de consommation pour améliorer leur futur, avec 84% des jeunes qui se déclarent prêts à changer leurs pratiques**. Le programme Connect'IT offre une opportunité concrète aux jeunes de mettre en pratique ces changements dans leur vie quotidienne.

Enfin, l'importance de la formation des enseignants au numérique ne doit pas être négligée, avec 90% des enseignants se formant par eux-mêmes***. Le programme peut compléter cette formation en offrant une éducation pratique et immersive dans les technologies connectées.

*BDM, 2018
**Lancet Planet, 2021
***Dell et l'Institut pour le Futur, 2017

INITIATION ET DÉBAT

La première phase d'initiation et de débat se déroule lors d'une expo-atelier sur la relation entre la technologie et l'écologie. Les enfants sont invités à découvrir des œuvres et à participer à des discussions en alternant avec des mises en pratique pour capter leur attention et lever les freins.
Cette première phase vise à sensibiliser les jeunes aux enjeux environnementaux et à encourager la réflexion et la discussion sur la façon dont la technologie peut être utilisée de manière durable.
Les œuvres présentées véhiculent des messages pertinents sur la relation entre la technologie et l'écologie, qui stimulent la pensée critique et créative des jeunes.
Cette phase initiale est cruciale pour éveiller la curiosité et l'intérêt des jeunes participants, les préparant à la suite du programme, pendant laquelle ils pourront développer des compétences techniques et entrepreneuriales pour répondre aux défis de demain.

CRÉATION ET PROTOTYPAGE

La deuxième phase du programme est la phase de création et de prototypage. Durant cette phase, les jeunes participants ont la possibilité d'imaginer et de prototyper des objets connectés éco-responsables, tels que des plantes connectées, des capteurs de pollution atmosphérique ou encore des poubelles de tri. Cette phase encourage les jeunes à mettre en pratique les compétences techniques et entrepreneuriales acquises lors de la première phase. Ils sont encouragés à être créatifs et innovants, à imaginer des solutions originales et à les prototyper en utilisant les technologies connectées.
Les projets créés pendant cette phase doivent répondre à des défis environnementaux, ce qui permet aux jeunes de prendre conscience de l'importance de penser des solutions durables pour préserver l'environnement. Ils sont également encouragés à travailler en équipe, à communiquer efficacement et à gérer leur temps pour mener leur projet à terme.
Cette phase de création et prototypage est une étape importante du programme Connect'IT, car elle permet aux jeunes de passer de la réflexion à l'action. Ils peuvent concrètement mettre en pratique les idées et les compétences qu'ils ont acquises lors de la première phase, et développer leur esprit d'innovation tout en contribuant à la protection de l'environnement.
.

RESTITUTION ET VALORISATION

La troisième et dernière phase du programme est la phase de restitution et de valorisation. Durant cette phase, les jeunes participants ont l'opportunité de rencontrer d'autres groupes ayant participé au programme et de présenter leur objet connecté éco-responsable lors d'une remise de prix.
Lors de cette remise de prix, les jeunes présentent leur projet devant un jury, qui peut être assimilé à celui d'un événement TEDx. Les jeunes sont encouragés à développer leurs compétences en communication, en présentation et en argumentation pour convaincre le jury de la pertinence de leur projet.
Cette phase de restitution et valorisation permet aux jeunes de partager leur expérience avec d'autres participants au programme et de bénéficier d'un retour sur leur projet. Elle leur permet également de se faire connaître auprès d'un public plus large et de mettre en avant leur engagement en faveur de l'environnement.
Cette phase constitue un moment fort du programme Connect'IT. Elle permet aux jeunes de valoriser leur travail, de gagner en confiance et de renforcer leur engagement en faveur de la protection de l'environnement.

“Les élèves adorent et moi aussi ! Les parents en ont même parlé en réunion parents-profs. Cela prouve que leur projet franchit les frontières de l’école et que les enfants deviennent de véritables ambassadeurs du développement durable”

- PROFESSEUR DE TECHNOLOGIE AU COLLÈGE BEL AIR.

Présentation d’un objet connecté imaginé pendant les ateliers, lors d’un événement de restitution le 8 juin 2021.

IMPACT 2021 ET PERSPECTIVES 2022

En 2021, le programme Connect’IT a eu un impact quantitatif significatif. **150 jeunes** ont été accompagnés au cours de 26 heures d’ateliers. Ce sont également **9 éducateurs** qui ont été sensibilisés au programme, et **9 classes** qui ont été ciblées, situées dans les départements du 92 et du 94.

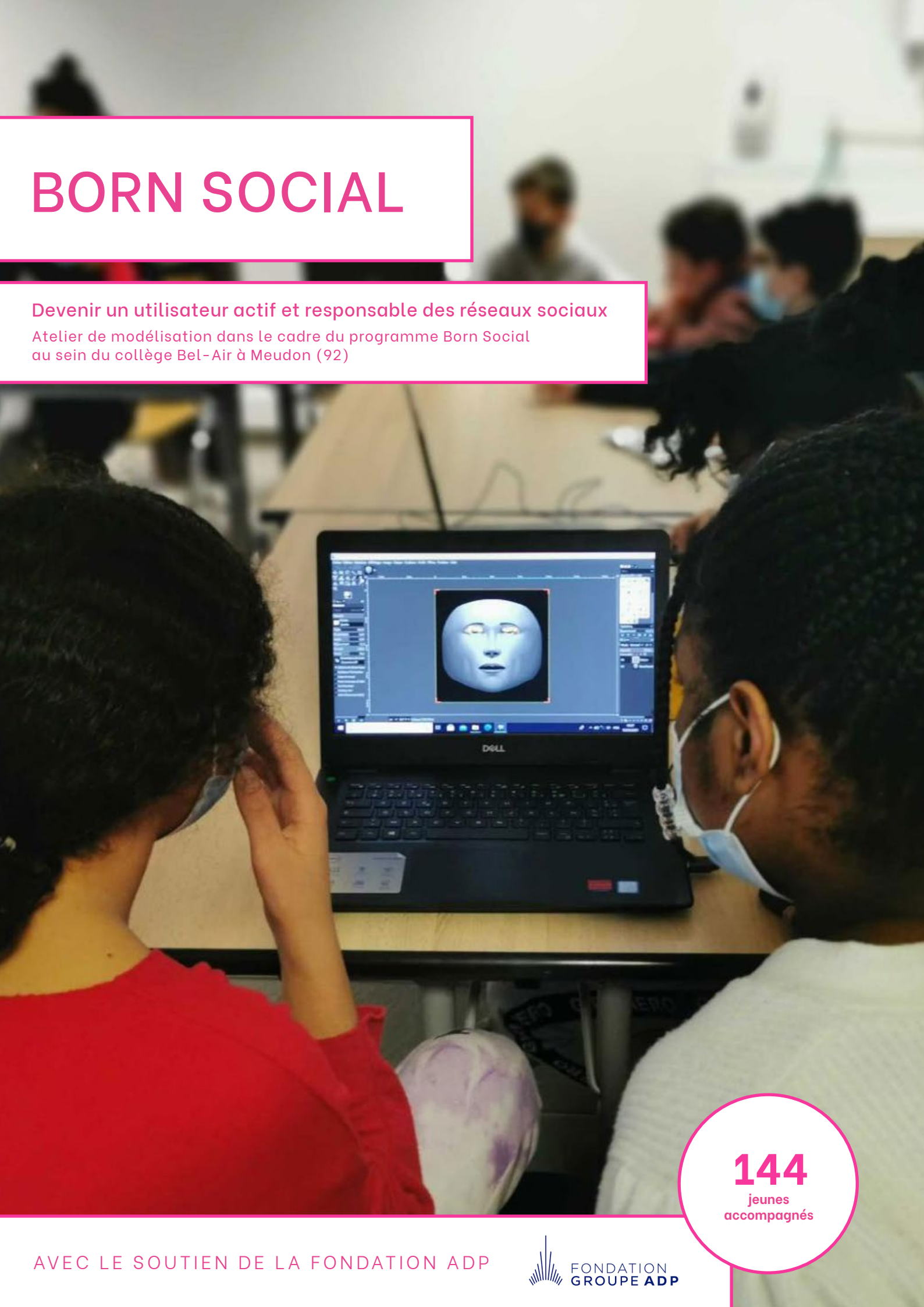
Le programme Connect’IT a également eu un impact qualitatif significatif en 2021, avec les résultats suivants : 95 % des jeunes bénéficiaires ont apprécié le programme, ce qui montre que celui-ci a su captiver leur attention et répondre à leurs attentes. **90 % des jeunes sont dorénavant capables d’identifier une menace environnementale et de proposer une solution liée. 90 % des jeunes ont également pu acquérir et mobiliser les bases de la programmation,** ce qui représente une compétence technique utile dans de nombreux domaines professionnels. 90 % des jeunes ont développé au moins deux compétences transverses utiles tout au long de la vie, telles que le travail en équipe, la gestion du temps ou la prise de parole en public.

