



**CATALOGUE**

**DE FORMATIONS**

---

**Pour élèves & enseignants**

**TECHNOCITÉ**, CENTRE DE COMPÉTENCE TIC ET ICC DE LA WALLONIE  
TOUTES LES INFORMATIONS SUR NOS FORMATIONS : [WWW.TECHNOCITE.BE](http://WWW.TECHNOCITE.BE)



# SOMMAIRE

**INTRODUCTION 4**

**NOS FORMATIONS POUR LES ÉLÈVES 6**

Arts numériques et médias visuels ..... 8

Bureautique ..... 13

Communication ..... 15

IT ..... 20

Orientation professionnelle ..... 25

Informations pratiques ..... 27

**NOS FORMATIONS POUR LES ENSEIGNANTS 28**

Arts numériques et médias visuels ..... 30

IT ..... 31

Informations pratiques ..... 33

**VOS CONTACTS CHEZ TECHNOCITÉ 35**

## INTRODUCTION

Depuis plusieurs années, Technocité s'engage activement à répondre à vos besoins en mettant à votre disposition un catalogue de formations complet et varié.

**Ces formations gratuites**, réparties en cinq thématiques majeures (arts numériques et médias visuels, bureautique, communication, IT et orientation professionnelle), sont spécialement conçues pour répondre aux besoins des étudiants de l'enseignement général, secondaire, technique, professionnel et spécialisé.

Notre objectif est de **fournir des parcours éducatifs adaptés**, intégrant des ateliers ludiques pour stimuler la curiosité, développer les compétences pratiques des étudiants... et, qui sait, éveiller de nouvelles vocations !

**Ces formations s'adressent également aux enseignants** et professeurs de tous les niveaux d'enseignement qui font face à l'évolution rapide des avancées technologiques. Le paysage éducatif voit naître de nouveaux outils tandis que d'autres disparaissent, rendant essentiel le maintien d'une mise à jour constante. Dynamiser votre classe, expérimenter de nouvelles approches pédagogiques et intégrer des outils favorisant l'interaction avec les élèves sont autant de défis que notre équipe est prête à relever avec vous !

Chez Technocité, nous nous engageons à offrir des expériences d'apprentissage enrichissantes en intégrant des outils de pointe. Ainsi, nous vous proposons des ateliers et formations ludiques abordant des thèmes d'actualité tels que le codage sur Minecraft Education, les enjeux des réseaux sociaux, les softskills ou encore la modélisation 3D avec SketchUp.

Au-delà des formations en nos locaux, Technocité se déplace directement dans les écoles pour proposer **des ateliers gratuits**. Cette initiative vise à **éduquer les jeunes générations à des domaines novateurs** et à susciter de nouvelles vocations.

Explorez désormais notre catalogue, découvrez notre engagement envers l'éducation et embarquez avec nous pour un apprentissage pratique et stimulant !

## QUI SOMMES-NOUS ?

Technocité, pôle de formation, de veille et de sensibilisation, s'inscrit dans une logique de développement économique afin de répondre à des besoins exprimés dans les deux axes des TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) et des ICC (Industries Culturelles et Créatives).

Labellisé « centre de compétence » de la Wallonie, Technocité est devenu une référence européenne dans les processus de transition digitale et d'accélération de l'économie numérique.

Nos 2 sites principaux sont situés dans le Hainaut, à Mons (Boulevard Initialis 1) et à Hornu (Rue Henri Degorge 23).

## NOS PUBLICS CIBLES

Nos formations s'adressent à une large variété de publics afin de répondre aux besoins spécifiques de chacun.

### ÉLÈVES

- Les élèves de l'enseignement général
- Les élèves de la section qualification de l'enseignement secondaire ordinaire
- Les élèves de la section qualification de l'enseignement secondaire spécialisé
- Les élèves de l'enseignement technique de transition
- Les élèves de l'enseignement professionnel
- Les élèves de l'enseignement de promotion sociale
- Les élèves de l'enseignement supérieur non universitaire

### ENSEIGNANTS

- Les enseignants du 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> degré de la section qualification de l'enseignement secondaire ordinaire
- Les enseignants du 3<sup>ème</sup> degré de la section qualification de l'enseignement secondaire spécialisé
- Les enseignants du 3<sup>ème</sup> degré de l'enseignement technique de transition
- Les enseignants de 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> degré de l'enseignement professionnel
- Les enseignants de l'enseignement de promotion sociale
- Les enseignants de l'enseignement supérieur non universitaire

**Si vous ne faites pas partie des publics mentionnés ci-dessus, n'hésitez pas à nous contacter. Chaque année, nous collaborons sur une multitude de projets différents et serions ravis d'échanger avec vous.**

## 5 THÉMATIQUES POUR RÉPONDRE AUX BESOINS DES ÉTUDIANTS

### ARTS NUMÉRIQUES ET MÉDIAS VISUELS

Explorez votre créativité visuelle en alliant l'art et la technologie.

### BUREAUTIQUE

Optimisez vos compétences professionnelles avec des formations sur les outils bureautiques.

### COMMUNICATION

Maîtrisez les rouages de la communication digitale, du storytelling et des réseaux sociaux pour exceller dans l'environnement numérique.

