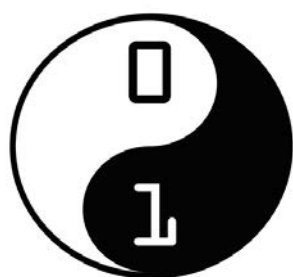


RAPPORT ANNUEL 2021



CoderDojo
Belgium

SOMMAIRE

- 03** CoderDojo, un organisation mondiale
- 04** CoderDojo, l'histoire d'un "hacker"
- 05** Retrospective 2021 par Martine Tempels
- 06** Chiffres
- 07** Formation
- 09** Evénements
- 12** CoderDojo4All
- 14** Sondage 2021
- 17** Structure & fonctionnement
- 19** Merci!
- 20** Contact



CODERDOJO

Un réseau mondial de clubs de programmation gratuits pour les 7 - 18 ans

CoderDojo, un organisation mondiale

La communauté CoderDojo compte désormais plus de 2 000 clubs gratuits pour les jeunes âgés de 7 à 18 ans. Au total, 58 000 enfants participent une fois par mois à ces ateliers, organisés par plus de 12 000 bénévoles dans plus de 115 pays !

CoderDojo Foundation, basée en Irlande, a été créée en 2013 par James Whelton, cofondateur de CoderDojo.

www.coderdojo.org

Vision

Chaque enfant dans le monde devrait avoir accès à l'apprentissage de la programmation d'une manière créative. Ceci avec les bons outils et les technologies les plus appropriées, dans un cadre ludique au sein d'un environnement propice à l'apprentissage, inspirant, amusant et cool !

Mission

CoderDojo Belgium soutient la communauté en Belgique en facilitant la communication entre les différents Dojos, en offrant les conseils nécessaires aux Dojos existants, en fournissant une assistance pour le démarrage d'un nouveau Dojo et en stimulant l'expansion générale de CoderDojo en Belgique.



"Notre Communauté est une grande famille mondiale!"
- CoderDojo Foundation

CoderDojo Belgium asbl existe depuis 2013 et en tant qu'organisation nationale en Belgique nous tissons du lien entre la fondation mère (CoderDojo Foundation) en Irlande et les Dojos en Belgique, mais aussi entre les différents Dojos belges. CoderDojo Belgium est également un acteur de la transition numérique, répondant aux attentes des partenaires, sponsors et institutions gouvernementales actives dans cette mission de transformation numérique.

www.coderdojobelgium.be

CODERDOJO

L'histoire d'un "hacker"



L'histoire de CoderDojo commence en 2011, dans un collège en Irlande. Tous les étudiants parlent d'un certain James Whelton qui a piraté un iPod Nano...

Bientôt, plusieurs étudiants demandent à James de révéler certains de ses secrets de programmation. Ce jeune "hacker" décide alors d'organiser un club informatique au sein de l'école, et commence alors à transmettre les bases de la programmation web (HTML and CSS).



La même année, James Whelton rencontre Bill Liao, un entrepreneur intéressé par le concept qu'il souhaite développer. En juin 2011, la première session du CoderDojo a lieu à Cork. L'événement est un tel succès que CoderDojo devient très rapidement populaire en Irlande.



Peu de temps après, un premier Dojo est organisé à Dublin. Depuis lors, l'aventure informatique s'est étendue à toute l'Irlande et, un peu plus tard, au monde entier.

RETROSPECTIVE 2021

Introduction

Martine Tempels - Fondatrice et Présidente de CoderDojo Belgium



C'est avec une grande fierté et beaucoup de gratitude envers cette fantastique communauté de coaches et de cooks que je vous présente le rapport annuel pour 2021.

Cette 8ème année d'activité au sein de CoderDojo n'a pas été simple, et l'impact du COVID-19 sur nos activités s'est fait ressentir. Nous avons dû organiser Coolest Projects 2021 en ligne, Dojocon 2021 a été postposé à février 2022, tandis que de nous avons été contraints de cesser les activités des dojos en présentiel à plusieurs reprises durant l'année, ce durant plusieurs semaines.

Malgré tout, je suis extrêmement heureuse et reconnaissante de compter 114 clubs actifs en 2021. Nous sommes parvenus à faire de 2021 un bon cru, avec 743 volontaires impliqués auprès de 2790 Ninjas lors de nos ateliers créatifs organisés tous les mois. Dès lors, notre objectif visant à renforcer les compétences numériques des enfants et des jeunes en Belgique est respecté, avec un réel impact sur ces publics !

Car telle est notre mission : offrir à chaque enfant la possibilité de découvrir et/ou d'approfondir ses compétences numériques et relationnelles près de chez lui.

En 2021, notre réseau CoderDojo n'a malheureusement pas pu se développer davantage, mais nous espérons pouvoir y consacrer plus d'énergie en 2022.