Pour 2022-2023, le programme Connect’IT vise à accompagner 600 jeunes, soit quatre fois le nombre de jeunes accompagnés en 2021. Le nombre d’éducateurs sensibilisés sera également considérablement accru, avec 30 éducateurs formés pour accompagner les jeunes dans le programme. Enfin, le programme se déploiera sur un plus grand territoire, avec 20 classes ciblées réparties sur six territoires en Ile-de-France, à Lyon et à Marseille.

BORN SOCIAL

Devenir un utilisateur actif et responsable des réseaux sociaux

Atelier de modélisation dans le cadre du programme Born Social
au sein du collège Bel-Air à Meudon (92)



144
jeunes
accompagnés

AVEC LE SOUTIEN DE LA FONDATION ADP

FONDATION GROUPE ADP

Le programme «Born Social» a pour objectif de rendre active et responsable l'utilisation généralisée des réseaux sociaux. Il vise à sensibiliser les jeunes aux enjeux liés aux fake news en leur permettant de créer une campagne de sensibilisation par les jeunes et pour les jeunes. En effet, les réseaux sociaux sont de plus en plus présents dans la vie des jeunes, qui y passent en moyenne 15 heures par semaine. Il est donc crucial de les sensibiliser aux risques liés à l'utilisation des réseaux sociaux et de les impliquer dans des actions concrètes pour lutter contre la désinformation et les fake news.

1. NOS OBJECTIFS

Les objectifs du programme Born Social sont multiples. Tout d'abord, il vise à ouvrir le débat sur les enjeux d'information des réseaux sociaux. En effet, les réseaux sociaux sont devenus un canal d'information incontournable, mais ils peuvent également être le vecteur de la diffusion de fausses informations. Le programme cherche donc à sensibiliser les jeunes à cette problématique et à les encourager à être plus vigilants lorsqu'ils naviguent sur les réseaux sociaux.
Le programme Born Social vise également à imaginer des solutions pour éviter le piège des fake news. Les jeunes sont encouragés à réfléchir à des moyens de vérifier l'authenticité des informations qu'ils trouvent en ligne, à les croiser avec d'autres sources et à être critiques envers les contenus qu'ils consomment.
Enfin, le programme cherche à sensibiliser les jeunes aux opportunités offertes par les métiers du numérique créatif. Les réseaux sociaux sont un terrain fertile pour l'expression de la créativité et le développement de compétences techniques. Le programme vise ainsi à encourager les jeunes à explorer ces possibilités et à envisager des carrières dans le numérique créatif.

2. POURQUOI ?

Le programme Born Social est important car il vise à sensibiliser les jeunes aux enjeux liés à l'utilisation des réseaux sociaux, qui sont très répandus chez les adolescents et les jeunes adultes. Le fait que 92% des 12-17 ans possèdent un smartphone* et 62% des 11-24 ans se connectent sur les réseaux sociaux tous les jours, en moyenne 3 heures**, souligne l'importance d'éduquer les jeunes aux risques liés à la désinformation et aux fake news. De plus, le constat que seulement 44% des 10-18 ans se sentent capables de différencier une information fiable d'une fake news*** montre l'urgence d'agir pour prévenir les éventuelles conséquences néfastes de la désinformation. Le programme Born Social a donc pour objectif d'offrir aux jeunes des outils pour développer leur esprit critique et les aider à mieux naviguer dans l'univers numérique.

*BDM, 2018
**Ouest France, 2016
***Institut Common Sense Media, 2018

3. EN PRATIQUE

INITIATION ET DÉBAT

La première phase du programme Born Social consiste à initier les enfants aux enjeux des réseaux sociaux en abordant le sujet des comportements malveillants. Les enfants sont immergés dans un parcours d'œuvres numériques comprenant par exemple l'œuvre «Kill Your Darlings». Cette phase permet de susciter des réflexions et des débats chez les enfants sur les enjeux liés à l'utilisation des réseaux sociaux et des risques associés. Les enfants sont encouragés à s'interroger sur les informations qui circulent sur les réseaux sociaux et à remettre en question leur fiabilité.

CRÉATION ET PROTOTYPAGE

La deuxième phase du programme Born Social consiste à encourager les enfants à utiliser leur créativité pour imaginer des solutions permettant d'éviter les pièges des fake news et de sensibiliser les autres à l'importance d'une utilisation responsable des réseaux sociaux. Pour ce faire, les enfants sont invités à utiliser les formats-phares des réseaux sociaux tels que les stories ou les filtres pour créer leur propre campagne de sensibilisation. Cette phase permet aux enfants de mettre en pratique les enseignements de la première phase et de développer leur créativité tout en renforçant leur compréhension des enjeux liés aux réseaux sociaux.