### IT

Plongez dans le monde de l'informatique avec des formations en codage, cybersécurité et intelligence artificielle.

### ORIENTATION PROFESSIONNELLE

Affinez votre trajectoire avec des formations axées sur la compréhension de soi et les softskills.



**NOS FORMATIONS  
POUR LES ÉLÈVES**

## MODÉLISATION 3D AVEC BLENDER

La formation consacrée à Blender propose une immersion complète dans l'univers de la création 3D.

Les étudiants y explorent la modélisation, le sculpting, l'application de textures, l'éclairage ainsi que les premières notions d'animation. L'atelier met l'accent sur la pratique et accompagne progressivement les participants dans la réalisation d'objets ou de scènes en trois dimensions.

Grâce aux nombreuses fonctionnalités offertes par Blender, les jeunes ont l'occasion de développer leur créativité et de transformer leurs idées en productions visuelles abouties. Cette approche permet d'acquérir des bases solides en modélisation 3D tout en découvrant un outil largement utilisé dans les secteurs du numérique.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 3 jours

## MODÉLISATION 3D AVEC SKETCHUP

Cette formation initie les jeunes à la modélisation 3D avec SketchUp. Cet atelier pratique développe des compétences allant de la création d'objets simples à la réalisation de projets complexes.

Les participants explorent également la préparation de fichiers pour l'impression 3D, donnant vie à leurs créations virtuelles.

Cet atelier constitue une introduction ludique et accessible à la modélisation 3D, tout en stimulant la créativité et le sens logique des élèves.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 3 jours



## CRÉATION DE CONTENU POUR LE WEB (VOLET TECHNIQUE)

À l'heure où l'image et la vidéo dominent la communication en ligne, savoir produire des contenus de qualité devient essentiel. Les élèves expérimentent la création de photos et de vidéos avec du matériel léger comme le smartphone, et explorent la gestion de la lumière et du son pour capturer des images percutantes.

L'atelier allie pratique et créativité, permettant de développer des compétences durables et un sens aiguisé de la communication visuelle.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 2 jours

## MONTAGE PHOTO

Retoucher, améliorer et transformer des images devient une véritable exploration créative dans cet atelier. Les élèves manipulent la lumière, les couleurs, les contrastes et les effets pour créer des visuels impactants, tout en expérimentant le logiciel de leur choix.

Ils apprennent à organiser leurs images, à utiliser les outils de correction et de composition, et développent à la fois leur sens artistique et leur maîtrise technique pour donner vie à leurs idées visuelles.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 2 jours

## MONTAGE VIDÉO

Donner vie à des images en mouvement est au cœur de cet atelier. Les élèves assemblent des séquences filmées, ajoutent musiques, voix et effets visuels, et découvrent les outils de montage

vidéo avec des logiciels comme CapCut, Shotcut ou d'autres logiciels au choix.

L'atelier développe la créativité, le sens du rythme et la capacité à raconter des histoires à travers l'image et le son.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 2 jours

## MONTAGE SON

Apprendre à manipuler le son permet de créer des ambiances, des effets et des compositions percutantes. Les élèves expérimentent l'enregistrement, le montage et le mixage audio, découvrant comment équilibrer les niveaux,

ajouter des effets et produire un rendu clair et professionnel.

L'atelier développe l'écoute critique, la créativité et la capacité à enrichir des projets audiovisuels grâce au son.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 2 jours



## SUITE ADOBE WEB

La Suite Adobe demeure une référence incontournable dans le domaine de l'image et du design, et rien n'a encore fait vaciller sa place dans le monde professionnel.

Cette formation se concentre sur les principaux logiciels dédiés aux projets web, tels qu'Adobe Express, Dreamweaver et Photoshop. Les élèves apprennent à créer et gérer des contenus numériques, concevoir des visuels attractifs et adapter leurs créations aux contraintes des plateformes en ligne.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 2 jours par logiciel

## SUITE ADOBE PRESSE

La Suite Adobe reste une référence incontournable dans le domaine de l'image et de la publication, et sa place dans le monde professionnel est indiscutable.

Cette formation se concentre sur les principaux logiciels pour les projets presse, tels que Photoshop, InDesign et Illustrator. Les élèves apprennent à créer des mises en page, retoucher des images et produire des contenus cohérents pour l'impression ou le numérique, tout en développant leur créativité et leur sens artistique.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 2 jours par logiciel

## SUITE ADOBE VIDÉO

La Suite Adobe domine également le monde de la production vidéo professionnelle grâce à ses outils puissants et polyvalents.

Cette formation explore les principaux logiciels dédiés à la vidéo, tels que Premiere et After Effects. Les élèves assemblent des séquences, ajoutent musiques, voix et effets visuels, et apprennent à produire des contenus vidéo fluides et captivants, tout en développant leur créativité et leur maîtrise technique.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 2 jours par logiciel



## AS CONCEPT

Plongez vos élèves dans le monde de la finance avec notre formation spécialisée sur le logiciel comptable AS Concept. Ils apprennent à naviguer efficacement dans cet outil puissant, à maîtriser la saisie comptable, la gestion des factures et l'établissement de rapports financiers.