Je ne saurais trop insister sur la gratitude que j'éprouve pour votre passion, votre dévouement et votre engagement envers CoderDojo, surtout en ces temps difficiles. Notre grande communauté de bénévoles est dévouée, pleine de bonne volonté et représente un réservoir de connaissances absolument précieux pour notre jeunesse. Nos Dojos regorgent aujourd'hui de personnes exceptionnelles, qu'il s'agisse des Coachs, des Cooks, avec ou sans formation informatique. Tous mettent en place et animent les dojos chaque mois, et accueillent les Ninjas qui participent à nos ateliers avec beaucoup d'enthousiasme.

C'est donc l'occasion idéale pour moi de vous remercier et de vous féliciter pour votre implication, qui a été si constante et même croissante au fil des ans. Et de vous rappeler que ces beaux moments de partage de connaissances et de convivialité ont contribué, et contribuent encore, à un magnifique projet intergénérationnel au sein de notre Communauté.

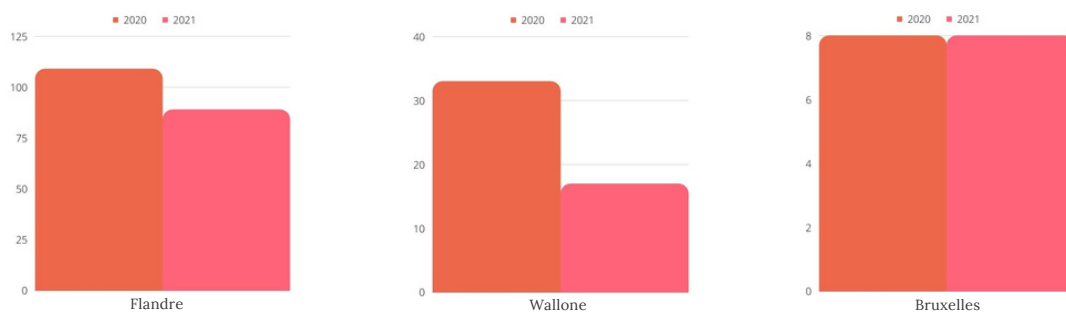
Cet échange intergénérationnel est, en quelque sorte, le moteur de nos activités. Après tout, rien n'est plus inspirant que de se réunir, apprendre les uns des autres et de créer l'avenir ensemble, en focalisant notre attention sur la thématique des technologies numériques !

Martine Tempels

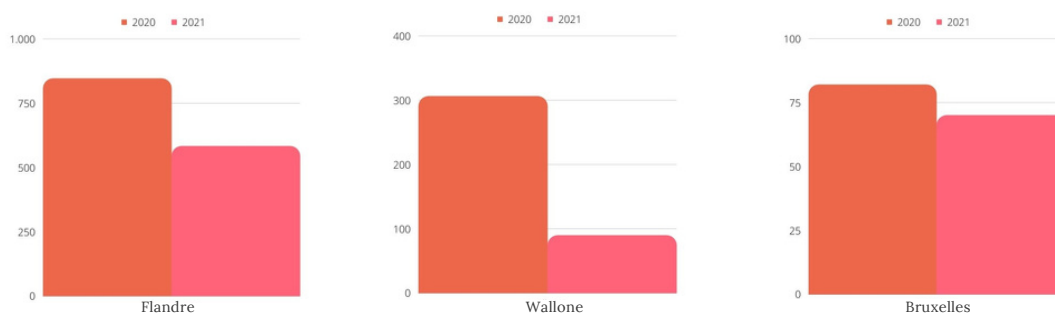
CHIFFRES

Le réseau CoderDojo Belgium en 2021 est soutenu par nos sponsors publics et privés : Digital Belgium Skills Fund (DBSF) ; le Département flamand de l'économie, de la science et de l'innovation (EWI) ; Digital Wallonia (Agence du Numérique) ; Telenet ; EVS ; EASI et des entrepreneurs privés.

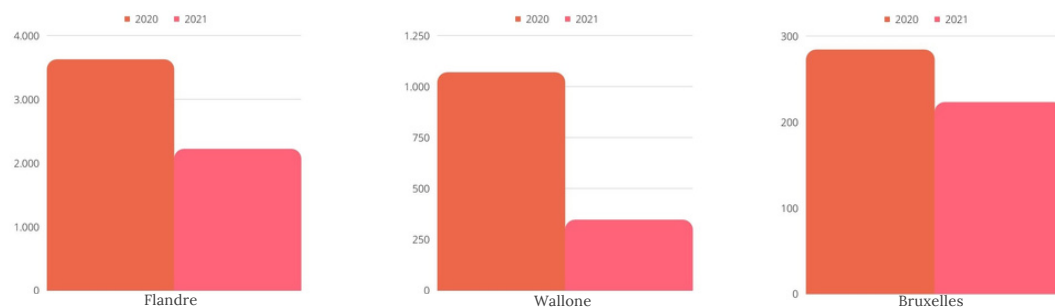
Dojo's Actif



Nombre de bénévoles uniques



Nombre de participants uniques



FORMATION

Pour les volontaires, nous organisons régulièrement des événements en vue de partager leurs savoirs. De cette façon, nous pouvons informer les Coaches et les Cooks sur les nouvelles technologies et/ou méthodologies qui peuvent être utilisées dans les dojos auxquels ils participent, et ainsi contribuer à les soutenir.