RESTITUTION ET VALORISATION

Pendant la dernière phase du programme Born Social, les jeunes présentent leur campagne de sensibilisation lors d'un grand événement interclasse. Ils ont la possibilité de partager leur expérience et les connaissances acquises tout au long du programme avec un public plus large. À l'issue de l'événement, un prix est remis aux participants, sous la forme d'un format similaire à un événement TEDx. Cet événement est conçu pour valoriser les efforts et les réalisations des jeunes, et les inspirer à poursuivre leur engagement pour un usage plus responsable des réseaux sociaux.

IMPACT 2021 ET PERSPECTIVES 2022

En 2021, le programme Born Social a permis d'accompagner **144 jeunes** dans la lutte contre les fake news sur les réseaux sociaux. Dans ce cadre, **6 éducateurs** ont été sensibilisés pour encadrer et accompagner ces jeunes. Le programme a ciblé **5 classes** sur le territoire du 91, permettant ainsi d'atteindre un grand nombre de jeunes et de renforcer leur capacité à utiliser les réseaux sociaux de manière responsable. Cette même année, le programme Born Social a eu un impact qualitatif significatif auprès des jeunes bénéficiaires. Les retours attestent que 100 % des jeunes ont apprécié les ateliers, **93% des jeunes ont développé au moins deux compétences transverses** utiles tout au long de la vie (travail en équipe, gestion du temps, prise de parole en public, etc) et **99 % d'entre eux ont acquis au moins une technique de fact checking**. De plus, 99 % des jeunes ont pris conscience d'au moins un enjeu des réseaux sociaux tels que la cybersécurité, l'e-reputation et les fake news, et connaissent également au moins un métier lié à ce domaine. **Enfin, 99 % des jeunes ont acquis au moins une compétence pour créer une campagne digitale**, notamment en ce qui concerne la création de posts, stories et plans d'action. Les objectifs du programme Born Social pour les années 2022-2023 sont ambitieux, le programme ayant rencontré un fort succès lors de son déploiement pilote et 90 % de professeurs souhaitant réinscrire leur classe à la rentrée. Le programme vise à accompagner 500 jeunes, soit une augmentation significative par rapport à l'année précédente. En outre, le programme prévoit de sensibiliser 15 éducateurs supplémentaires, qui pourront ensuite transmettre leurs connaissances et compétences à leurs élèves. Enfin, le programme Born Social a pour objectif sur l'horizon 2024 d'accompagner 2500 jeunes sur 6 territoires d'Ile-de-France, offrant ainsi une plus grande portée géographique.

“Le sujet de l’atelier est tout à fait en adéquation avec la vie des élèves. Ils apprennent à utiliser des méthodes qui leur serviront toute leur vie à distinguer le vrai du faux sur internet. “

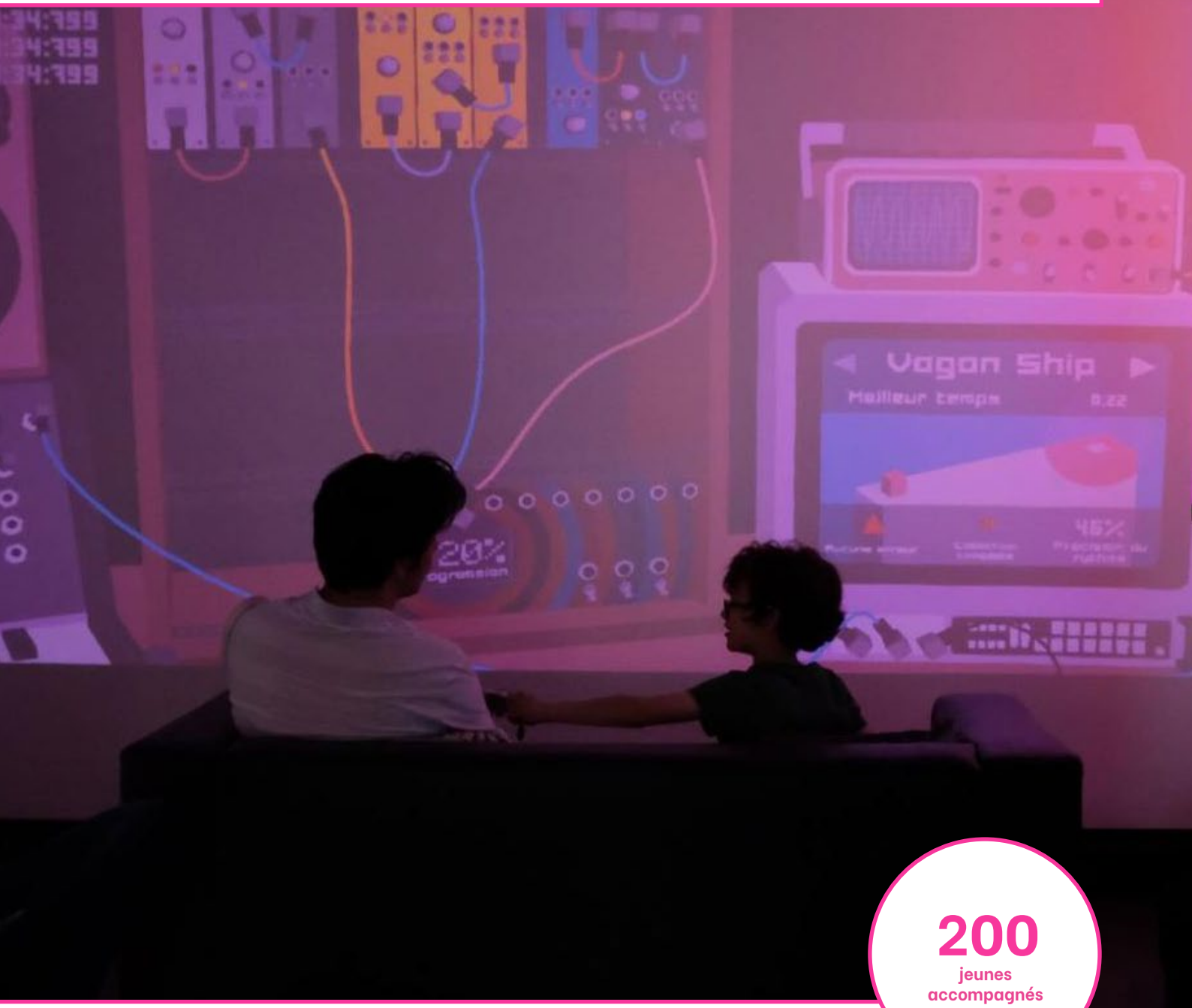
- STÉPHANIE MORILLON, ENSEIGNANTE À L’ECOLE DE L’ORME, MARCOUSSIS 91

Atelier du programme Born Social à destination d’une classe de collège à Gennevilliers (92)

GAME FACTORY

Comprendre les limites éthiques pour mieux s'emparer des opportunités des jeux vidéo

Découverte en immersion du programme Game Factory au Cube d'Issy-les-Moulineaux (92)



200
jeunes
accompagnés

AVEC LE SOUTIEN
DE MARC KRUZIK,
LA FONDATION VINCI
ET LA FONDATION FDJ

GOD IS A CUBE
PROGRAMMING ROBOT CUBES

VINCI

FONDATION D'ENTREPRISE FDJ

Le programme Game Factory vise à changer la perception que les jeunes ont des jeux vidéo en les accompagnant à devenir des acteurs plutôt que de simples consommateurs. Ce programme permet aux jeunes de découvrir les coulisses des jeux vidéo, de créer leur propre jeu et de développer leurs compétences créatives et techniques en s'amusant.