Cette formation pratique leur permet de découvrir les fonctionnalités avancées du logiciel et d'acquérir les compétences nécessaires pour optimiser la gestion comptable au sein d'une organisation, les préparant à exceller dans le domaine de la comptabilité.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 2 jours

## MICROSOFT 365

Cette formation complète en bureautique permet aux élèves de maîtriser l'ensemble des outils de Microsoft 365 et d'exploiter pleinement leur potentiel dans un contexte professionnel. Ils développent des compétences pratiques pour :

- Gérer des bases de données avec **Access** ;
- Créer et perfectionner des documents avec **Word** ;
- Analyser des données et réaliser des tableaux efficaces avec **Excel** ;
- Réaliser des présentations professionnelles avec **PowerPoint** ;
- Communiquer et organiser leur travail avec **Outlook, Teams et Planner** ;
- Prendre des notes et centraliser les informations avec **OneNote** ;
- Stocker, partager et collaborer sur des fichiers avec **OneDrive**.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour par module

## GOOGLE SUITE EDU

Cette formation familiarise les étudiants et enseignants aux outils puissants de la Google Suite Éducation, permettant d'optimiser l'apprentissage, la collaboration et la gestion des tâches au sein de l'établissement scolaire.

- Google Workspace pour l'Éducation : Gmail, Drive, Docs, Sheets et Slides pour créer, partager et collaborer en temps réel.
- Google Classroom : gérer les classes, créer des devoirs, communiquer avec les élèves et suivre leur progression.
- Chromebooks dans l'éducation : découvrir et gérer ces appareils intuitifs et sécurisés pour un usage optimal en classe.
- IA Google (Gemini & NotebookLM) : découvrir et utiliser l'intelligence artificielle pour rechercher, comprendre, résumer et organiser l'information, créer des contenus et gagner en efficacité dans les apprentissages et le travail scolaire.

L'atelier combine théorie et pratique pour permettre à chacun de tirer le meilleur parti des outils Google tout en favorisant la collaboration et l'efficacité pédagogique.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour par module



## CRÉATION DE CONTENU WEB (VOLET ÉDITORIAL)

À l'ère du numérique, produire du contenu ne suffit plus : savoir communiquer efficacement et se démarquer est essentiel. Cette formation accompagne les élèves dans l'apprentissage des fondamentaux de la rédaction web et de la stratégie de communication.

Ils découvrent comment :

- Définir un message clair et percutant pour différents publics.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour

- Adapter le ton et le style selon la plateforme ou le média.
- Structurer un texte pour capter l'attention rapidement.
- Se différencier de la concurrence et créer une identité unique.

Cet atelier met l'accent sur la créativité, l'efficacité et l'impact du contenu écrit, tout en donnant des outils concrets pour communiquer de manière professionnelle sur le web.

## STORYTELLING

Cette formation accompagne les élèves et enseignants dans le développement de compétences en storytelling, un outil puissant pour transmettre des informations, susciter des émotions et renforcer le sentiment de communauté dans la classe.

- Introduction au storytelling : comprendre les bases, structurer une histoire, créer des personnages et maintenir l'intérêt d'un public. Explorer différents types de récits : narratifs, anecdotes, légendes, etc.
- Techniques de narration : apprendre à captiver l'auditoire grâce à des techniques efficaces, en jouant sur

la voix, le rythme, les pauses et les éléments visuels pour rendre les histoires plus engageantes.

- Storytelling dans l'éducation : découvrir comment intégrer le storytelling dans les cours, utiliser des exemples concrets pour enseigner des concepts, stimuler la créativité et favoriser la participation active des élèves.

Cet atelier combine théorie et pratique pour permettre à chacun de raconter des histoires impactantes, captivantes et mémorables, tout en renforçant sa communication et son influence pédagogique.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour

## CANVA

La maîtrise des outils de création graphique est aujourd'hui essentielle pour concevoir des supports de communication professionnels et attractifs. À travers Canva, les participants découvrent un outil simple et puissant pour créer une grande variété de supports de communication tels que des présentations interactives, affiches, flyers, infographies, publications pour les réseaux sociaux, ainsi que des vidéos courtes et des contenus animés.

L'atelier combine pratique et créativité, en montrant comment utiliser les modèles, les couleurs, les polices et les images pour produire des contenus esthétiques et impactants, tout en développant leur sens graphique et leur autonomie dans la conception visuelle.

Au-delà de la maîtrise technique de l'outil, la formation développe des compétences transversales essentielles telles que la créativité, l'autonomie numérique, le sens critique visuel, la communication écrite et graphique, ainsi que le travail de projet. Les participants gagnent ainsi en assurance et en efficacité dans la conception de supports visuels cohérents et professionnels, utilisables aussi bien dans un cadre scolaire que dans des contextes académiques ou professionnels.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour

## RÉUSSIR SON PITCH

Savoir présenter une idée de manière claire, concise et convaincante est une compétence clé dans les parcours académiques et professionnels. Cet atelier accompagne les étudiants dans la préparation et la réalisation de pitches ou présentations courtes, que ce soit devant un jury, pour un TFE ou un projet académique/professionnel.