DojoCon

Malheureusement, l'édition 2021 (qui devait se tenir en novembre) a été reportée à février 2022, en format Online, où plus d'une centaine de coaches nous ont rejoints. DojoCon est un événement pour tous les coaches en Belgique : c'est le moment idéal pour tisser du lien avec d'autres bénévoles. Lors de cet événement, nous donnons également aux volontaires l'occasion de présenter un concept, une nouvelle technologie, un langage en particulier aux autres membres de la communauté.

Bootcamps

Parce que nous croyons au pouvoir de la communauté, nous avons organisé plusieurs Bootcamps portant sur Python, micro:bit, Scratch. Ces sessions en ligne nous permettent de maintenir l'engagement de nos volontaires et de développer leurs connaissances.

Coach Café

En outre, il existe également des Coach Cafés, lesquels consistent en des réunions informelles entre coaches, soit en présentiel, soit en ligne. L'objectif est de renforcer les liens entre bénévoles issus de dojos localisés à proximité les uns des autres, par exemple par Province. Ces rencontres favorisent l'entraide entre dojos. Cela se concrétise de multiples façons, comme l'échange de matériel, ou bien la circulation des coaches (et leur expertise) d'un dojo à l'autre.

FORMATION

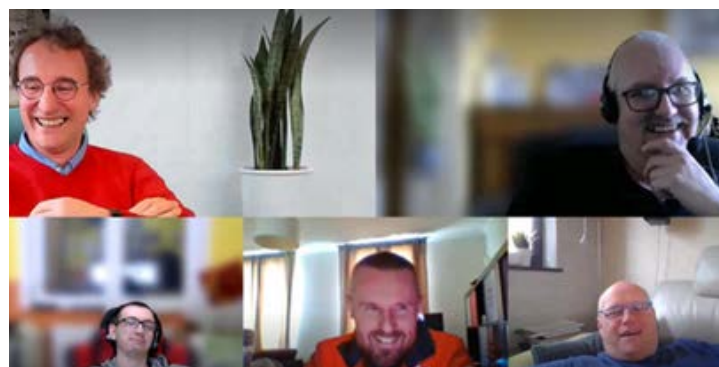


*Bootcamp micro:bit & Scratch @ Fernelmont -
29 septembre 2021*

En 2021, de nombreux Coach Cafés en ligne et physiques ont été organisés. Avec les Coach Cafés, nous voulons organiser une rencontre informelle et donner aux volontaires l'occasion de mieux se connaître. C'est pourquoi les Coach Cafés sont également organisés par province, dans le but de toucher davantage de volontaires par région.

Le 29 septembre, un Bootcamp Scratch & micro:bit a été organisé au Coworking Fernelmont. Grâce à ces bootcamps, nous voulons que nos volontaires se forment à de nouveaux outils, de nouvelles technologies qui peuvent être employées dans leur propre Dojo.

A Fernelmont, nous avons pu compter sur 11 participants pour ce bootcamp.



En fonction des mesures prises, certains Bootcamps ont pu être organisés physiquement, tandis que d'autres furent organisés en ligne en raison des circonstances Covid.

Deux bootcamps en ligne ont été organisés : Scratch pour les débutants, avec 12 participants. Et le Cooks Delight avec 8 participants. Le Cooks Delight se concentre sur l'organisation pratique d'un Dojo et s'adresse principalement aux Cooks de notre Communauté.

EVENEMENTS

En raison des mesures strictes que nous avons été contraints d'appliquer, peu de séances en présentiel furent organisées en 2021, ce qui a entraîné une diminution notable du nombre d'événements à destination des coaches et des ninjas.

Heureusement, les événements d'ampleur tels que Coolest Projects et CoderDojo4Girlz (anciennement Cool Girls Code & CoderDojo4Divas) ont bel et bien eu lieu. Coolest Projects 2021 a été organisé en ligne, tandis que CoderDojo4Girlz a pu, grâce à un assouplissement des mesures sanitaires, se dérouler à Bruxelles en octobre 2021. L'événement DojoCon était pour sa part programmé fin novembre 2021, mais reporté inextremis à février 2022.

En outre, et afin de toucher de nouveaux jeunes venus de tous horizons, de nombreux Pop Ups furent organisés dans le cadre de notre projet d'inclusion numérique CoderDojo4All.