1. NOS OBJECTIFS

Les objectifs du programme Game Factory sont multiples. Tout d'abord, il s'agit de permettre aux jeunes de comprendre les enjeux liés aux jeux vidéo (pollution numérique, égalité des genres, etc). Ensuite, le programme vise à démystifier ces compétences en accompagnant les jeunes à développer leurs propres jeux vidéo. Enfin, Game Factory a pour but de mettre en avant les opportunités de métiers du numérique créatif liées aux jeux vidéo, en aidant les jeunes à découvrir les différents métiers accessibles dans ce domaine.

2. POURQUOI ?

Le programme Game Factory est important car il permet de répondre à un enjeu majeur de société : l'omniprésence des jeux vidéo chez les jeunes. En effet, les 12 à 23 ans passent en moyenne 11 heures par semaine à jouer aux jeux-vidéo*, mais souvent sans apprendre à en saisir les enjeux. De plus, la crise sanitaire liée à la Covid-19 a augmenté significativement leur pratique, avec 32% des joueurs pratiquant plus qu'avant le confinement**. Le programme permet également de lutter contre les stéréotypes de genre en favorisant l'inclusion des femmes dans ce secteur. Effectivement, seulement 22 % de femmes évoluent au sein de l'industrie vidéoludique malgré un secteur attractif et une pratique presque mixte***.

Déploiement du programme Game Factory au Cube d'Issy-les-Moulineaux (92)

*Enquête menée par les Mutualités Libres, 2019
**Etude SELL, 2020
***Etude réalisée par Xbox en 2022

INITIATION ET DÉBAT

Lors de la première phase du programme Game Factory, les jeunes sont plongés dans l'histoire des jeux vidéo et sont encouragés à prendre du recul sur leur pratique du jeu vidéo en participant à des débats. Ils sont également initiés à des jeux vidéo indépendants tels que Dykie Street. L'objectif de cette phase est de permettre aux jeunes de comprendre les enjeux liés aux jeux vidéo, de découvrir des jeux vidéo alternatifs et de réfléchir à leur propre pratique de manière critique.

CRÉATION ET PROTOTYPAGE

Dans la deuxième phase du programme, les jeunes sont accompagnés dans le processus de création et de prototypage de leur propre jeu vidéo. Ils apprennent à utiliser les outils numériques nécessaires pour réaliser leur projet. Ils peuvent ainsi expérimenter les différentes étapes de création d'un jeu vidéo, du design à la programmation en passant par la création d'animations et de personnages. Ils peuvent ainsi mettre en pratique les compétences techniques acquises lors de la première phase et donner vie à leur scénario.

RESTITUTION ET VALORISATION

Dans la troisième phase du programme, les jeunes ont l'opportunité de présenter leur projet de jeu vidéo devant un public. Ils doivent pitcher leur projet (selon un format type TEDx) devant d'autres classes, des professionnels de l'industrie du jeu vidéo ainsi que devant leurs proches. Cette étape de restitution permet aux jeunes de montrer leurs compétences et de valoriser leur travail en équipe. Cela permet également aux jeunes de découvrir des métiers liés à l'industrie vidéoludique et d'envisager des opportunités professionnelles futures.

IMPACT 2021 ET PERSPECTIVES 2022

En 2021, le programme Game Factory a accompagné plus de **200 jeunes dont 80% issus de zones rurales, QPV ou REP et 50% de filles.** Durant cette période, les jeunes ont eu l'opportunité de découvrir l'univers des jeux vidéo, de créer un scénario de jeu vidéo et de le présenter sous forme de pitch lors d'une cérémonie de remise des prix. De plus, un expert des jeux vidéo, Marc Kruzik, a été invité à partager ses connaissances avec les jeunes. Cette même année, le programme a connu un franc succès auprès des bénéficiaires et des enseignants. En effet, **100% des jeunes ont apprécié le programme et tous les enseignants souhaitent y participer de nouveau. 99% des jeunes ont également intégré de nouveaux usages créatifs du numérique dans leurs pratiques quotidiennes.** Cette satisfaction témoigne de l'impact positif du programme dans la compréhension des enjeux liés aux jeux vidéo et dans la sensibilisation des jeunes aux opportunités professionnelles du numérique créatif.

> "J'ai adoré le programme Game Factory ! C'est la première fois que je vois comment marche un jeu vidéo. C'est super de pouvoir jouer et encore plus de pouvoir y ajouter des éléments perso !"
>
> **- JEUNE PARTICIPANT AU PROGRAMME**