Les participants apprennent à structurer un discours percutant, capter rapidement l'attention de leur auditoire et gérer le stress lié à la prise de parole. L'atelier aborde également les techniques de présentation visuelle et orale, la gestion du temps, la posture et la voix, afin de présenter leurs idées avec impact et assurance.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour



## TECHNIQUES DE PRÉSENTATION ORALE

La communication orale joue un rôle central dans la transmission des idées et la réussite des présentations académiques ou professionnelles. Cet atelier propose d'explorer les fondamentaux d'une prise de parole efficace, depuis la construction du message jusqu'à son expression devant un public.

L'accent est mis sur la clarté du discours, l'organisation des idées, l'utilisation de supports visuels pertinents ainsi que sur la maîtrise de la voix, du rythme et du langage corporel. Les participants développent des compétences concrètes pour capter l'attention, convaincre et gagner en aisance à l'oral.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour

## UTILISATION PROFESSIONNELLE DES RÉSEAUX SOCIAUX

Cette formation initie les jeunes au pouvoir des réseaux sociaux comme outils de marketing et de réseautage, en couvrant des plateformes telles que Facebook, LinkedIn, Instagram, TikTok et d'autres.

Les participants apprennent à créer et exécuter des stratégies de contenu engageant, interagir efficacement avec leur audience et analyser les données pour améliorer leurs performances. L'atelier aborde également les bonnes pratiques pour développer une marque personnelle ou professionnelle impactante et maximiser leur présence en ligne.

Pratique et concrète, cette formation permet aux jeunes d'acquérir les compétences nécessaires pour exceller dans la communication numérique et exploiter le potentiel des réseaux sociaux à des fins professionnelles et personnelles.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour

## LES DÉRIVES DES RÉSEAUX SOCIAUX

Cette formation invite les étudiants à explorer les enjeux et les risques liés à l'utilisation des réseaux sociaux. Elle propose une analyse approfondie des dérives possibles, telles que la désinformation, les atteintes à la vie privée et les problématiques de cybersécurité.

Les participants développent une compréhension critique de l'univers numérique et apprennent à gérer leur présence en ligne de manière éclairée. L'atelier offre des outils et des stratégies pour tirer le meilleur parti des réseaux sociaux tout en minimisant les risques associés.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour

## ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET ESPRIT CRITIQUE

À l'ère de l'information numérique, savoir prendre du recul et analyser les contenus est essentiel. Cette formation initie les élèves à l'éducation aux médias et au développement de l'esprit critique.

Les participants apprennent à identifier la désinformation, à évaluer la fiabilité des

sources et à comprendre les mécanismes des médias et des réseaux sociaux.

L'atelier permet de développer une lecture réfléchie et responsable de l'information, en donnant aux étudiants les clés pour naviguer intelligemment dans un environnement numérique saturé d'informations.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour

## OUTILS COLLABORATIFS ET GESTION DE PROJETS

Cette formation initie les étudiants à l'utilisation des outils collaboratifs tels que Asana, Notion ou Trello, indispensables pour organiser et suivre des projets collectifs ou individuels.

Les participants apprennent à structurer des tâches, planifier des échéances, assigner des responsabilités et suivre l'avancement d'un projet. L'atelier met l'accent sur la collaboration efficace, la

communication au sein d'une équipe et la maîtrise des fonctionnalités de ces outils pour optimiser la productivité.

À l'issue de la formation, les étudiants sont capables de gérer leurs projets de manière autonome et organisée, tout en travaillant efficacement en équipe, que ce soit pour des projets académiques ou professionnels.

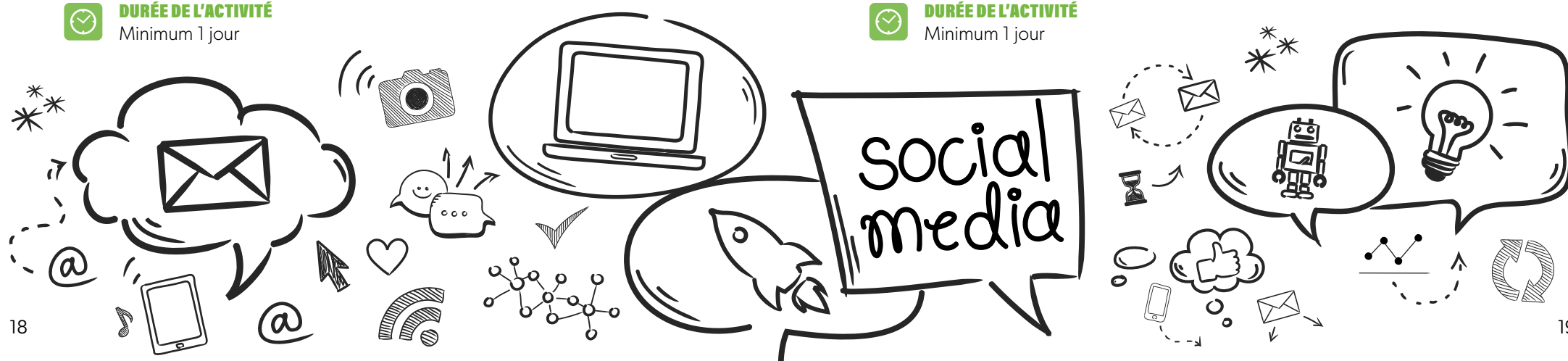
 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour par module

## TRAVAILLER ET COLLABORER À DISTANCE AVEC DISCORD

Cette formation montre comment utiliser Discord comme un outil efficace pour travailler et collaborer à distance. Les participants apprennent à créer et gérer des serveurs, organiser des salons textuels et vocaux, partager des fichiers, et coordonner des projets en ligne.