BX Brussels est une organisation sportive à finalité sociale. Le football permet d'atteindre des enfants en situation de vulnérabilité sociale. Grâce à BX Brussels, ces enfants entrent en contact avec des organisations pouvant les aider à faire face à des situations difficiles, tout en offrant de nouvelles opportunités auxquelles ils n'auraient peut-être pas eu accès autrement.

Un Pop Up CoderDojo a été organisé pour une équipe de filles de BX Brussels. Ce jour-là, nous avons prouvé que le football, le codage et les filles vont de pair !



Pop Up @ BX Brussels - 24 novembre 2021

EVENEMENTS

CoderDojo4Girly



CoderDojo4Girly @ VUB - 17 octobre 2021

CoderDojo4Girly est un événement mis en place par le projet CoderDojo4All. Faire comprendre aux filles et aux femmes que le codage et la programmation peuvent aussi être cool, amusants et intéressants. Nous voulons montrer que ce n'est pas forcément un monde d'hommes. Nous voulons promouvoir la curiosité et la création numériques chez les jeunes filles de manière ludique et les motiver à s'orienter vers l'informatique et la technologie lors du choix de leurs études.

Nos Dojos sont destinés aux garçons et aux filles, mais nous avons remarqué que ce sont surtout les garçons qui y participent. Selon nos statistiques, les participants à nos Dojos répartis ainsi : 71,44% de garçons et 28,56% de filles. En ciblant un public plus large, CoderDojo4All a réussi à atteindre un taux de participation de 31 % de filles en 2021. Nous pensons qu'en sensibilisant les jeunes filles (et leurs parents), il est possible d'influer sur ces chiffres et voir le nombre de jeunes codeuses augmenter !

C'est pourquoi, en octobre 2021, nous avons organisé un grand événement national : CoderDojo4Girly, c'est LE dojo pour toutes les jeunes filles entre 7 et 18 ans. Comme nous voulions toucher le plus grand nombre de filles possible en Belgique, nous avons cherché un emplacement central à Bruxelles. Pour cela, l'événement s'est tenu à la VUB (Vrije Universiteit Brussel).

Pour l'édition 2021, nous avons pu compter sur 95 participants enthousiastes, 42 bénévoles et 3 parcours différents ont été proposés : Scratch, micro:bit et Python.

De Morgen est venu nous rendre visite et en a sorti un chouette article :

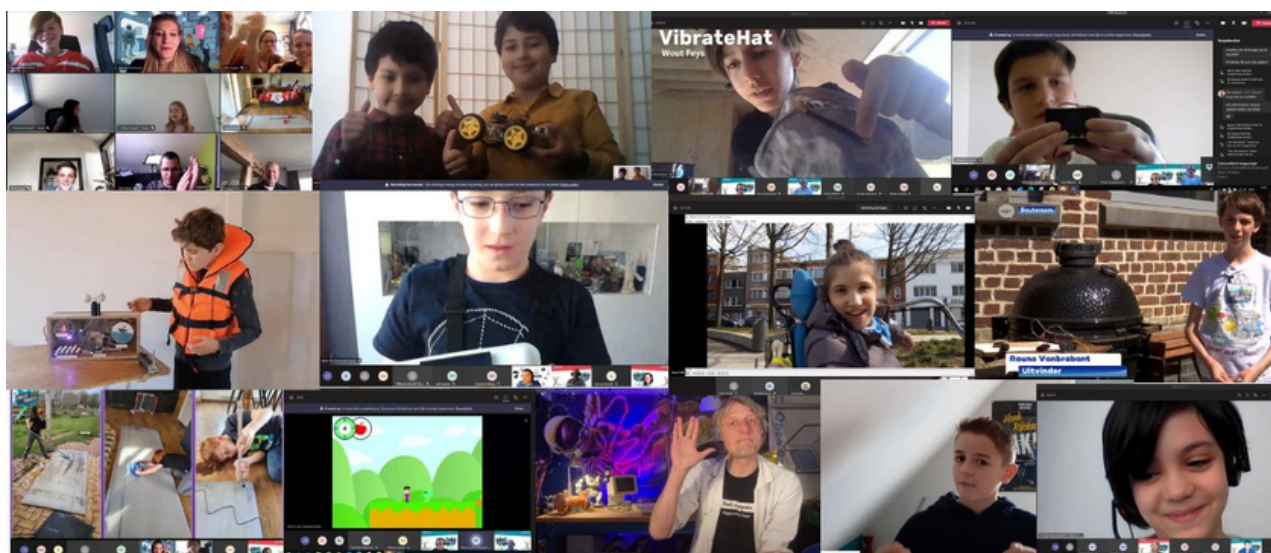
<https://www.demorgen.be/nieuws/er-is-geen-enkele-reden-waarom-vrouwen-minder-goed-zouden-zijn-in-it-bffe75c89/>

Reportage CoderDojo

'Er is geen enkele reden waarom vrouwen minder goed zouden zijn in IT'

EVENEMENTS

Coolest Projects



Coolest Projects Online - 25 avril 2021

Pour cette 6e édition, tout a été fait pour rendre l'événement en ligne aussi spectaculaire que possible. Grâce à la plateforme Thola, tous les participants et visiteurs ont obtenu leur propre avatar qui pouvait se déplacer dans le monde virtuel de Coolest Projects Belgium. Le thème de cette année était CoolIICare (Cool 2 Care).