Former et orienter aux métiers numériques

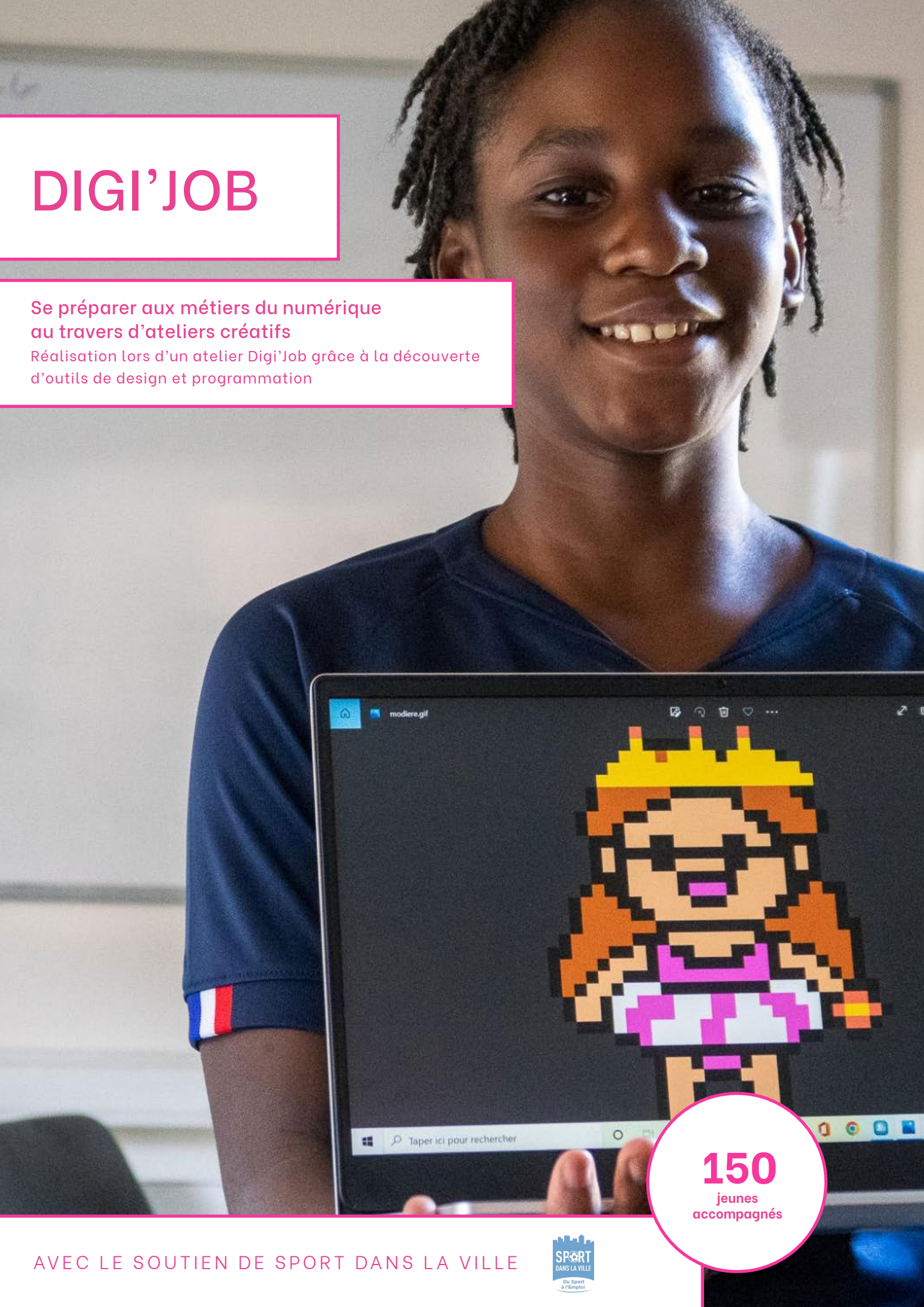
Le troisième axe de nos programmes consiste à initier les jeunes prioritaires aux opportunités liées au numérique créatif, en les formant aux compétences techniques et douces nécessaires pour évoluer dans ce domaine et en les orientant grâce à des projets entrepreneuriaux et professionnalisants. Notre programme Digi'Job contribue ainsi à donner aux jeunes les moyens de s'insérer professionnellement dans un monde numérique.

Enregistrement d'une vidéo de restitution dans le cadre du programme Digi'Job

DIGI'JOB

Se préparer aux métiers du numérique au travers d'ateliers créatifs

Réalisation lors d'un atelier Digi'Job grâce à la découverte d'outils de design et programmation



150
jeunes accompagnés

AVEC LE SOUTIEN DE SPORT DANS LA VILLE

Le programme Digi'Job vise à former et orienter les jeunes aux métiers numériques en leur offrant des opportunités concrètes dans le domaine du numérique créatif. Ce programme est destiné aux jeunes prioritaires qui ont des difficultés à s'insérer dans le marché du travail. Nous les accompagnons en leur proposant des projets professionnels et entrepreneuriaux concrets afin de les former et de les orienter vers des métiers porteurs dans le secteur du numérique.

1. NOS OBJECTIFS

Les objectifs de Digi'Job sont multiples. Tout d'abord, le programme vise à permettre aux jeunes de découvrir les opportunités de carrière offertes par le numérique créatif. Ensuite, il s'agit de les sensibiliser aux enjeux liés aux usages du numérique, notamment en termes d'éthique et de sécurité. Le programme cherche également à démystifier les compétences techniques nécessaires aux métiers du numérique, tout en aidant les jeunes à développer leurs compétences douces, telles que la créativité, la communication ou la résolution de problèmes. Finalement, le but est d'accompagner les jeunes dans leur orientation professionnelle et de leur donner les outils pour construire leur projet professionnel dans le domaine du numérique créatif.

2. POURQUOI ?

Le programme Digi'Job vise à initier les jeunes prioritaires aux opportunités liées au numérique créatif et à les orienter vers des emplois d'avenir dans ce secteur en forte croissance. En effet, le taux de chômage dans les quartiers prioritaires de la ville (QPV) approche les 33 % en moyenne chez les jeunes de moins de 30 ans, contre 15 % dans les autres quartiers pour cette même tranche d'âge*, alors que le secteur numérique offre un grand nombre d'opportunités d'emplois. En juin 2021, il y avait un million d'offres d'emploi liées au numérique**. En outre, selon des prévisions, 85% des emplois en 2030 n'existent pas encore et seront liés au numérique***. Le programme permet donc de répondre à un réel enjeu sociétal en offrant aux jeunes une opportunité concrète de se former aux compétences du numérique et d'accéder à un emploi dans des secteurs porteurs (industrie du jeu vidéo, métiers de la communication 3.0, etc).

*Observatoire national de la politique de la ville (ONPV), 2019
**Pôle Emploi, 2021
***Dell et Institut du futur, 2021

INITIATION ET DÉBAT

Lors de la première phase du programme Digi'Job, les jeunes sont amenés à prendre du recul sur les enjeux liés à leurs usages du numérique tels que les fake news, le cyberharcèlement ou encore l'identité numérique. Ils découvrent également les opportunités des métiers du numérique créatif. Au cours de cette phase, les jeunes peuvent également brainstormer autour de leur CV pour les préparer à leur avenir professionnel. Ils ont l'opportunité de découvrir les métiers liés au jeu vidéo et aux réseaux sociaux, en ayant la possibilité de choisir le thème à explorer.

CRÉATION ET PROTOTYPAGE

La deuxième phase du programme consiste en une expérimentation pratique des métiers du numérique créatif, grâce à des ateliers de création dans des domaines tels que le social media management, la conception graphique, le développement, la conception de jeux, etc. Les jeunes peuvent ainsi acquérir des compétences pratiques en design et en programmation en créant un niveau de jeu ou un post engageant avec des bases en graphisme et storytelling.

RESTITUTION ET VALORISATION

La troisième phase est axée sur la restitution et la valorisation des compétences créatives des jeunes. Ils créent une vidéo sous forme de story pour valoriser leur travail, présentent le métier de leurs rêves et réalisent un CV interactif pour se démarquer dans leur insertion professionnelle. Les jeunes ont ainsi la possibilité de montrer leur créativité et leur savoir-faire acquis lors des ateliers de création. Ils peuvent également s'exprimer sur les métiers du numérique créatif qu'ils ont découverts et sur leur projet professionnel. Enfin, en créant un CV sous forme de story ou de site internet interactif, les jeunes apprennent à se démarquer sur le marché du travail et à présenter leurs compétences de manière originale.