L'atelier met l'accent sur la communication, la collaboration et l'organisation, permettant aux élèves ou étudiants de tirer pleinement parti de Discord pour travailler en groupe, gérer des projets à distance et maintenir un flux de communication clair et structuré.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour



# INITIATION À LA PROGRAMMATION AVEC MINECRAFT

Cette formation initie les étudiants et enseignants au codage dans Minecraft Education, en combinant le plaisir du jeu avec l'apprentissage des concepts fondamentaux de la programmation.

- Contenu de la formation : découvrez la console Code Builder, qui permet de coder en blocs, en JavaScript ou en Python, tout en explorant les possibilités créatives offertes par Minecraft Education.
- Les bases de la programmation : relevez des défis concrets en codant votre agent, à la manière de Scratch. Apprenez à créer des objets, modifier le terrain et développer des solutions interactives dans un environnement ludique et stimulant.

Cette approche permet aux étudiants d'acquérir des compétences en codage de manière ludique, tout en développant leur logique, leur créativité et leur capacité à résoudre des problèmes.



## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour



# INITIATION À LA PROGRAMMATION AVEC PYTHON

Cette formation initie les étudiants et enseignants au codage en Python, en combinant le plaisir du jeu avec l'apprentissage des concepts fondamentaux de la programmation.

- Introduction à Minecraft Education : explorez la console Code Builder, qui permet d'apprendre à coder en blocs, en JavaScript et en Python. Découvrez comment Minecraft Education capte l'attention des étudiants tout en leur permettant d'apprendre de manière ludique.
- Progression en langage Python : apprenez les bases de Python en résolvant des défis ou en explorant des scénarios prêts à l'emploi. Utilisez Python pour créer des scripts et des interactions dans l'univers de Minecraft, tout en développant logique, créativité et capacité à résoudre des problèmes.

Cette approche ludique permet aux étudiants de se familiariser avec le codage tout en explorant un environnement interactif et stimulant.



## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 2 jour

# SENSIBILISATION À LA CYBERSÉCURITÉ

À l'ère du numérique, la question n'est plus de savoir si nous serons confrontés à des risques en ligne, mais quand. Même les comportements les plus prudents peuvent comporter des erreurs.

Cette formation initie les étudiants aux bases essentielles de la sécurité informatique et des bonnes pratiques sur Internet et les réseaux sociaux. Une introduction aux concepts clés est suivie d'un jeu inte-

ractif dans Minecraft, permettant d'expérimenter différentes situations et d'observer les conséquences de certains choix numériques.

L'atelier se conclut en présentant les bons comportements à adopter face à des situations courantes mais potentiellement dangereuses, afin de naviguer en ligne de manière sécurisée et responsable.



## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour

## LES BASES DU PROMPTING

L'intelligence artificielle révolutionne un peu plus le monde chaque jour. Il faut, dès à présent, comprendre comment l'utiliser au mieux. Les outils génératifs, même si le langage naturel facilite leur utilisation, ont besoin d'être appréhendés de façon construite afin de tirer le meilleur de leurs capacités. Et ce n'est pas si simple !



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour

Dans cette formation, nous vous aiderons à comprendre les forces mais aussi les faiblesses des outils génératifs, à poser les bonnes questions, à demander de reformuler et d'aller le plus loin possible en croisant différents outils.

## LES BASES DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle transforme tous les secteurs et devient un élément clé de notre quotidien. Cette formation initie les étudiants aux principes fondamentaux de l'IA, en expliquant comment les systèmes intelligents fonctionnent, apprennent à partir des données et prennent des décisions.

Les participants découvrent :

- Les concepts clés de l'IA : apprentissage automatique, réseaux neuronaux, reconnaissance de motifs et traitement du langage naturel.
- Les applications concrètes et les outils actuels : ChatGPT, Gemini, Copilot, Claude, Grok et Mistral AI, pour comprendre comment ces technologies sont utilisées dans la pratique.
- Les enjeux éthiques et sociétaux liés à l'IA, ainsi que les bonnes pratiques pour une utilisation responsable et réfléchie.

Cet atelier offre une vision globale et pratique de l'intelligence artificielle, permettant aux étudiants de comprendre son fonctionnement, ses possibilités et ses limites, et de se préparer à interagir avec ces technologies de manière éclairée.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour

## NOTEBOOKLM

NotebookLM agit comme un assistant personnel intelligent pour les étudiants et les enseignants, toujours disponible pour les accompagner dans leur travail et leur apprentissage.

Pour les étudiants, il centralise cours, textes et documents, les explique avec des mots simples et les transforme en fiches de révision, résumés, quiz et flashcards prêts à l'emploi. Plutôt que de passer des heures à s'organiser, les étudiants peuvent se concentrer sur l'essentiel : comprendre, mémoriser et s'entraîner.