Lors de cette édition, chaque ninja a reçu un certificat de participation bien mérité ! Cependant, un prix du public a été remis au projet "Tableau de bord pour voilier optimiste" par Joppe, remporté avec pas moins de 901 voix !

Pas moins de 41 présentations ont été données par 53 jeunes créateurs. Nous avons comptabilisé 353 visiteurs enregistrés sur la plateforme en ligne.

CoderDojo4All était également actif pendant Coolest Projects 2021 avec un stand STEM : 5 enfants de BC Lions à Genk (Link) ont développé un projet qui s'inscrit dans le concept 'Care'. L'une des idées était une combinaison entre une IA et une application dédiée à l'apiculture, permettant de surveiller si la reine quitte ou non la ruche.

CODERDOJO 4ALL

CoderDojo Belgium développe des initiatives qui favorisent l'accès au Dojo en vue de faciliter l'accès à un maximum d'enfants et de jeunes en Belgique aux nouvelles technologies. Compte tenu de la transition numérique active de notre société, l'inclusion des publics les plus fragilités ou éloignés du numérique est essentielle ! C'est la raison d'être de CoderDojo4All : favoriser l'accessibilité au numérique et lutter contre la fracture numérique !

CoderDojo4All veut renforcer son engagement envers les groupes socialement vulnérables. Il s'agit de publics qui, en raison de divers facteurs externes, n'ont pas ou peu accès aux nouvelles technologies numériques. Avec CoderDojo4All, nous touchons des publics minoritaires dans les milieux STEM telles que les filles, mais également les enfants issus de l'immigration dans les centres d'asile, ou des enfants fréquentant diverses organisations à finalité sociale.

Après le recrutement d'un coordinateur de projet en 2018, CoderDojo4All a fait un vrai bond en avant en 2019. De nouveaux partenariats ont vu le jour avec des centres de jeunesse et/ou des foyers pour mineurs, des centres d'asile, des centres culturels et des centres d'aide sociale. Nous avons encore renforcé et étendu ces partenariats en 2021.

Notre opération CoderDojo4All fonctionne sur trois axes : les Pop Ups, les Powered By et les links.

- **Les Pop Up** sont des événements ponctuels que nous organisons au sein ou en collaboration avec des organisations partenaires pour atteindre les enfants et les jeunes du public cible du DBSF. Ces événements uniques se font à petite échelle (5 à 10 enfants à la fois, 1 à 2 "Coaches" bénévoles) et restent le moyen idéal pour stimuler l'enthousiasme des enfants de l'organisation partenaire.
- **Un Powered By** fonctionne comme un Dojo ordinaire, mais dans un lieu spécifique avec un groupe cible spécifique. Souvent, cette opération est lancée après un Pop Up. Un Powered By ne sera organisé que dans une organisation sociale, une association, un centre d'asile, ... et ne sera accessible qu'au groupe cible de cette organisation.
- **Un Link** vise à mettre en relation une organisation de partenaires sociaux avec un CoderDojo régulier existant. L'organisation partenaire stimule l'intérêt des enfants pour CoderDojo et les guide non seulement dans l'inscription mais également vers le CoderDojo à proximité. La popularité de CoderDojo Belgium a pour conséquence que la majorité de nos clubs ont une liste d'attente. Pour assurer les places et le matériel, les Coaches du CoderDojo concerné réservent un certain nombre de places pour ces jeunes. Nous approchons ces organisations partenaires de manière active, en recherche de nouvelles collaborations.

CODERDOJO 4ALL

En 2021, il y avait 14 Powered By actifs et 10 Links actifs. En outre, 7 Pop Ups ont été organisés (6 en ligne et 1 physique).

L'impact de COVID-19 peut être comparé aux mêmes difficultés et défis que pour les Dojo's dans leur configuration classique. Les Powered By qui ont eu lieu dans une école ont heureusement pu continuer, comme Ave Regina à Bierbeek et De Lift à Diest.



Powerd By COP Malines

Malgré ces défis, trois nouveaux Powered By ont été lancés ! SBSO Baken à Sint-Niklaas, CoderDojo Nova à Het Kiel à Anvers et le dernier en date à Malines sous le nom de COP Malines.