IMPACT 2021 ET PERSPECTIVES 2022

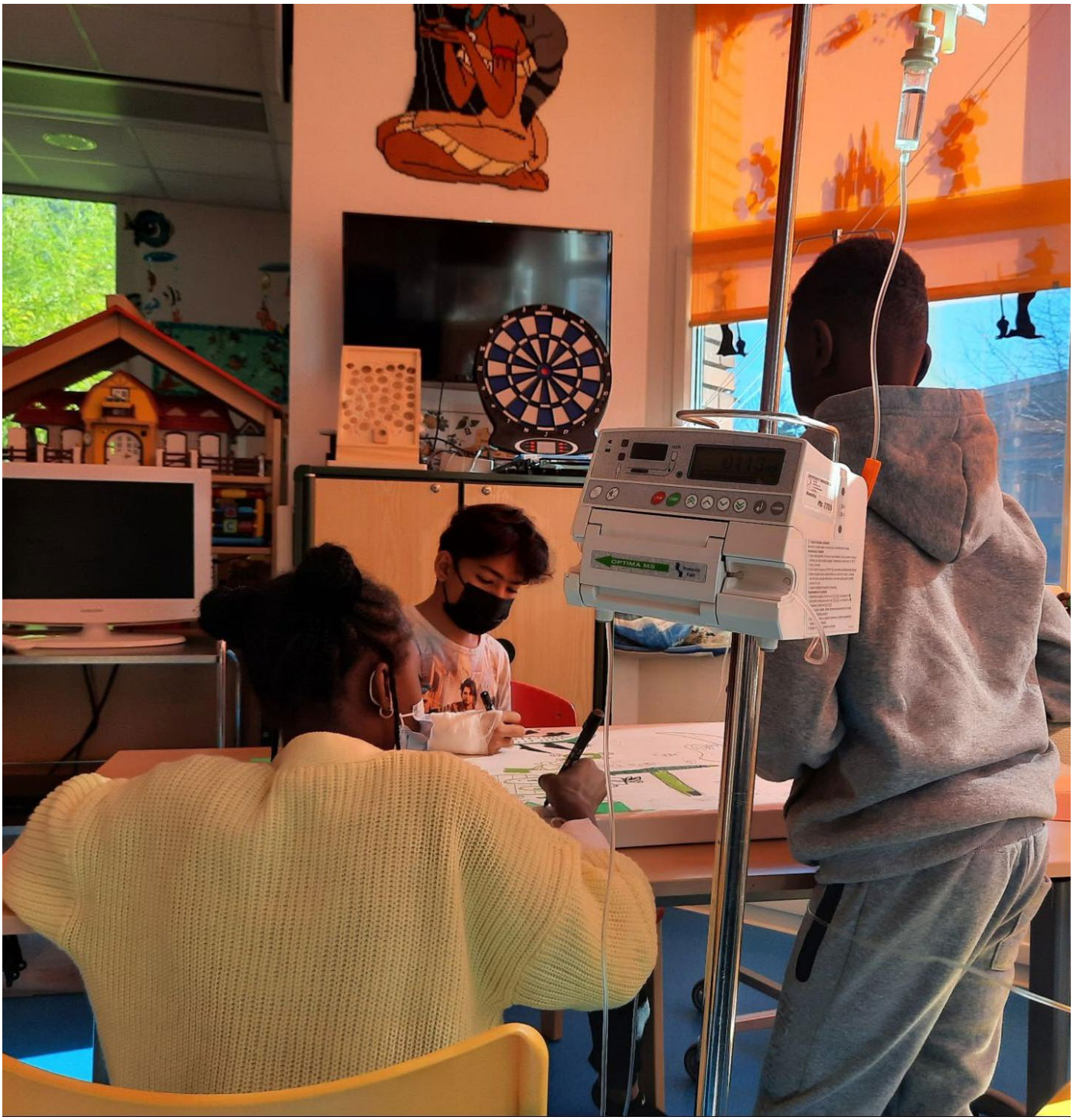
En 2021, le programme Digi'Job a permis d'accompagner **150 jeunes prioritaires** lors d'un déploiement au sein de **10 établissements** du département de la Seine-Saint-Denis (93). Cette initiative a donc eu un impact quantitatif important en touchant un grand nombre de jeunes et en leur permettant de bénéficier d'une formation sur les enjeux du numérique créatif.
Les résultats qualitatifs du programme en 2021 ont également été très positifs. En effet, 78% des bénéficiaires ont exprimé leur satisfaction en souhaitant réaliser à nouveau le programme et/ou le recommanderaient. De plus, **90% des bénéficiaires ont découvert trois nouveaux métiers et sont capables de les expliquer. 90% ont également acquis des compétences numériques en maîtrisant au moins deux d'entre elles.** En outre, **90% ont développé des compétences transversales** indispensables au monde de l'entreprise, telles que la communication, le travail en équipe, l'esprit critique et la confiance en soi.
Les objectifs pour 2022-2023 sont ambitieux. Le premier est d'accompagner 200 jeunes prioritaires pour leur faire découvrir les métiers du numérique créatif et leur donner des compétences pour leur insertion professionnelle. Le deuxième objectif sera de déployer le programme sur 4 territoires différents, dans les départements 78, 93, 94, et 95, afin d'élargir son impact et toucher un plus grand nombre de jeunes.

“On voit les bénéfices de tous les outils numériques et métiers liés, et on se rend compte que nous aurions aimé être sensibilisés, parce qu’on ne sait pas l’expliquer pleinement aux élèves”

- PROFESSEUR AU COLLÈGE JEAN-MOULIN À MONTREUIL.

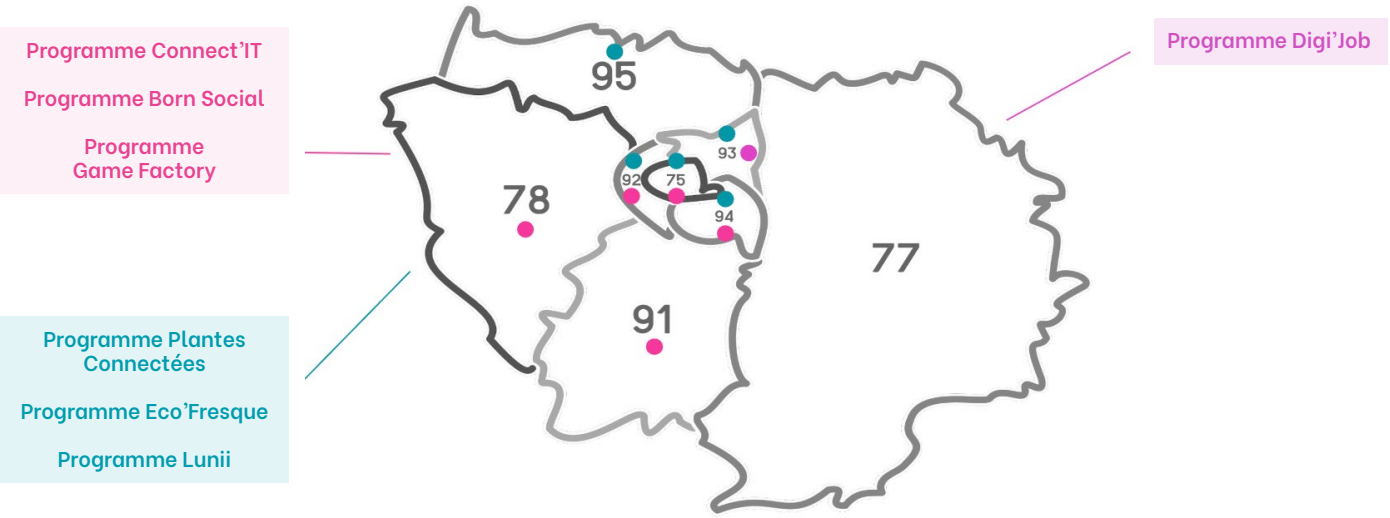
Cap sur l'avenir : vers un changement d'échelle

Nos axes d'intervention et nos programmes ont fait leurs preuves en 2021 en se déployant sur 5 territoires d'Ile-de-France et sur le territoire national. Ce sont plus de 700 jeunes, notamment prioritaires, qui ont pu bénéficier de nos programmes, au service de leur épanouissement et de leur développement moral, personnel et professionnel.



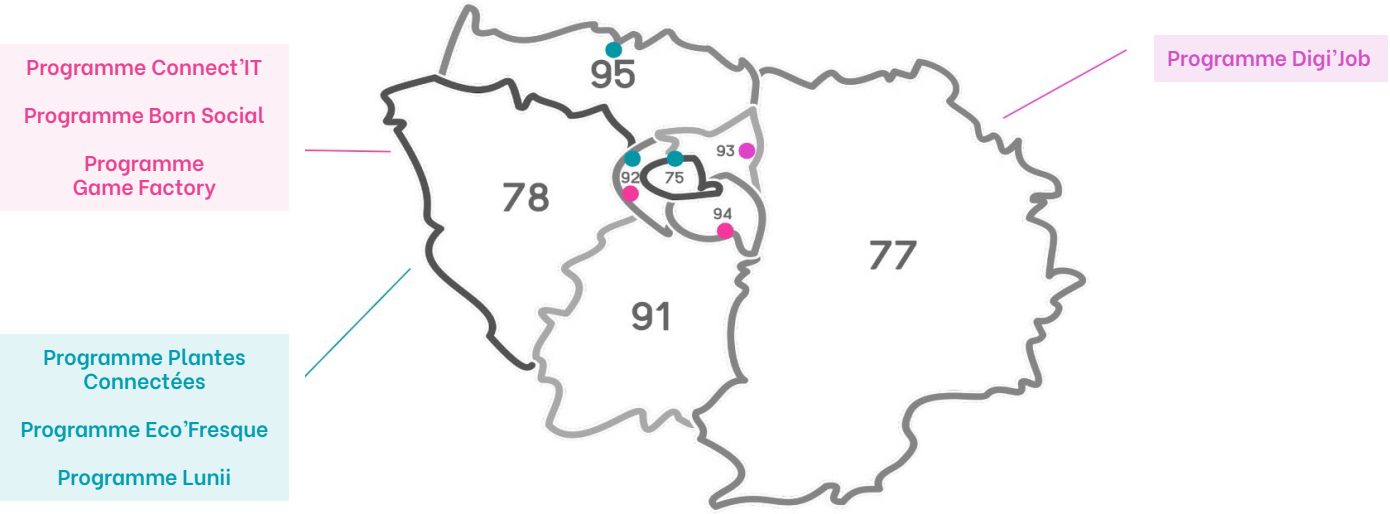
Atelier du programme Eco'Fresque au CHI de Créteil (94)

DÉPLOIEMENT EN 2022



Nous tenons à remercier nos partenaires, donateurs et bénéficiaires pour leur confiance et leur soutien tout au long de cette année. Nous espérons que ce rapport d'activité témoigne de notre engagement à poursuivre notre mission avec détermination et passion en 2022.

DÉPLOIEMENT ACTUEL



En cette période particulière marquée par la crise sanitaire, nous avons pour ambition de renforcer notre impact, et dès l'année prochaine, nous déployer sur 7 territoires (75, 78, 91, 92, 93, 95) d'Ile-de-France pour accompagner plus de 10 000 jeunes aux enjeux et aux opportunités du numérique !

Notre conseil d'administration

Stéphanie Fraysse - Présidente

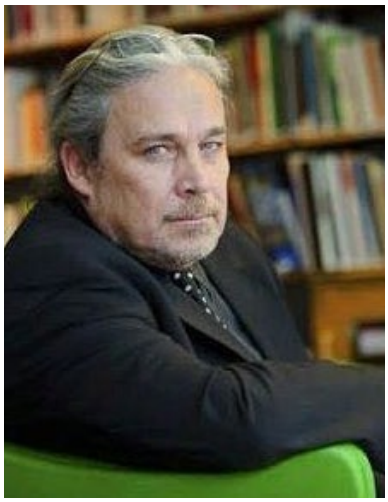
Directrice Générale de Yesday et directrice du Cube de 2001 à 2013

"Le Fonds Le Cube est le bras armé philanthropique du Cube. Notre fonds de dotation permet en effet de démultiplier l'impact des actions d'intérêt général portées depuis 20 ans par notre association. L'objectif du Fonds Le Cube est de doubler le nombre de bénéficiaires afin d'accompagner +10 000 jeunes par an et d'agir en dehors de notre zone historique d'action, du Grand Paris Seine Ouest vers l'ensemble du territoire national. Je prends ainsi à cœur ma mission de Présidente en participant activement au développement de nos actions solidaires et à impact."

Sylvie Tissot - Administratrice

Artiste, créatrice et directrice d'Anabole

"Mon engagement en tant qu'administratrice du Fonds Le Cube est le reflet de mon engagement personnel dans le secteur éducatif et artistique depuis 20 ans. Je suis heureuse de pouvoir soutenir une pédagogie innovante qui met en avant le plaisir, le jeu et la magie de la création pour ancrer les savoirs et aborder les sujets compliqués."



Philippe Perennez - Administrateur

Producteur, créateur et dirigeant d'Open Eyes Films

"Je suis ravi d'assurer ma mission d'administrateur du Fonds Le Cube et d'ainsi contribuer à un accompagnement des jeunes aux enjeux du numérique. Les enjeux de société liés au numérique (réseaux sociaux et e-réputation, IA et objets connectés, jeux vidéo et stéréotypes de genre, fake news, pollution numérique...) sont des sujets qui captent l'attention des jeunes et sont bien évidemment importants à maîtriser pour la bonne construction de leur avenir. Permettre à chacun de devenir un acteur éveillé du numérique à travers des projets collaboratifs et participatifs me rend fier de ma mission."