Pour les enseignants, NotebookLM fonctionne comme un assistant pédagogique, regroupant cours, textes et ressources au même endroit, les reformulant et les illustrant, puis les transformant en fiches de révision, résumés, quiz, questions d'oral et supports d'entraînement. Cela permet aux enseignants de gagner du temps, d'enrichir leurs séquences, de différencier les parcours et de suivre efficacement les progrès des étudiants.

Un outil pensé pour rendre l'apprentissage plus accessible, efficace et structuré, tout en optimisant le temps et l'énergie de chacun.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour

## PROGRAMMATION AVEC ROBOTS

Cette formation initie les étudiants à la programmation et à la robotique éducative à travers des robots tels que Thymio ou mBot.

Les participants apprennent à programmer des robots pour qu'ils réalisent des actions, interagissent avec leur environnement et exécutent des missions concrètes. L'atelier combine logique, créativité et expérimentation, permettant aux étudiants de développer des compétences en codage, en résolution de problèmes et en pensée algorithmique, tout en explorant un environnement interactif et ludique.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour



## LES JOURNÉES STEM

Découvrez le monde fascinant des STEM (Sciences, Technologie, Ingénierie et Mathématiques) grâce à notre formation axée sur la robotique et le codage destinée aux élèves de 12 à 18 ans. Plongez dans les principes de base du codage et les fondamentaux de la robotique, apprenez à programmer des robots pour accomplir des tâches variées et développez des compétences en résolution de problèmes. Cette formation interactive et pratique stimulera votre curiosité et vous préparera aux défis technologiques de demain.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour



## MIEUX SE CONNAÎTRE POUR MIEUX S'ORIENTER

Dans un monde rempli d'opportunités, certains étudiants savent déjà ce qu'ils souhaitent explorer, tandis que d'autres hésitent et se posent de nombreuses questions.

Cette formation propose des activités permettant aux étudiants de mieux se connaître, d'identifier leurs forces, leurs points à améliorer, leurs motivations et

leurs aspirations. Ils apprennent à poser des choix éclairés pour structurer leurs projets personnels et professionnels.

Cet atelier met l'accent sur l'introspection et l'orientation, offrant aux étudiants les clés pour prendre des décisions réfléchies et se préparer aux défis futurs.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour

## LES SOFTSKILLS

Cette formation aide les étudiants à développer des compétences interpersonnelles et comportementales essentielles pour réussir dans un environnement académique ou professionnel.

Les participants explorent la communication efficace, la résolution de problèmes, la gestion du temps, le travail en équipe et la créativité, tout en renforçant leur confiance en soi.

L'atelier met l'accent sur le développement pratique des compétences qui permettent aux étudiants d'interagir, collaborer et évoluer avec succès dans différents contextes.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour



# CONSTRUIRE SON CV ET VALORISER SON PARCOURS

Cette formation accompagne les étudiants dans la création et l'optimisation de leur CV, outil essentiel pour valoriser leurs compétences et expériences.

Les participants apprennent à structurer un CV clair et impactant, à mettre en avant leurs points forts, leurs expériences académiques ou professionnelles, et à adapter leur présentation en fonction de leurs objectifs.

L'atelier inclut également des conseils pratiques pour rédiger des lettres de motivation efficaces et se préparer à des candidatures professionnelles ou stages. Les étudiants développent ainsi la confiance nécessaire pour présenter leur parcours de manière convaincante et se démarquer dans le monde professionnel.



## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour



# INFORMATIONS PRATIQUES

## PUBLIC

- Les élèves de l'enseignement général
- Les élèves de la section qualification de l'enseignement secondaire ordinaire
- Les élèves de la section qualification de l'enseignement secondaire spécialisé
- Les élèves de l'enseignement technique de transition
- Les élèves de l'enseignement professionnel
- Les élèves de l'enseignement de promotion sociale
- Les élèves de l'enseignement supérieur non universitaire

## GROUPE

Idéalement, nos formations se donnent en groupe de 12 à 15 étudiants, afin de garantir une participation active et un accompagnement optimal. Cependant, nous restons entièrement flexibles : nous pouvons intervenir auprès d'une classe complète (un groupe de 24 élèves) ou, diviser la classe en deux (deux groupes de 12 élèves). Cette organisation s'adapte aux besoins de votre établissement tout en préservant la qualité pédagogique.

## LIEU

Les formations peuvent être dispensées directement dans votre établissement, dans un local adapté pouvant accueillir du matériel informatique, pour garantir une expérience pratique et immersive. Certaines formations peuvent également se dérouler dans nos locaux, chez Technocité, à Mons ou Hornu.

## INFRASTRUCTURE

Chaque établissement doit disposer d'une connexion Wi-Fi performante, d'un projecteur ou d'un écran (TBI, TV,...). Technocité peut fournir le reste du matériel nécessaire, tels que ordinateurs, souris et autres équipements.

## AGENDA

Nos formations sont disponibles tout au long de l'année, offrant une flexibilité maximale pour répondre aux besoins de votre établissement et aux objectifs spécifiques de chaque groupe.