CliniCoders

Les CliniCoders sont des ninjas extraordinaires qui offrent aux enfants et aux jeunes hospitalisés (à long terme) la possibilité de découvrir les joies de la technologie. Une fois par mois, le mercredi après-midi, ils se rendent à l'hôpital et donnent de leur temps de manière désintéressée auprès d'autres jeunes et enfants, en vue de transmettre leurs connaissances en programmation.

Puisque ces enfants ne peuvent pas participer au dojo le plus proche, ce sont les ninjas qui se déplacent jusqu'à eux, en leur faisant découvrir l'univers de l'informatique et des nouvelles technologies. Tout cela dans une approche ludique, propre à CoderDojo Belgium, créateur de liens entre les jeunes par le prisme du numérique.

Malheureusement, ce projet a été mis en suspens en raison des mesures très strictes de la pandémie COVID-19. Par conséquent, aucune activité externe n'a pu être organisée au sein des hôpitaux.

CliniMakers

CliniMakers, une initiative lancée en 2019, encourage les jeunes makers à inventer et à développer des solutions technologiques pour des enfants malades ou vivant avec un handicap.

Ce projet a également été mis à l'arrêt en 2021 en raison de COVID-19.

SONDAGE 2021



Une représentation des résultats de l'enquête envoyée fin décembre 2021

L'enquête envoyée à la fin de l'année 2021 nous a permis de recueillir les réponses de notre communauté belge de Coaches et de Cooks, ainsi que des Ninjas et leurs parents.

515 réponses ont été enregistrées, dont 196 pour les Coaches et les Cooks et 346 pour les Ninjas.

89% des Ninjas ont répondu "Oui" à la question : "Pensez-vous que ces compétences seront utiles à l'avenir ?

70 % des Coachs ont répondu "Oui" à la question "Pensez-vous avoir développé de nouvelles compétences en faisant du bénévolat à CoderDojo ?

Ces chiffres sont élevés et montrent que les jeunes sont conscients de l'impact de la technologie numérique sur notre société. Ils sont sensibilisés à l'importance du numérique pour leur avenir. Et les chiffres reflètent aussi le fait qu'en tant que volontaire, on peut apprendre beaucoup ! De tels résultats sont particulièrement motivants.

Technologies enseignées dans nos Dojo's:

- Scratch
- Arduino
- micro:bit
- Python
- HTML
- CSS
- Raspberry Pi
- LEGO Education
- Et bien plus encore...

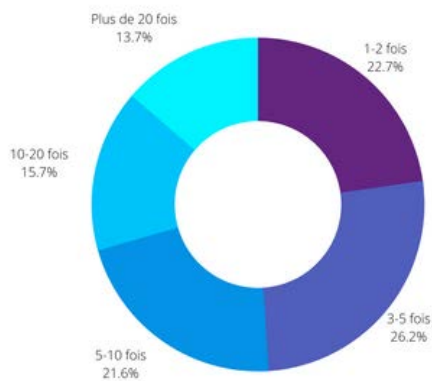


SONDAGE 2021

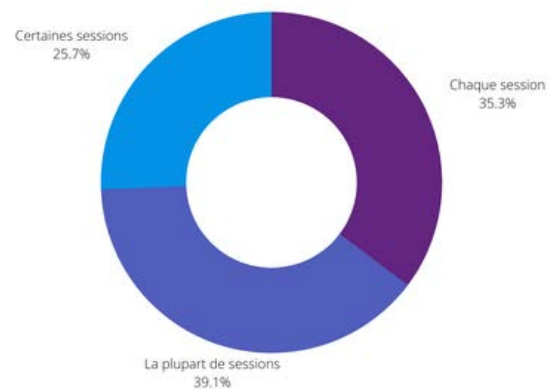


Un aperçu des réactions de Ninjas et leurs parents à l'enquête 2021.

Combien de fois avez-vous participé à un dojo ?



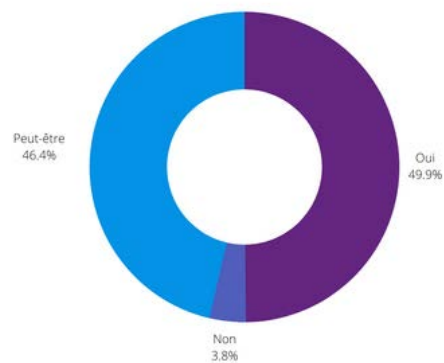
Dans votre dojo, vous participez à :



Participerez-vous au dojo à l'avenir ?



Souhaitez-vous étudier l'informatique ?

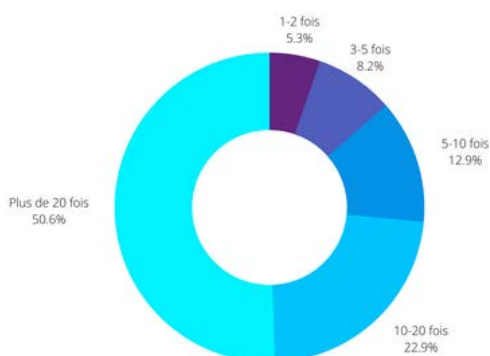


SONDAGE 2021

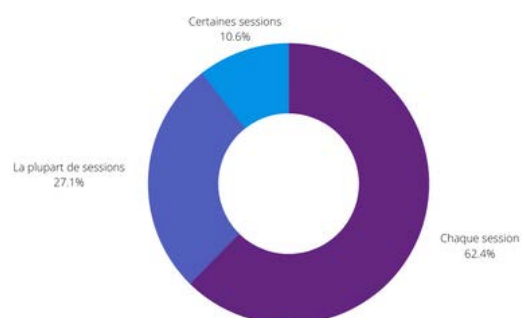


Un aperçu des réponses des volontaires, Coaches et Cooks, à l'enquête 2021.

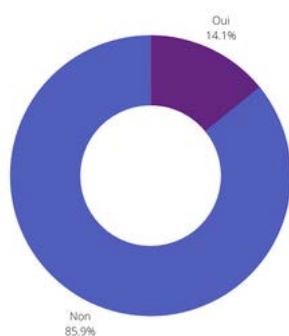
Combien de fois avez-vous participé à un dojo ?



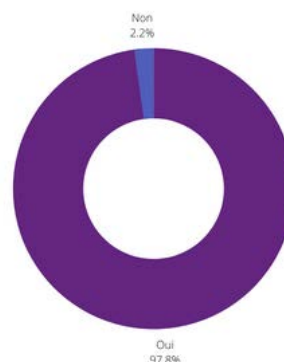
Dans votre dojo, vous participez à :



Vous êtes bénévole dans plusieurs Dojos ?



Voulez-vous rester un volontaire à CoderDojo Belgium ?



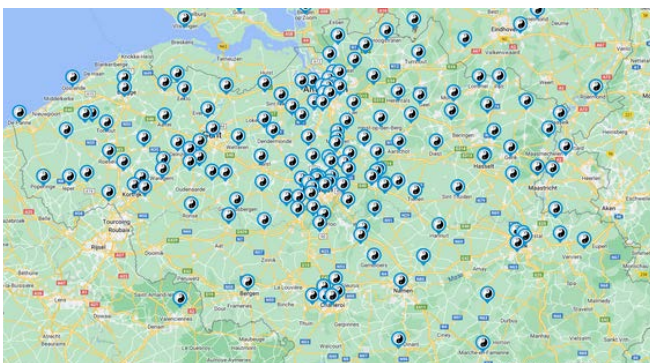
STRUCTURE & FONCTIONNEMENT

CoderDojo Belgium asbl est une organisation sans but lucratif active dans le domaine de l'initiation aux technologies numériques pour un jeune public (7 à 18 ans).

L'association sans but lucratif est structurée comme une plateforme qui rassemble différents acteurs liés à la transition numérique. CoderDojo Belgium coordonne l'interaction entre les différentes parties dans toutes les activités mises en place en Belgique. Nous établissons des liens entre notre réseau de volontaires et la Fondation CoderDojo, basée en Irlande. Nous impliquons nos sponsors, nos partenaires et les institutions gouvernementales qui nous soutiennent dans notre action.

Le mot clé dans notre travail quotidien est l'ancrage. CoderDojo Belgium a connu une croissance énorme au cours des 7 premières années de son existence. Cela n'a été possible que grâce aux efforts de centaines de bénévoles. Au cours des années suivantes, le choix a été fait de garder ces volontaires motivés et de renforcer les Dojos existants. Après une série de lockdowns répétés, impliquant l'annulation de nombreux dojos programmés et l'arrêt de nombreux Coaches et Cooks, notre mission visant à stabiliser les dojos et faire de la rétention parmi les coaches devient encore plus importante.

L'équipe de CoderDojo Belgique se consacre désormais entièrement au soutien de la communauté. Les activités principales consistent à aider les dojos à redémarrer, à renouer avec les Coaches et les Cooks et à maintenir la communauté vivante grâce à des réunions en ligne et en présentiel, des formations et des sessions d'information. En outre, l'équipe s'occupe de l'accueil des nouveaux bénévoles, du développement des partenariats et de la réalisation des nombreux projets qui sont présentés en détail dans ce rapport annuel.



Il y a 114 Dojos en Belgique avec plus de 700 volontaires qui touchent un public d'environ 3000 enfants. Nous avons établi des partenariats avec Telenet, EVS et des sponsors privés et nous collaborons avec différents pouvoirs subsidiaires, dont le fonds fédéral Digital Belgium Skills Fund, le Département flamand de l'économie, du travail et de l'innovation (EWI) et la Région Wallonne (Agence du Numérique / Digital Wallonia).

STRUCTURE & FONCTIONNEMENT

Tout ce travail est effectué par 7,5 ETP, répartis sur 9 personnes. L'équipe est dirigée par deux Community Lead afin de fournir le soutien nécessaire au développement des communautés CoderDojo, tant au nord qu'au sud du pays !

Deux membres de l'équipe s'occupent de l'organisation des événements et du soutien des Communautés francophone et néerlandophone.

Avec une équipe de 2,5 ETP, nous veillons à ce que le projet CoderDojo4All puisse se développer en Flandre et en Wallonie.

0,5 ETP s'occupe de l'administration et 0,5 ETP soutient l'organisation sur le plan technique.

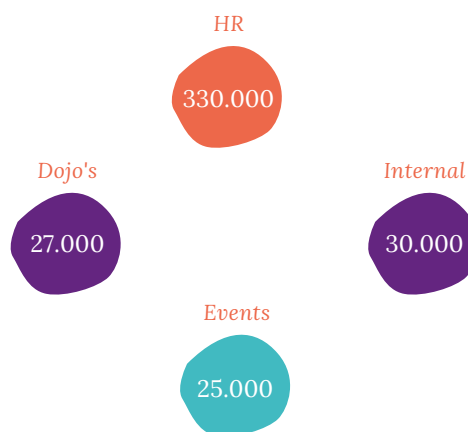
L'équipe est soutenue par le conseil d'administration, qui s'occupe de la mise en réseau à l'intérieur et à l'extérieur de la Communauté et du soutien au niveau financier, RH ou juridique.



Funding & Sponsoring



Dépenses



MERCI!

Au nom du conseil d'administration et de l'équipe CoderDojo Belgium

Grâce à notre fantastique communauté de bénévoles !

Félicitations à notre grand groupe de bénévoles pour leur formidable engagement et leur passion au cours de l'année 2021 ! Nous avons été confrontés à de nombreux défis et malgré tout, nous sommes fiers des résultats obtenus ! Bravo !

Grâce à vos efforts, nous avons pu faire en sorte que CoderDojo Belgium conserve son rôle d'acteur référent dans le renforcement des compétences numériques des jeunes en Belgique.

Ensemble, nous avons maintenu une base solide dans nos opérations, au niveau national et international, entièrement basée sur votre passion, votre dévouement et votre engagement !

Un grand MERCI à tous pour votre énergie inépuisable et votre pierre à l'édifice dans la co-construction de CoderDojo, mais aussi pour tous les grands moments où vous avez voulu partager vos incroyables connaissances techniques !

Nous tenons également à remercier tout particulièrement votre entourage, vos familles et amis qui vous soutiennent dans votre dojo.

Tout cela a permis à notre organisation de soutenir et de maintenir correctement nos dojos existants en 2021. Malgré le contexte du COVID-19, nous avons relevé cet énorme défi. En 2021, l'accent a donc été mis sur la motivation et la fidélisation des dojos, de leurs volontaires et de leurs participants.

Merci à nos bailleurs de fonds, sponsors et donateurs privés.

Nos Dojos sont entièrement gratuits : cela ne serait pas possible sans les subventions des pouvoirs publics, qui garantissent cette accessibilité à tous.

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à nos pouvoirs subsidiaires, sponsors publics et privés. Sans eux, notre organisation n'existerait pas.

Depuis le début de CoderDojo Belgium en 2013, nous pouvons compter sur la collaboration avec Telenet pour une aide financière, matérielle et logistique.

Depuis 2018, nous pouvons également compter sur EVS Broadcast Equipment, qui apportent également une contribution financière et logistique.

CoderDojo Belgium a eu la chance d'être soutenu à nouveau en 2021 par les Régions flamande et wallonne en tant que sponsors publics. Nos sincères remerciements vont au Département de l'Economie, de l'Innovation et de la Science et à Digital Wallonia, pour leur soutien financier.

Enfin, merci à l'ensemble des organisations, associations, coworking, EPN, FabLab, Hub, bibliothèques, écoles et autres lieux qui, chaque mois, accueillent nos Dojos.

CONTACT



CoderDojo Belgium vzw
François Rigasquare 16
1030 Schaarbeek

TVA 0523.889.476



<https://www.facebook.com/CoderDojoBelgiumvzw>



<https://twitter.com/CoderDojoBe>



<https://www.linkedin.com/company/coderdojo-belgium>



https://www.youtube.com/channel/UCV_dOwNAr46hLamPuu9byjQ



info@coderdojobelgium.be



<https://www.coderdojobelgium.be/fr>

digital
wallonia
.be



DEPARTEMENT
ECONOMIE
WETENSCHAP &
INNOVATIE