Notre écosystèmes de partenaires engagés

Au cours du déroulement de nos différents programmes, nous avons tissé des liens forts avec plusieurs associations (SDLV, Entreprendre pour apprendre, Chemins d'avenir, BECOMTECH…), qui opèrent sur des domaines et des territoires spécifiques, ainsi qu'avec des acteurs publics (S&Y Numériques…), des structures médicales (Necker, CHU/CHI…), et des experts pédagogiques (Marc Kruzik, Thomas Huchon…). Ces riches collaborations participent au développement de notre action et à un accompagnement durable des publics prioritaires au sein des territoires.

NOS PARTENAIRES PÉDAGOGIQUES

Sport Dans La Ville

Becomtech

Chemins d'avenir

Culture prioritaire

Entreprendre pour apprendre

Seine et Yvelines Numériques

CHI Créteil

Hôpital Victor Dupouy

Hôpital Necker

NOS PARTENAIRES EXPERTS

Marc Kruzik

Thomas Huchon

ADMICAL

Mouvement d'entrepreneurs et d'acteurs engagés, Admical a pour mission de donner aux leaders de demain l'envie et les moyens d'agir pour une société plus durable et plus inclusive. Depuis plus de 40 ans, Admical s'attache à rassembler sous sa bannière les dirigeants d'entreprises et les acteurs qui ont choisi de s'engager au service du bien commun.

"Je crois en la force du mécénat. Force dans sa capacité à faire vivre et grandir des institutions et leurs projets au bénéfice de toute la Société. Force dans la nature des relations que le mécénat crée. Force dans son pouvoir de transformation. Et enfin force dans sa capacité à se renouveler, à se réinventer."

- MARIE-VICTOIRE ABBOU, DÉLÉGUÉE GÉNÉRALE D'ADMICAL

CENTRE FRANÇAIS DES FONDS ET FONDATIONS

Le Centre Français des Fonds et Fondations a vocation à regrouper tous les fonds de dotation et fondations. Il a pour mission d'aider à la connaissance du secteur, d'en favoriser le développement et d'en représenter les intérêts communs au bénéfice de l'intérêt général.

Budget 2021

184 800 € dédiés à nos actions à impact

CHARGES	
Programmes du Fonds Le Cube	147 300€
Frais de fonctionnement	35 274€
TOTAL	182 574,00€

RESSOURCES	
Levée de fonds	160 800€
Réserves	21 774€
TOTAL	182 574,00€

Revue de presse du Fonds Le Cube

Une forte exposition médiatique pour nos programmes

L'ADN BUSINESS

Le Cube éveille les adolescents au numérique responsable grâce à son nouveau fonds de dotation

Dans une période d'hyper consommation numérique chez les jeunes, Le Cube, acteur du numérique, décide de créer un fonds de dotation afin d'accélérer son engagement en matière d'intérêt général.

En partenariat avec des établissements scolaires des Hauts-de- Seine, le Fonds Le Cube proposera en mars 2021 à des élèves âgés de 11 et 12 ans de prendre du recul sur l'utilisation des jeux vidéo et des réseaux sociaux. Les programmes Game Factory et Born Social les inviteront à réfléchir sur les thématiques de l'addiction, de l'e-réputation et des stéréotypes de genre (https://www.ladn.eu/media-mutants/reseaux-sociaux/simplicite-intimite-et-militantisme-2020-radicalement-change-nos-usages-des-reseaux/). Pour développer leurs capacités à imaginer et à agir, les élèves devront créer un jeu vidéo loin des scénarios genrés ainsi qu'un filtre Instagram pour questionner la dysmorphie. Ces projets se concrétisent grâce au Fonds Le Cube et au soutien de partenaires engagés tels que le fonds de dotation Chantiers & Territoires Solidaires (Groupe VINCI).

Article de l'ADN Business - 15 février 2021

Interview dans l'émission Tous Experts – 14 juin 2021

les Éclaireurs

Elsa Wardé : « Faire entrer le jeu vidéo dans la salle de classe » – 9 juillet 2021

NUMÉRIQUE. # Les collégiens fabriquent des robots trieurs de déchets

À l'initiative d'Yvelines Seine numérique et du Cube, des collèges des Yvelines participent au programme Robotyc.

L'opération concerne six établissements des Yvelines. Des collégiens apprennent à fabriquer des robots trieurs de déchets dans le cadre du programme Robotyc. Une opération voulue par Yvelines Seine numérique qui a pour cela mandaté Le Cube, acteur du numérique en France, basé à Issy-les-Moulineaux (Hauts-de-Seine).

La mission des collégiens ? Fabriquer un robot écolo trieur de déchets à partir du kit robotique Lego Mindstorm, un kit qui contient tout le nécessaire pour construire et programmer un robot.

Le collège des Saules de Guyancourt, Les Trois Moulins de Bonnelles, Clagny et Rameau de Versailles ainsi que Pierre-de-Coubertin de Chevreuse et Paul-Bert de Chatou participent ainsi à l'opération. Au total, une dizaine de classes, de la 5e à la 3e, sont concernées par le projet.

Concrètement, les collégiens, aidés des intervenants du Cube, conçoivent les robots à partir du kit depuis leur programmation jusqu'à leur mise en scène. À la fin de l'année, un challenge intercollèges est en effet prévu. Mais avant d'en arriver là, il faut définir le projet, le mettre en forme, l'expliquer, etc.

Former les jeunes au numérique

« Le but est de former ces jeunes aux enjeux du numérique en utilisant la créativité, résume Maya Caya, responsable du pôle éducation numérique au Cube. **Tout au long du projet, les collégiens travaillent plusieurs compétences : la communication, la confiance en soi, la collaboration. Ce projet leur permet aussi de se sentir acteur du parcours et d'acquérir de la confiance en eux.** » Pas seulement des compétences numériques donc.

« **Nous travaillons aussi sur le volet écologique de ce robot. Ils mènent vraiment le projet de A à Z.** » Entre deux séances avec le Cube, les collégiens doivent aussi poursuivre le travail, accompagnés par leurs professeurs.

Une grande finale devrait réunir les collégiens en juin où les robots seront présentés.

Florie Cedolin

Le Cube encadre les collégiens dans la réalisation de leurs robots. Photo : Le Cube

Article Les Nouvelles de Versailles – 10 février 2021

Hauts-de-Seine

A Issy-les-Moulineaux, il n'est jamais trop tôt pour sensibiliser les enfants aux fake news

Le Cube, centre de création et de formation au numérique, démarre de nouveaux ateliers cette année à destination de 400 jeunes de CM1 à la 3e ayant pour thème les fausses informations. Dans un contexte de crise sanitaire et d'élection présidentielle, donner les clés de décryptage dès le plus jeune âge, apparaît pertinent.

Article du Parisien – 28 janvier 2022

Rédaction :
Lehna Ouali

Graphisme :
Théo Geffard

Contact :
partenariats@lecubegarges.fr
01 58 88 30 00

Plus d'informations sur notre site :
https://fonds.lecubegarges.fr/

LE CUBE FONDS DE DOTATION