## ADMINISTRATIF

Toutes nos formations sont gratuites. Toutefois, il sera demandé de compléter certains documents, comme les listes de présence, formulaires d'inscription, conventions ou attestations, afin d'assurer un suivi et une organisation efficaces.

## **TECHNOCITÉ, UN PARTENAIRE POUR LES ENSEIGNANTS**

Un des objectifs du pôle enseignement de Technocité est également de vous aider dans votre rôle d'enseignant car il n'est pas toujours facile de suivre les avancées technologiques tant elles vont vite. Des outils naissent, d'autres disparaissent et il est important de rester à jour. Dynamiser la classe, tester de nouvelles approches pédagogiques, intégrer des outils favorisant l'interactivité avec les élèves... notre équipe peut vous aider à relever ces défis !

Toutes les formations présentées dans la section « Élèves » sont également disponibles pour les enseignants. Elles peuvent être adaptées au niveau de maîtrise, aux besoins pédagogiques et aux objectifs de votre équipe éducative. Outre ces programmes, nous pouvons également vous proposer des modules supplémentaires repris dans les pages suivantes.



**NOS FORMATIONS  
POUR LES  
ENSEIGNANTS**

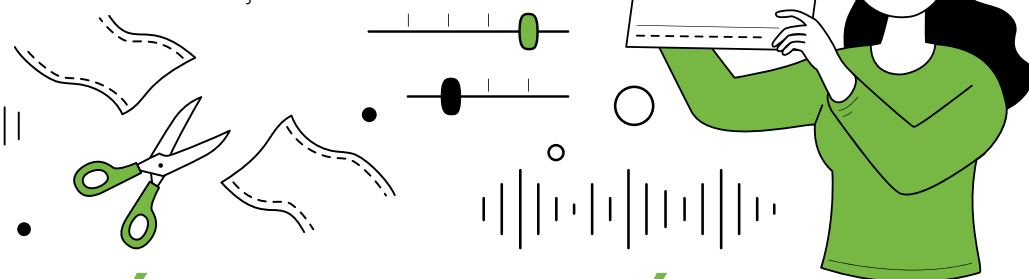
## L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU

La formation sur l'apprentissage par le jeu vise à outiller les enseignants du secondaire et du supérieur à intégrer des méthodes ludiques et interactives dans leurs pratiques pédagogiques. Découvrez comment tirer parti du potentiel éducatif des jeux, notamment à travers des exemples concrets et des applications variées.

Le programme se compose comme suit :

- Introduction à l'apprentissage par le jeu.
- Différenciation entre Game Based Learning (GBL) et ludopédagogie.
- Pourquoi utiliser le GBL ?
- Exemples pratiques avec Minecraft et d'autres jeux.
- Détournement de jeux vidéo pour l'apprentissage.
- Identifier des jeux pertinents pour chaque discipline.
- Adapter les mécanismes de jeu à des objectifs pédagogiques spécifiques.
- Cas d'utilisation du GBL pour enrichir les cours traditionnels avec des éléments ludiques.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour



## CRÉER UN PROJET VIDÉO OU UN PODCAST EN CLASSE

L'attrait des jeunes pour la vidéo n'est plus à démontrer. Cette formation va vous apprendre techniquement comment créer un projet à faire avec vos élèves et à le diffuser sur la plateforme de votre choix. Pas besoin de matériel très avancé, ici on utilisera des smartphones pour la prise de vue et des tablettes pour le montage, le tout avec des outils gratuits. Seront abordés dans cette formation : la prise de vue, la gestion du cadrage et des lumières, la prise de son, le montage ainsi que l'optimisation pour la diffusion sur une plateforme vidéo (comme par exemple YouTube).

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
2 à 3 jours

## ENSEIGNER PYTHON ET LE CODAGE

Python a acquis une popularité considérable en raison de sa simplicité syntaxique. Contrairement à d'autres langages, Python est lisible et compréhensible, ce qui en fait une excellente porte d'entrée pour les débutants. L'expérience d'apprentissage est agréable et moins intimidante, favorisant ainsi une adoption rapide et une compréhension profonde des concepts de base de la programmation. Il est utilisé dans de nombreux domaines comme le développement Web, l'intelligence artificielle et l'apprentissage automatique ou encore les jeux vidéos,...

Cette formation va vous proposer 3 approches pédagogiques à utiliser ou à combiner pour enseigner Python à vos élèves.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**  
Minimum 1 jour

## MINECRAFT EDUCATION ACADEMY

Incontournable plus de 12 ans après sa sortie, Minecraft est un véritable couteau suisse pour l'enseignant. La version Education propose un large panel de cours à utiliser directement en classe avec les élèves dès 7 ans afin d'aborder les STEM et de nombreuses thématiques du référentiel FNTTM. L'ambition de la Minecraft Education Academy est de vous permettre de créer vos propres séquences de cours. Le premier « Utilisateur » qui permet de déployer des activités Minecraft Education existantes en classe. Le second « Créateur » qui permet de concevoir ces propres expériences pédagogiques dans Minecraft Education.

