

PROGRAMMES SOLIDAIRES



PRÉSENTATION

Développer l'esprit d'entreprendre & l'engagement des jeunes au service de la société.

PROJET SOUTENU

Soutien du projet pédagogique "Programme Étudiants".

OBJECTIF

Accompagner les étudiants dans l'émergence et l'expérimentation de solutions innovantes en lien avec les objectifs de développement durable portés par les États membres de l'ONU.



PRÉSENTATION

Constituer des collections publiques d'art contemporain, soutenir la création artistique au niveau régional et promouvoir l'art contemporain auprès de tous les publics.

PROJET SOUTENU

Soutien du projet "La Fracomade" : nouveau dispositif numérique destiné à réaliser une médiation originale et interactive à partir d'œuvres de la collection du Frac.

OBJECTIF

Découvrir une œuvre d'art contemporain en sensibilisant le plus grand nombre à de nouvelles pratiques interactives artistiques et numériques.



PRÉSENTATION

Sensibiliser au numérique et initier les enfants & jeunes au code, en particulier dans les quartiers prioritaires.

PROJET SOUTENU

Soutien du projet « Semaine Européenne du Code » (Code Week) qui se déroulera du 6 au 21 Octobre 2018.

OBJECTIF

Promouvoir l'apprentissage du code & compétences numériques en proposant des ateliers dans de nombreux établissements scolaires - du CE1 à la Terminale - ainsi que dans le FabLab solidaire Simplon.



PRÉSENTATION

Interprétation de répertoires vocaux/instrumentaux sur des instruments d'époque & actions culturelles dans les collèges.

PROJET SOUTENU

Soutien du projet T@lenschool d'initiation musicale pour tous les publics à travers une plateforme numérique inédite de découverte et de pratiques musicales.

OBJECTIF

Utilisation des outils numériques les plus performants & innovants pour mettre en place une pédagogie ludique et vivante.

Social Builder

PRÉSENTATION

Former les femmes aux métiers du numérique et sensibiliser aux enjeux de la mixité & de l'égalité femmes-hommes.

PROJET SOUTENU

Soutien du projet "Étincelles Booster".

OBJECTIF

Accompagner et former des professionnelles dans leur intégration et évolution dans le secteur du numérique.

L'ARBRE DES CONNAISSANCES

PRÉSENTATION

Promouvoir le dialogue entre "science" et "société", susciter le goût de l'innovation et de la recherche auprès des plus jeunes.

PROJET SOUTENU

Soutien du projet "Jouer à débattre sur l'Intelligence Artificielle" qui vise à initier les 15-19 ans à un débat argumenté autour d'une question d'actualité scientifique.

OBJECTIF

Permettre aux jeunes d'approcher les sciences autrement & encourager l'innovation pédagogique en donnant plus de place à l'esprit critique.