 **DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

Niveau Utilisateur : 1 jour en présentiel ou 3 modules de 3h en distanciel  
Niveau Créateur : 3 jours en présentiel ou 8 modules de 3h en distanciel



## ÉTHIQUE IA

L'ère de l'intelligence artificielle a commencé et, si bon nombre de personnes se posent la question de la pertinence d'utiliser cet outil, les élèves et étudiants s'en sont déjà emparés. Il est important de leur faire comprendre les enjeux de l'utilisation de l'IA et de leur donner envie d'apprendre à les utiliser plus intelligemment. Cette formation vous permettra d'utiliser Distopia, un environnement créer dans Minecraft Education qui plongera les apprenants l'espace d'une heure dans un monde où chaque événement de la vie des hommes sera décidé par des algorithmes.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

1 jour



## LE PROMPTING EN EDUCATION

La place des outils génératifs dans le monde de l'enseignement est au cœur de bon nombre de préoccupations ces derniers mois. Si les élèves et étudiants partagent sans limites les fruits de leurs trouvailles et expérimentations, la posture des établissements scolaires n'est pas encore claire. Il est pourtant primordial pour les enseignants de ne pas se laisser déborder par cette technologie et qu'à leur tour ils apprennent à l'utiliser pour l'amélioration de leurs cours, leur pédagogie, la création d'exercices,... Le langage naturel qui est utilisé par les IA laisse à penser que c'est finalement simple à utiliser. Mais l'art de bien questionner un ChatPGT, un Copilot ou un Gemini n'est pas inné. C'est là l'objectif de cette formation pour que l'IA soit au service de votre propre intelligence.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

1 jour

## INFORMATIONS PRATIQUES

### PUBLIC

Les enseignants pouvant bénéficier des formations sont les suivants :

- 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> degré de la section qualification de l'enseignement secondaire ordinaire,
- 3<sup>ème</sup> degré de la section qualification de l'enseignement secondaire spécialisé,
- 3<sup>ème</sup> degré de l'enseignement technique de transition,
- 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> degré de l'enseignement professionnel,
- l'enseignement de promotion sociale,
- l'enseignement supérieur non universitaire.

### LIEU

Les formations peuvent être dispensées directement dans votre établissement, dans un local adapté pouvant accueillir du matériel informatique, pour garantir une expérience pratique et immersive. Certaines formations peuvent également se dérouler dans nos locaux, chez Technocité, à Mons ou Hornu.

### GROUPE

Le nombre d'enseignants par groupe varie en fonction de la formation. Idéalement, les groupes sont constitués de 12 à 15 enseignants, mais nous pouvons être flexible.

### INFRASTRUCTURE

Chaque établissement doit disposer d'une connexion Wi-Fi performante, d'un projecteur ou d'un écran (TBI, TV,...). Technocité peut fournir le reste du matériel nécessaire, tels que ordinateurs, souris et autres équipements.

### AGENDA

Nos formations sont disponibles tout au long de l'année, offrant une flexibilité maximale pour répondre aux besoins de votre établissement et aux objectifs spécifiques de chaque groupe.

### ADMINISTRATIF

Toutes nos formations sont gratuites. Toutefois, il sera demandé de compléter certains documents, comme les listes de présence, formulaires d'inscription, conventions ou attestations, afin d'assurer un suivi et une organisation efficaces.



## VOUS AVEZ UN PROJET ? CONTACTEZ NOTRE ÉQUIPE !

Toute proposition d'adaptation de nos formations est ouverte selon vos besoins, horaires et publics. Les modalités pratiques sont reprises dans les pages précédentes.

**Nous attirons votre attention sur le fait que les plannings sont présentés à l'ensemble des écoles en Wallonie.**

Il est donc important, en cas d'intérêt, de prendre contact avec Technocité rapidement afin de bloquer les dates qui vous conviennent.

## VOS CONTACTS CHEZ TECHNOCITÉ



**MASSIMO SCARDINO**

*Gestionnaire de projet pédagogique*

Contactez Massimo **pour bénéficier des formations de notre catalogue enseignement** dans les domaines suivants : arts numériques et médias visuels (modélisation 3D, Suite Adobe, production de vidéos,...), bureautique (Office 365, AS Concept, Suite Google Edu,...), communication (les dérives des réseaux sociaux, storytelling,...), IT (cybersécurité, Web3, robotique,...), orientation professionnelle (découvertes des métiers, softskills,...).



**JEROME MARCINIAK**

*Chargé d'innovation pédagogique*

Contactez Jérôme **si vous avez envie de créer un projet autour d'une thématique numérique** ou que vous avez besoin de ressources ou compétences pour y parvenir ; vous avez des questions autour de Minecraft Education et sur les thématiques qu'il est possible d'aborder avec cet outil ; vous vous posez des questions sur l'IA en éducation, sur les STEM ; vous avez envie de changer la manière d'aborder certains cours en y intégrant le jeu.

[enseignement@technocite.be](mailto:enseignement@technocite.be)



# what you want

RETROUVEZ TOUTES NOS FORMATIONS & ACTIVITÉS SUR

**WWW.TECHNOCITE.BE**



**.AGORIA**



**forem**



**TECHNOCITÉ**, CENTRE DE COMPÉTENCE TIC ET ICC DE LA WALLONIE  
MONS • HORNU • TOURNAI • CHARLEROI

REJOIGNEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX !   